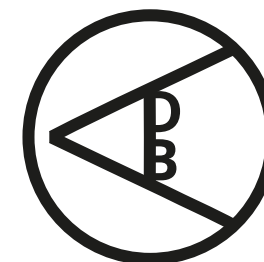


DARIO BIELLO

ITALIA NOVECENTO

LA RIGENERAZIONE INTEGRALE

RICERCA >> IMMAGINI >> PROGETTO



SCUSATE IL RITARDO...

ITALIA NOVECENTO

LA RIGENERAZIONE INTEGRALE

RICERCA >> IMMAGINI >> PROGETTO
di Dario Biello

Il patrimonio storico e architettonico del '900 rappresenta un'eredità culturale e infrastrutturale che necessita di un'attenta conoscenza, manutenzione e valorizzazione, secondo una logica che intende porre la *cultura a cardine dello sviluppo*. Per sintesi si possono individuare due macro-tipologie di città del '900, la città di nuova fondazione e la città divenuta. Entrambe, oltre alle note criticità rispetto all'incuria e alla manutenzione, hanno in comune una generale difficile riconoscibilità storico-identitaria, generando più o meno evidenti elementi di degrado sociale. Da queste premesse, il presente lavoro di ricerca muove per individuare possibili strumenti di valorizzazione, attraverso attività di analisi e azioni, finalizzate allo sviluppo sostenibile, alla ricerca e alla divulgazione del tema. Nei luoghi della rivoluzione del XX secolo si intende innescare una rigenerazione culturale, prima che infrastrutturale, in vista della stagione del consumo zero di suolo entro il 2050 e in risposta ai preoccupanti fenomeni di gentrificazione che coinvolgono i principali centri metropolitani, non solo in Italia.

INDICE

1.	INTRODUZIONE	
1.1	Voglia di Riemergere	10
2.	LA FORMA DELLE CITTÀ	
2.1	La Città Liberty e il Villaggio Operaio	16
2.2	Il Futurismo e la Città Nuova	18
2.3	Architettura fascista?	20
2.4	Gli Architetti del Ventennio	22
2.5	La Città Divenuta	24
2.6	La Città di Fondazione	26
2.7	La Città nella Città - E42	28
2.8	I Piani di Ricostruzione	30
2.9	La Riforma Urbanistica	34
3.	RICERCA	
3.1	Lo Stato di Fatto	38
3.2	Il Progetto Totale	40
3.3	La Mappatura del '900 e l'Archivio	44
4.	IMMAGINI	
4.1	Missione Fotografica	54
4.2	Spazio pubblico e dotazioni urbane	68
4.3	Comunicazione e nuovi media	80
5.	PROGETTO	
5.1	La Città 15 Minuti e Il Borgo Futuro	98
5.2	Manifesto del Borgo Futuro	100
6.	CINEMA	
6.1	Il rapporto tra Cinema e Architettura	120
6.2	ANRCA Associazione Nazionale Ricerca Cinema e Architettura	122
6.3	Italia Novecento La Serie	124
6.4	Gli Episodi La Serie	128

INDICE

7.	APPLICAZIONI	
7.1	Mostra Italia Novecento - MAXXI	46
7.2	Città Morandiana - Archivio Multimediale + Totem QR Code	48
7.3	Giuseppe Sommaruga - Archivio Multimediale + Digitalizzazione	50
7.4	Città Morandiana - Missione Fotografica	58
7.5	Piazza Scultura - Città Morandiana	60
7.6	Voglia di Riemergere - Pubblicazione L'Arca	62
7.7	Isola di Santo Stefano - Missione Fotografica	64
7.8	Quartiere Coppedè - Mostra Roma	66
7.9	Collezione Morandiana - Catalogo di Arredo Urbano Identitario	72
7.10	Padiglione Neutro - Salone del Mobile	74
7.11	Modulo Vita - Modello di Utilità	76
7.12	Modulo Vita Pergola - Modello di Utilità	78
7.13	Expostory - Expo Milano 2015	84
7.14	Videomapping - La Città Chiocciola	86
7.15	Padiglione Infinito - Salone del Mobile	88
7.16	Museo dell'Olio - Frantoio di Villa Cavalletti	90
7.17	PLN Verona - Veronafiore	92
7.18	Capitale Europea dello Spazio	94
7.19	Centro Storico Anagni - Rigenerazione Urbana	104
7.20	Città di Vibo Valentia - Rigenerazione Urbana	106
7.21	Biblioteca Morandi - Restauro e Rifunionalizzazione	108
7.22	Museo dello Spazio - Allestimento Museale	110
7.23	NovecentopiùCento - Concorso Internazionale	112
7.24	Mitomacchina - Concorso Internazionale	114
7.25	Lungomare di Circe - Progetto Esecutivo	116
7.26	Città Novecento - Docufilm	134
7.27	La Città Macchina - Docufilm	138
8.	BIBLIOGRAFIA	142
9.	CREDITI	144
10.	EXPOSITORE ARCHITETTURA	148



ITALIA NOVECENTO

VOGLIA DI RIEMERGERE

1-INTRODUZIONE

Backstage film
La Città Macchina

1. INTRODUZIONE

1.1

VOGLIA DI RIEMERGERE

RICERCA >> IMMAGINI >> PROGETTO

Il Patrimonio storico e architettonico del '900 rappresenta un'eredità culturale e sociale appartenente ad una memoria breve, quella di un passato ancora vivo e che dovrebbe rappresentare ad oggi un elemento strategico per lo sviluppo urbanistico nell'epoca della gentrificazione e del consumo di suolo zero entro il 2050, come indicato dal documento *No net land take by 2050* dell'ufficio per le politiche scientifiche e ambientali della Commissione europea.

Storicamente il fenomeno del reimpiego è sempre stato presente, ben prima della stagione della sostenibilità ambientale, ne sono un esempio il riutilizzo di materiale edilizio tratto da costruzioni precedenti non più in uso nelle epoche romane, tardoantiche e in seguito medioevali. Ciò che oggi si chiede, rispetto all'architettura del '900, è l'attualizzazione di questa pratica, che possiamo classificare come *Rigenerazione Urbana*.

In questo ambito, oggi più che mai, è richiesta una visione d'insieme, un approccio panoramico orizzontale, e multidisciplinare, in grado di coordinare in maniera unitaria tutte le singole azioni specifiche e verticali. In questo scenario si colloca la figura dell'architetto contemporaneo, che ha il compito di tornare ad essere ciò che storicamente, nel '900 in particolare, è già stato, un professionista trasversale, che abbia le competenze e le capacità di ascolto, analisi e rielaborazione di ogni caso progettuale, in grado di elaborare un *progetto totale*.

Lavorare sul '900, in opere pubbliche o private, in contesti urbani di *nuova fondazione* o *divenuti*, significa operare in modo corale su diverse linee che porteranno al progetto finale, un progetto integrato,



Reperti Mostra **ITALIA NOVECENTO**
Maxxi - Roma



che sarà non solo scientifico, tecnologico ed edile, ma soprattutto umanistico, sociale e culturale.

Composit materiale ricerca
Film *La Città Macchina*

Il primo tema è quello della **RICERCA**, che coinvolgerà lo studio del contesto, attraverso la costituzione di una tesi, che al proprio interno dovrà contenere i caratteri storici e formali, ad esempio la perimetrazione e la classificazione di un ambito, sociologici, come lo studio dell'evoluzione nel comportamento di chi abita ed utilizza un luogo, tecnologici, ovvero la comprensione delle tecniche costruttive utilizzate. Su questi parametri seguirà una sintesi, attraverso un'Analisi Swot indicando *Punti di Forza, Debolezza, Opportunità e Minacce*. La Ricerca porterà a una narrazione identitaria preliminare del luogo storicizzandolo, sarà l'ossatura di tutte le successive fasi che portano alla progettazione definitiva ed integrata. La ricerca storica analitica diventerà critica e operativa, attraverso un processo di presa di coscienza dei propri caratteri, ricercando la propria identità nel '900, affermando quindi il concetto di *Nuovi Centri Storici*, superando la logica passatista che vede solo nella classicità dell'antico l'unico valore da preservare e nel quale riconoscersi. Il secondo passaggio è quello delle **IMMAGINI**, sono le analisi cross-mediali che produrranno la

1. INTRODUZIONE

rappresentazione dell'identità del progetto e del luogo stesso, la restituzione visiva degli elementi fondamentali e connotanti del lavoro. Superata la lettura grafica e parziale delle cartografie e delle viste satellitari, si intende riprendere il concetto di *Missione Fotografica*, attraverso una lettura visiva del reale, da parametrare, quando possibile, alle intenzioni originarie del progettista. Alla fotografia seguirà il ridisegno, dove si è chiamati a prendere le prime soluzioni progettuali, anche radicali se necessario, ma che sappiano ascoltare la storia dello spazio, e che lo sappiano reinterpretare in chiave sostenibile. Il progetto, ora spogliato di ogni superfetazione, sarà allora oggetto di una serie di produzioni dedicate alla sua comunicazione e a una fruizione avanzata, materiale e immateriale, coinvolgendo il campo dell'editoria, della grafica, dell'audiovisivo e della multimedialità, in un percorso di approfondimento tra immagini e parole. Gli elaborati di questa fase saranno contenuti in un *Archivio Libero e digitale*, un osservatorio sulla storia del progetto accessibile e modulabile, un luogo immateriale di memoria dove coltivare il futuro.

Il terzo è ultimo passaggio è il **PROGETTO**, è l'attività di sintesi e restituzione del luogo. Nel progetto il progettista è chiamato all'ascolto e alla rielaborazione di tutte le istanze presentate dai soggetti coinvolti in una *Rete di Progettazione Partecipata*, in questa sede si dovranno assumere le scelte, anche le più radicali, accettando il rischio di progettare il futuro partendo dalla conoscenza della storia e del presente. Le azioni che seguiranno, variabili in base al caso di progetto, potranno riguardare interventi puntuali e sperimentali sul tessuto urbano o sul manufatto, attuando il tema della manutenzione, della valorizzazione e della rifunzionalizzazione del '900, oltre ogni retorica e superando la logica della musealizzazione statica, interpretando il concetto di sostenibilità su una triplice scala, quella ambientale, quella finanziaria e quella sociale.

La sintesi dell'intero processo, definibile come di



Reperti Luigi Piccinato
Film *La Città Macchina*



Estratto Primo Stabilimento B.P.D.
Film *Città Novecento*

Rigenerazione Integrale, composto da RICERCA, IMMAGINI e PROGETTO sarà il **CINEMA**, la settima arte, formidabile supporto di divulgazione trasversale, oltre che di rappresentazione visiva, ma anche di elaborazione del pensiero del progettista. Un processo logico, artistico e scientifico, che, come nell'architettura, è in grado di individuare forme, organizzazione e processi atti alla realizzazione di spazi, che nel caso dell'audiovisivo potranno essere reali o immaginari, ma sicuramente dinamici e di memoria del passato e di anticipazione del futuro.

Il Cinema dovrà interpretare la *Voglia di Riemergere* del '900 che intende misurarsi con il contemporaneo, riprendendo la storia da dove era stata lasciata.



Foto Backstage
Film *Città Novecento*





ITALIA NOVECENTO

LA FORMA DELLE CITTÀ

CAPITOLO 2

Foto Backstage tecnigrafo R.Morandi
Film *Città Novecento*

2. LA FORMA DELLE CITTÀ

2.1

LA CITTÀ LIBERTY E IL VILLAGGIO OPERAIO

Nell'*Italia Unita* priva di strumenti urbanistici definiti, nel corso della seconda metà dell'Ottocento e all'inizio del Novecento prevalevano i piani d'ampliamento, relativi a singole zone d'espansione o alla valorizzazione tramite ristrutturazioni di aree centrali. Questi piani riguardarono principalmente le grandi città industriali del Nord Italia, Milano, Torino e Genova, alle prese con i processi di ampliamento e modernizzazione rivolti all'Europa, e alle esigenze di nuovi spazi direzionali, di rappresentanza e risanamento dovuto alle gravi condizioni igienico sanitarie dei grandi centri urbani del Centro-Sud Italia come Napoli, Palermo e Roma Capitale d'Italia.

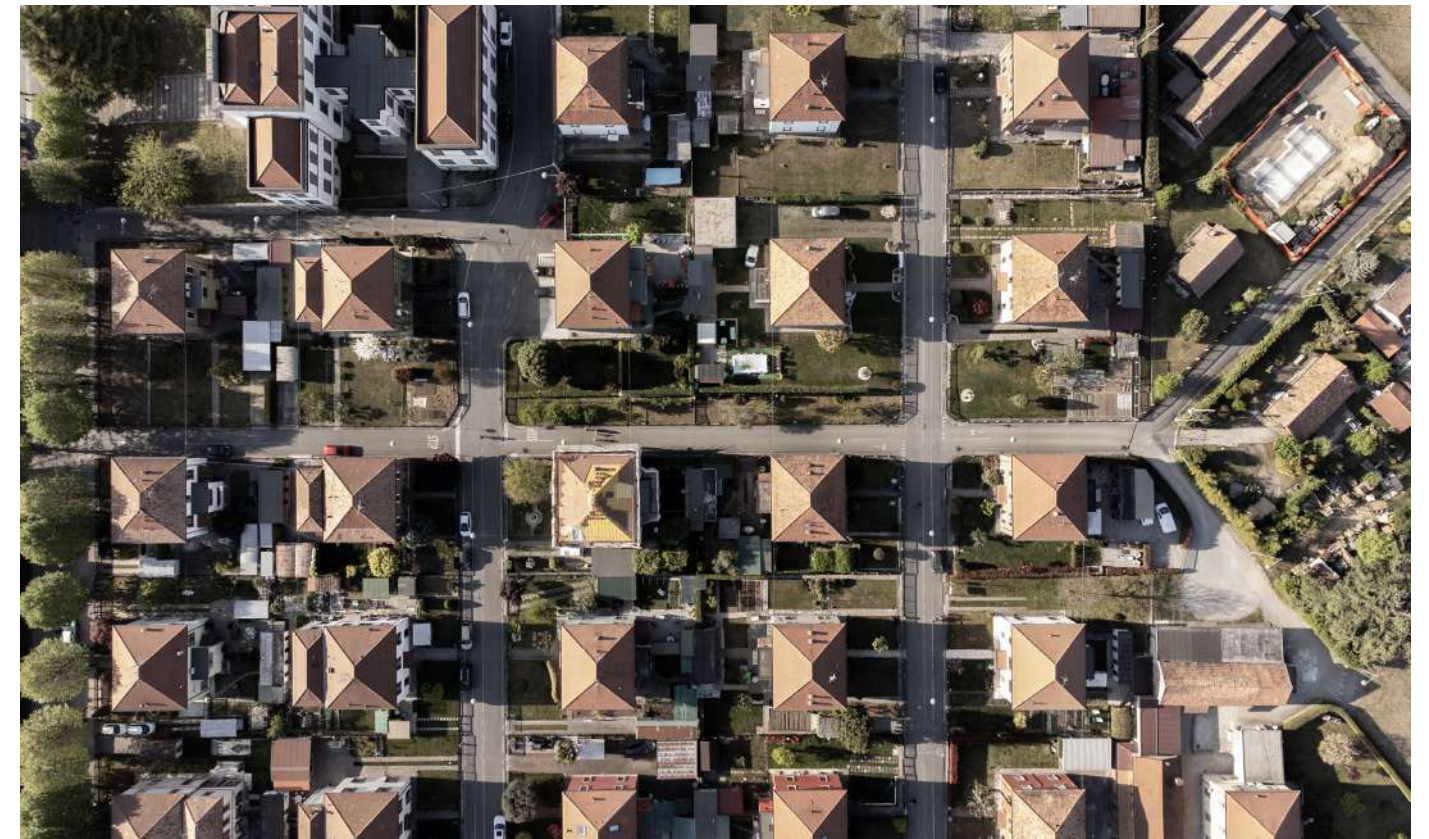
Stilisticamente questi interventi si collocano nello *Stile Umbertino* caratterizzato dal gusto eclettico e neobarocco e successivamente dalle linee ornamentali, floreali e dinamiche del *Liberty*, italianizzazione, forse mai compiuta, dei grandi movimenti internazionali dell'epoca come l'*Art Nouveau* e la *Secessione Viennese*.

Parallelamente allo sviluppo delle aree urbane con l'avvento della manifattura moderna tra la fine del *XIX secolo* e l'inizio del *XX secolo* si assiste alla nascita dei *villaggi operai*. L'esigenza fondante era quella di dare alloggio e servizi alle emergenti classi operaie che si concentravano intorno agli stabilimenti produttivi, solitamente ubicati nelle vicinanze delle grandi città, o vicino alle risorse idriche, o ai luoghi di reperimento delle materie prime.

Questi luoghi dovevano conciliare le logiche produttive dell'imprenditore con le esigenze sociali e abitative dell'operaio, insediamenti che, in alcuni casi, hanno generato dei modelli sociali e stilistici di grande rilievo. Il *Villaggio Leumann* di Collegno, Il



Campagna Fotografica V.D.R.
Villaggio Crespi d'Adda - Bergamo | 1876-1877
Ernersto Pirovano



Lanificio Rossi a Schio e il *Villaggio di Crespi d'Adda*, sono tra gli esempi di maggior rilievo di questi moderni borghi antesignani della città di fondazione del Ventennio e della città aziendale del Novecento.

Crespi d'Adda, fra tutti, è il villaggio operaio meglio conservato d'Europa, fondato nel 1877 da Cristoforo Crespi accanto alla sua industria tessile, dal 1995 è nella *Lista del Patrimonio Mondiale dell'Umanità UNESCO* con la seguente motivazione:

Crespi d'Adda è riconosciuto dall'UNESCO come sito di valore universale, perché eccezionale esempio dei villaggi operai che nacquero tra il XIX e il XX secolo in Europa e nel Nord America, come espressione della filosofia di industriali illuminati perché desiderosi di soddisfare le necessità dei propri lavoratori.

Campagna Fotografica V.D.R.
Villaggio Crespi d'Adda - Bergamo | 1876-1877
Ernersto Pirovano

2. LA FORMA DELLE CITTÀ

2.2

IL FUTURISMO E LA CITTÀ NUOVA

Uscito dai confini della sua formazione accademica e abbandonati gli stilemi secessionisti, tuona nel 1914 Antonio Sant'Elia con il *Manifesto dell'Architettura Futurista* e le magnetiche scenografie della metropoli contemporanea, che scopriamo nei disegni de *La Città Nuova*. Volumi agili e snelli, dove vengono eliminate tutte le mascherature decorative, per lasciar spazio alla funzione. La *Città di Sant'Elia* è una macchina di modernità in ferro, vetro e cemento, composta da hangar per aerei e dirigibili, teatri, centrali elettriche e autostrade sopraelevate. Una megalopoli futuribile con palazzi gradonati ai quali si accede mediante ascensori esterni e dai quali si diramano in ogni direzione mezzi di trasporto per masse di abitanti in continuo movimento. La *Città del Duemila* è: "simile ad un immenso cantiere, agile, mobile, dinamico" e le case "simili a macchine gigantesche".

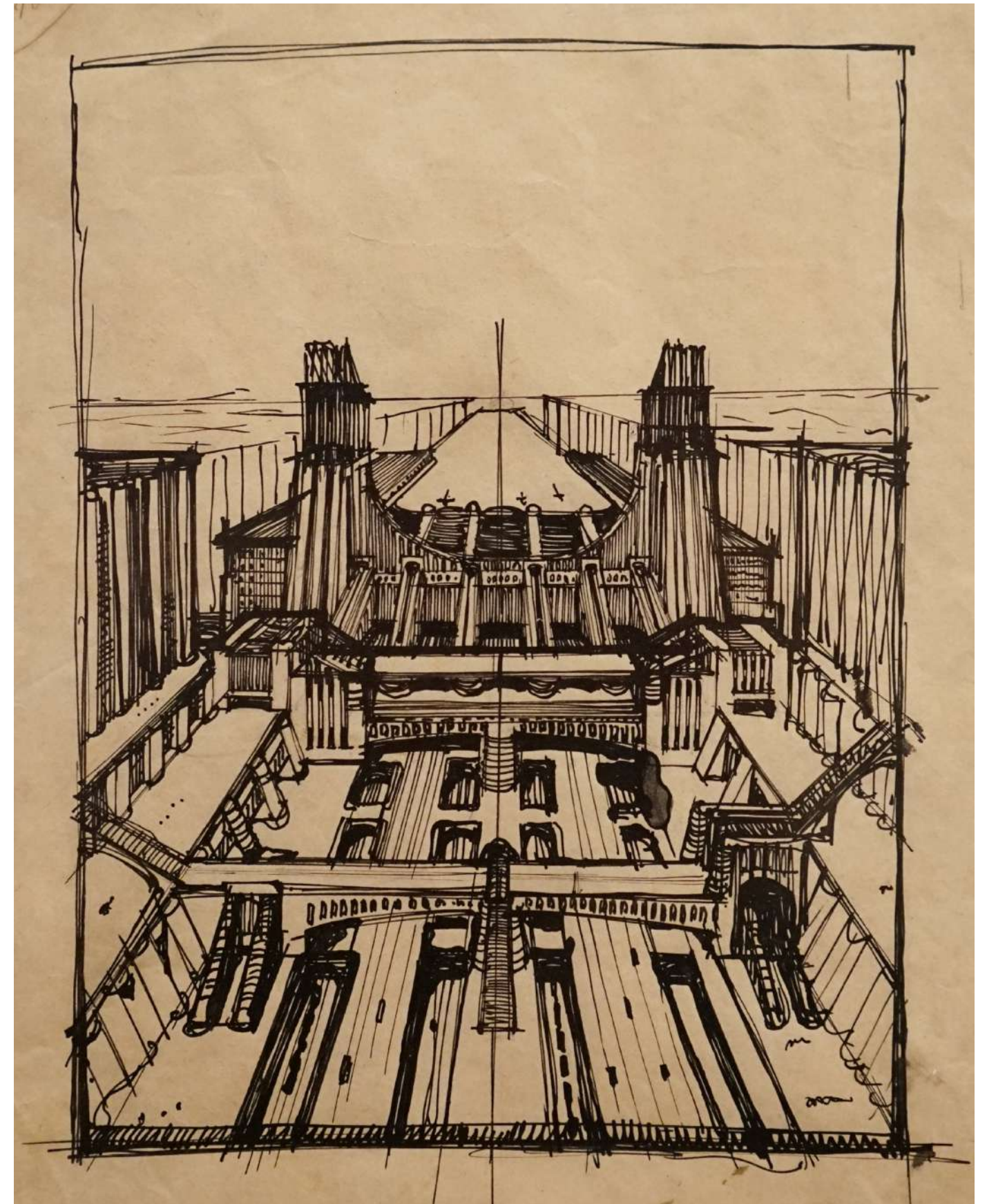
Il *Movimento Futurista*, sviluppatosi più in pittura che non in architettura, era stato promosso con il *Manifesto* del 1909 dallo scrittore Filippo Tommaso Marinetti. Una dichiarazione di guerra totale a ogni forma legata al passato, e un sostegno alla trasformazione tecnologica della città industriale, celebrando il mito della velocità e del progresso. Molti di quei principi sono stati alla base del fascismo, che in politica come in architettura ha dovuto combattere con la sua duplice natura, da una parte quella futurista, rivoluzionaria e moderna e dall'altra quella più istituzionale, governativa e fortemente classica, conclusa con il suo declino imperialista.



Reperti Mostra **ITALIA NOVECENTO**
Maxxi - Roma



Mostra Antonio Sant'Elia - **Le Città Future**
Triennale Milano
Centrale Elettrica | 1913



Mostra Antonio Sant'Elia - **Le Città Future**
Triennale Milano
Stazione per Treni e Aerei | 1914

2.3

ARCHITETTURA FASCISTA?

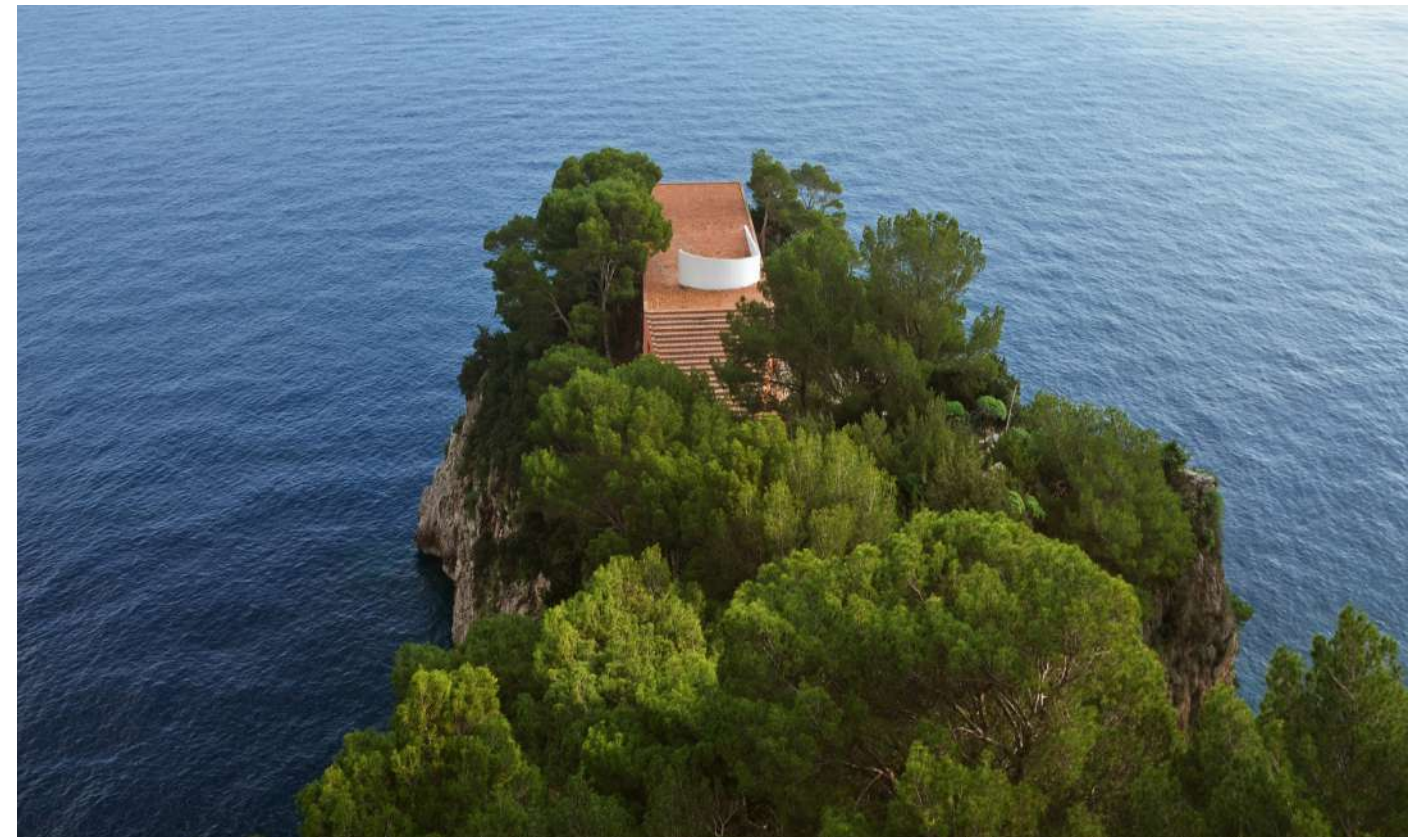
All'indomani del primo conflitto mondiale, l'Italia è alle prese con una precaria condizione socio-economica, per quella che veniva definita come una vittoria mutilata. Questo scenario favorì l'ascesa al potere del fascismo, con il suo autoritarismo e le sue promesse di ristabilimento dell'ordine pubblico e della dignità della Nazione. L'industria bellica favorì l'arrivo di grandi masse di operai, un nuovo tessuto sociale al quale si doveva rispondere con alloggi e servizi. Gli indugi decorativi di inizio secolo appaiono anacronistici e antieconomici, questi temi vengono affrontati per primi dalla Germania, che vede in Gropius l'artefice e il teorico di un nuovo modo di fare arte e architettura con il suo *Bauhaus*.

Nasce così il *Movimento Moderno*, al quale aderiscono tra gli altri anche Le Corbusier, Mies van der Rohe e che in Italia viene sostenuto dal nuovo governo di Mussolini, che, con lo *Stile Razionalista* pare riprendere lo spirito futurista, immaginando, soprattutto inizialmente, una nuova città dinamica, moderna e in linea con i tempi. L'Architettura, più di tutte le arti, viene considerata da Mussolini come: "essenziale, potente, decisiva e necessaria per l'umanità". Il fascismo la utilizza come strumento per generare consenso anche internazionalmente, per rappresentare una nuova fase di sviluppo e crescita dell'Italia, che voleva riappropriarsi del proprio ruolo di protagonista nella storia.

Occorre precisare che il fascismo nel corso del suo ventennio non segue un percorso lineare, ma varia nella sua ideologia in base al corso degli eventi, passando dall'ardito slancio rivoluzionario, a una politica più conservatrice, salendo nuovamente verso un senso di monumentalità imperiale, prima di precipitare nell'abisso della



Campagna Fotografica V.D.R.
Casa del Fascio - Como | 1932-1936
Giuseppe Terragni

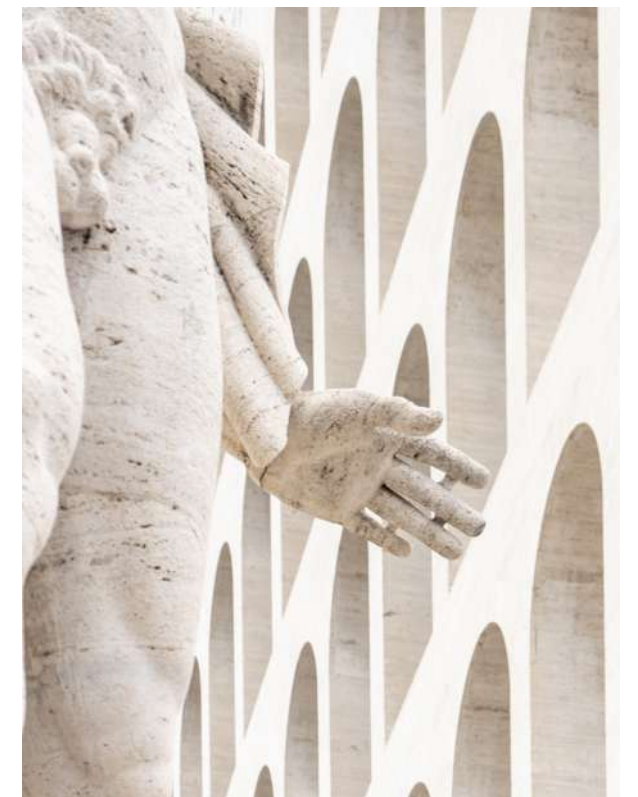


guerra. Questa spirale condiziona stilisticamente l'architettura del periodo, che non può essere genericamente definita fascista o razionalista.

Sicuramente a prescindere dalle ideologie, non possiamo però negare l'importanza del razionalismo italiano nel panorama della storia dell'architettura, dell'arte e del design internazionale.



Campagna Fotografica V.D.R.
Stazione S.M. Novella - Firenze | 1932-1935
Giovanni Michelucci



Campagna Fotografica V.D.R.
Palazzo della Città Italiana - Roma | 1939-1953
Ernesto Lapadula

2.4

GLI ARCHITETTI DEL VENTENNIO

La prima cosciente adesione al razionalismo avviene nel 1926 con la costituzione del *Gruppo 7*, di cui fra gli altri fanno parte: Figini, Pollini, Terragni e Libera. Questi giovani architetti sostengono un nuovo modo di progettare non vincolato da stili ma ponendo al centro la funzione. Su questi temi si fonda il *MIAR - Movimento Italiano per l'Architettura Razionalista*, che si spacca in breve, travolto dall'accusa di essere servo del regime e dall'avversione della vecchia accademia.

Intanto lo *Stato Fascista* inizia la nuova stagione della normalizzazione, e alle spinte avanguardistiche che richiamano al *Futurismo* di Terragni, Libera, Moretti e Michelucci si affiancano le scelte più classiche del ritorno all'ordine dei Neoclassici, a Milano con Muzio, Lancia e Portaluppi e a Roma con Giovannoni, Aschieri e Sabbatini.

Marcello Piacentini, uomo di fiducia del regime, è sicuramente il personaggio chiave e più controverso del periodo, non sostenitore dello stile moderno, gli va riconosciuta la capacità di accogliere nei propri piani, con un impianto fortemente classico, molti tra i protagonisti della scena architettonica anche del dopoguerra, ad esempio Gio Ponti nella *Città Universitaria* e un giovane Pier Luigi Nervi nell'*E42*, con il quale collabora anche successivamente nel *Palazzo dello Sport* di Roma per le *Olimpiadi* del 1960.

Da molti accusato come il responsabile della deriva monumentale e retorica dell'architettura e dell'urbanistica del periodo, rileggendo l'opera di Piacentini, scopriamo un'interessante sintesi tra il razionalismo del *Gruppo 7* e il classicismo del *Gruppo Novecento*, proponendo uno stile nuovo che riprende gli elementi dell'architettura romana in una chiave sorprendentemente moderna. Durante il



Campagna Fotografica V.D.R.
Torre Rasini - Milano | 1932-1935
Gio Ponti, Emilio Lancia



Campagna Fotografica V.D.R.
Torre Littoria - Torino | 1933-1934
Armando Melis de Villa



ventennio abbiamo diversi esempi di esasperazione di questo linguaggio, soprattutto con alcuni progetti che appaiono esageratamente fuori scala e intrisi da un senso di eloquenza riconducibile al regime, vogliamo collocare questi esempi all'interno dell'ulteriore cambiamento di rotta del fascismo, la sua definitiva caduta, avvenuto con l'alleanza con Hitler nel 1938. Un'alleanza che non vede Mussolini passivo, ma in aperta sfida con la *Germania Nazista* di Albert Speer, innescando una competizione che mise in gioco le glorie del passato e quelle illusorie di un avvenire che sarà contraddetto dalla storia.

Campagna Fotografica V.D.R.
Palazzo dell'Arte - Milano | 1931-1933
Giovanni Muzio



Campagna Fotografica V.D.R.
Cà Brutta - Milano | 1919-1922
Giovanni Muzio

2.5

LA CITTÀ DIVENUTA

In un'Italia ancora priva di strumenti per la pianificazione urbanistica, il *Fascismo*, inizialmente interviene con singole opere di riorganizzazione e valorizzazione dei centri storici, e piani di ampliamento relativi a sole zone di espansione, necessarie a realizzare nuovi alloggi e servizi. Tra gli esempi più interessanti e controversi citiamo quelli più monumentali di *Via della Conciliazione* a Roma, del centro storico di Brescia e il *Rione Carità* di Napoli, ma anche lo sviluppo di quartieri popolari come *La Garbatella* di Roma, fra le opere dell'*ICP - Istituto Autonomo Case Popolari*, si ispira alle *Città Giardino* Inglesi e delle zone litoranee e marittime, sulle quali cresce un intenso dibattito sul tema della mediterraneità.

Parallelamente tra il 1926 e la fine degli anni Trenta si sviluppa in Italia la tendenza a realizzare nuovi insediamenti urbani nelle zone agricole sottosviluppate, in particolar modo con le *Bonifiche della Pianura Pontina*, dove assistiamo ad un vastissimo programma di trasformazione territoriale che genera la fondazione di nuove città.

Nel 1930 viene fondato l'*INU - Istituto Nazionale di Urbanistica*, un'organizzazione ritenuta troppo elitaria che si proponeva di studiare l'organizzazione e lo sviluppo dei centri urbani. Nel 1942, con l'approvazione della *Camera dei Fasci* e delle Corporazioni, nasce la *Prima Legge Urbanistica* italiana. È la legge ancora oggi vigente, seppur arricchita e complicata dalle numerose integrazioni e dalle parziali modifiche. Le finalità erano quelle di disciplinare l'assetto e l'incremento edilizio dei centri abitati, e lo sviluppo urbanistico del territorio del Regno. Tale disciplina si attuava a mezzo di *Piani Regolatori Territoriali*, di *Piani Regolatori Comunali* e di norme sull'attività costruttiva.



Campagna Fotografica V.D.R.
Casa Rustici - Milano | 1933-1935
Pietro Lingeri, Giuseppe Terragni



Campagna Fotografica V.D.R.
Casa del Sole - Roma | 1929
Innocenzo Sabbatini



Campagna Fotografica V.D.R.
Lotti Istituto Case Popolari - ICP
Quartiere Garbatella - Roma | 1920 - 1929
Gustavo Giovannoni, Innocenzo Sabbatini

2.6

LA CITTÀ DI FONDAZIONE

Con la denominazione *Città di Fondazione* si intendono i nuclei urbani e abitativi nati non spontaneamente, ma da un preciso progetto, generato sulla base di volontà politiche, sociali o aziendali. Questo tema progettuale percorre la storia, da Ippodamo di Mileto alla città ideale rinascimentale, fino ai villaggi operai ottocenteschi e le città giardino inglesi. Ma è con il ventennio fascista, che si vive il momento culminante di questa tipologia di espansione urbanistica, parzialmente proseguita anche nel dopoguerra, durante il boom economico con le città aziendali.

La bonifica delle paludi pontine, già tentata fra gli altri da Giulio Cesare, viene realizzata, secoli dopo dal *Governo Mussolini*, è la più grande e complessa opera di bonifica e trasformazione compiutasi in Europa tra le due guerre. Avviata nel 1928 è il momento di massima popolarità del Fascismo. Non si deve però limitare il fenomeno delle *Città di Fondazione Fascista* unicamente alla nascita delle 5 *Città dell'Agro-Romano*. Sarebbe impossibile censire questi luoghi, che possono avere delle dimensioni variabili, dalla città, al piccolo borgo rurale. Si possono contare oltre 100 comuni nati tra il 1926 ed il 1943, ai quali si aggiungono le *Città Coloniali* ed i villaggi in Africa, che hanno ospitato oltre 25.000 coloni italiani.

Le principali Città di Fondazione presentano delle analogie, al centro troviamo la piazza con gli edifici pubblici, tra i quali la chiesa, il municipio e la casa del fascio, da questo fulcro urbano, solitamente, si diramano, con un piano Ippodameo di origine classica, le vie primarie e secondarie che generano i lotti da edificare.



Campagna Fotografica V.D.R.
Torre Civica - Sabaudia | 1932-1934
Luigi Piccinato



Campagna Fotografica V.D.R.
Palazzo delle Poste - Sabaudia | 1932-1934
Angiolo Mazzoni



A questa logica apparentemente rigida di pianificazione, si contrappone un linguaggio architettonico libero, passando da *Littoria*, oggi Latina, classica e scenografica, che trae ispirazione dagli scavi di Ostia, alla moderna Sabaudia razionalista di Piccinato, fino alla *Colleferro Morandiana*, sintesi delle *Città di Fondazione*, grazie alla presenza del nucleo *Liberty* del *Villaggio Operaio*, allo sviluppo razionalista e all'affermazione contemporanea di *Città Aziendale*, con il primo *Piano INA CASA d'Italia*.

Campagna Fotografica V.D.R.
Area di Fondazione - Sabaudia | 1932-1934
Luigi Piccinato

2.7

LA CITTÀ NELLA CITTÀ E42

Nella storia dell'architettura del periodo Fascista, oltre agli interventi nel tessuto urbano esistente e alle nuove *Città di Fondazione*, assistiamo anche alla progettazione di complessi architettonici, equiparabili per impianto a quelli di una città, razionalizzata su una specifica funzione o destinazione d'uso. Possiamo definirle *Città nella Città*, è il caso ad esempio della *Mostra d'Oltremare* a Napoli, della *Città Universitaria* e di *Cinecittà* a Roma, dell'ampliamento di Figini e Pollini della *Città industriale Olivetti* a Ivrea (sito UNESCO), ma soprattutto del grande progetto dell'E42.

"La Terza Roma si dilaterà sopra altri colli lungo le rive del fiume sacro sino alle sponde del Tirreno".

Con queste parole Mussolini aveva anticipato la strategia di espansione della *Capitale*, che sarebbe culminata con l'*Esposizione Universale* del 1942. È il 1935 quando Giuseppe Bottai propone al Duce la possibilità di realizzare una *Grande Esposizione sul Genio della Civiltà Italica*, l'idea accolta con entusiasmo, diede vita già nel 1936 ad un *Ente Autonomo* per la gestione della pianificazione del grande evento.

I primi dubbi sull'area di progetto vengono eliminati quando si individua la zona delle *Tre Fontane*, che rappresentava l'occasione di collegare la Roma Imperiale al mare.

A Marcello Piacentini fu affidato il piano dell'intera opera, coadiuvato dai migliori architetti dell'epoca: Pagano, Piccinato, Libera, La Padula, Minnucci e Moretti. Questi danno vita ad un laboratorio creativo senza precedenti, nel segno della modernità, unita alla tradizione delle forme classiche.



**Campagna Fotografica V.D.R.
Palazzo dei Ricevimenti e dei Congressi
E42-Roma | 1938-1954
Adalberto Libera**



Un elemento di sicura innovazione dell'intero progetto era dato dalle architetture, pensate non per un utilizzo temporaneo, come succede solitamente nelle *Esposizioni Universali*, ma concepite fin dalla genesi con la logica del riutilizzo alla fine del grande evento.

Sarebbe stata l'*Esposizione Universale* più grande di sempre, mai compiuta a causa dello scoppio della guerra. I cantieri delle opere, in stato di semiabbandono dopo il conflitto mondiale, vennero parzialmente ultimati per le *Olimpiadi* del 1960. Oggi seppur con molte problematiche l'EUR ospita il più importante centro direzionale di Roma, ed è considerato da molti come un potenziale precursore delle *smart city* del futuro.

**Campagna Fotografica V.D.R.
Palazzo della Civiltà Italiana
E42 - Roma | 1939-1953
Ernesto Lapadula**

2.8

I PIANI DI RICOSTRUZIONE

L'Italia si risveglia dal secondo conflitto mondiale con più di tre milioni di vani distrutti o gravemente danneggiati, sono distrutti un terzo della rete stradale e tre quarti di quella ferroviaria. I danni sono concentrati nel triangolo industriale e nelle grandi città. Particolarmente acuto il problema abitativo che già prima della guerra era assai grave, il censimento del 1931 aveva rilevato 41,6 milioni di abitanti e 31,7 milioni di stanze. L'Italia, già dotata di una legge urbanistica mai di fatto applicata dal 1942, non accoglie l'opportunità di attuare uno sviluppo urbano e territoriale su solidi basi nuove e razionali, compiendo una marcia indietro rispetto agli strumenti che prima della Guerra ponevano il nostro Paese all'avanguardia sul tema nella scena internazionale.

L'alibi è quello di dover superare rapidamente l'emergenza, e accantonata la *Legge Urbanistica* si apre la stagione dei *Piani di Ricostruzione*, disciplinati da norme puntuali e speciali, senza una necessaria visione d'insieme, una sciagura per le città italiane e per il loro sviluppo futuro. Da allora in Italia, a differenza che negli altri Paesi, l'emergenza viene adoperata per eludere le regole della pianificazione e della corretta e razionale gestione delle trasformazioni territoriali. Il *Piano di Ricostruzione* è uno strumento semplificato, rozzo, privo di basi analitiche, finalizzato a far presto. Esistono tuttavia casi di grande interesse, che grazie alla lungimiranza dei singoli progettisti, hanno dato note di colore a uno scenario grigio, all'indomani del nero della guerra. L'edilizia, la locomotiva del paese, è questo lo slogan, che ancora oggi ci accompagna ad ogni flessione economica e sociale.



Reperto Film *La Città Macchina*
Piano di Ricostruzione della Zona Urbana
Verona



Reperto Film *La Città Macchina*
Foto bombardamento | 1946
Chiesa di San Sebastiano
Verona

Reperto Film *La Città Macchina*
Sequenza video storico "Com'era dov'era"
Ponte Pietra - Verona
a cura di Piero Gazzola
Archivio Storico Istituto Luce Cinecittà



2. LA FORMA DELLE CITTÀ

Il Piano simbolo del periodo è il *Piano INA-CASA*, approvato il 28 febbraio 1949, la strategia, ideata dal *Ministro del Lavoro* Amintore Fanfani, era quella di incrementare l'occupazione operaia, agevolando la costruzione di case per lavoratori.

Dal 1949 al 1963 in Italia sono state realizzate circa 2.800 unità abitative a settimana, realizzando alla fine del Piano circa 2.000.000 di vani, per un complesso di 355.000 alloggi in oltre 5.000 comuni italiani distribuiti nell'intero territorio nazionale. Il primo cantiere è a Colleferro, curato dall'ingegnere Riccardo Morandi, autore già del Piano di Fondazione della città nel 1935, nonostante le polemiche di molti, Gio Ponti e Giovanni Astengo su tutti, il *Piano INA-CASA* ha prodotto anche progetti di grande interesse, grazie anche alla mancanza di regole ben delineate, rappresentando per molti l'occasione di sperimentare.

La maggior parte degli architetti dell'epoca parteciparono a questi progetti, Adalberto Libera, Mario Ridolfi, Franco Albini, Ignazio Gardella, Figini e Pollini, sono solo alcuni dei nomi attivi in quel contesto. Lo stile del periodo è quello del *Neorealismo* architettonico, quindi un legame stretto con la tradizione, che portava a una reinterpretazione dei temi razionalisti abbandonando il *Neoclassicismo* del *Ventennio*, ma tralasciando talvolta anche i grandi elementi simbolo del *Movimento Moderno*, alla ricerca di un nuovo espressionismo spesso troppo semplificato, in perenne ricerca di equilibrio tra tradizione e modernità, tra letture storicistiche e norme funzionali. Da citare le targhe in ceramica policroma, elemento inserito dal 1952 per contrassegnare le opere del *Piano INA-CASA*, spesso l'unico elemento di colore in distese di cemento e finestre.

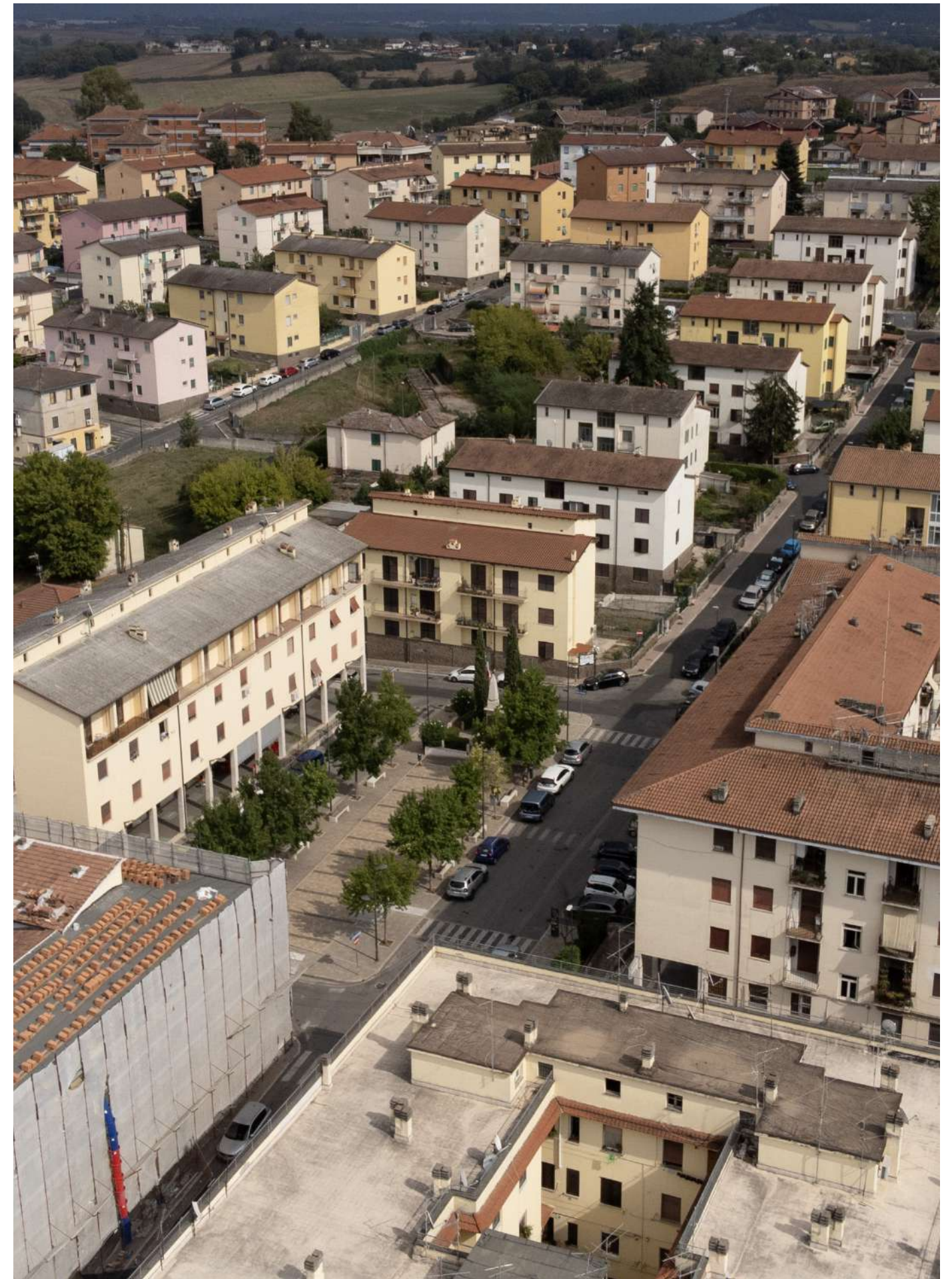


**Composit Film *Città Novecento*
Piano INA-CASA Colleferro | 1949-1960
Riccardo Morandi**



**Campagna Fotografica V.D.R.
Piazza Mazzini
Piano INA-CASA Colleferro | 1949-1960
Riccardo Morandi**

**Campagna Fotografica V.D.R.
Piano INA-CASA Colleferro | 1949-1960
Riccardo Morandi**



2.9

LA RIFORMA URBANISTICA

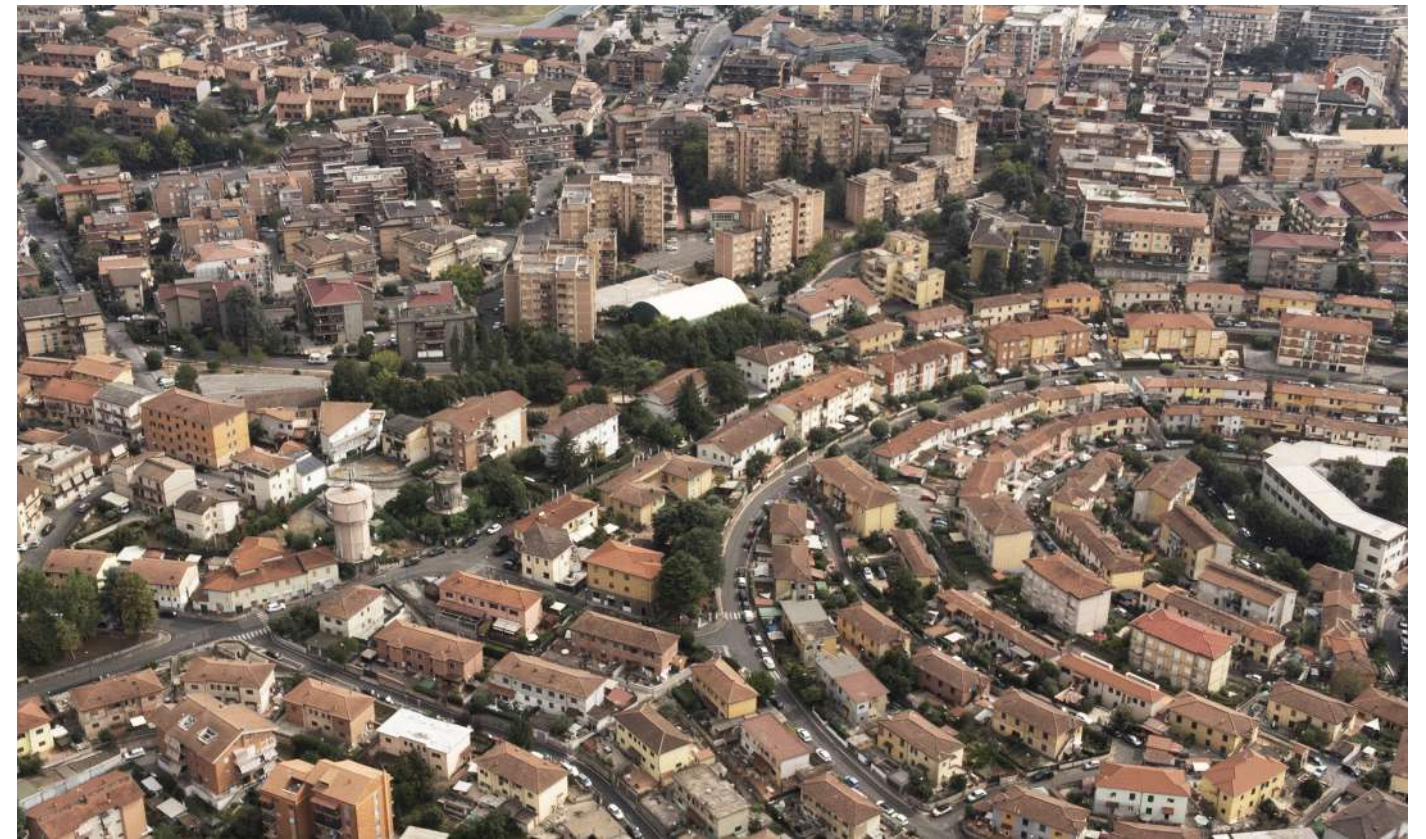
Gli anni '50 sono gli anni d'oro della speculazione più sfrenata, A Napoli l'amministrazione di Achille Lauro dà l'avvio al massacro della città. A Roma, a Milano, a Genova, a Napoli, a Catania, detta legge la *Società Generale Immobiliare*. Come scrive Antonio Cederna, uno dei più lucidi e attenti osservatori degli scempi che stanno avvenendo: *"Distruzione di monumenti antichi e rovina del loro ambiente, sventramento di antiche città, trasformazione in sordidi agglomerati di cemento di colli, parchi e campagne, tali e non altri sono i risultati dell'attività della Società generale immobiliare. Ad essa manca qualunque principio urbanistico, che sia minimamente organico e unitario: suo unico scopo, al pari di qualunque piccolo affarista, è di sfruttare al massimo i propri terreni"*.

All'inizio degli anni Sessanta lo sviluppo industriale del paese si consolida, a partire dal 1960, si assiste, specialmente al Nord, alla fioritura di innumerevoli iniziative di pianificazione; ed è databile al 1960 l'apertura della battaglia per la *Riforma Urbanistica*. Nel 1960, dopo anni di dibattiti, l'*INU - Istituto Nazionale di Urbanistica* presenta il cosiddetto *Codice dell'Urbanistica*, al quale il Governo risponde con una proposta nel solco dei principi ispiratori della *Legge del 1942*, pur sostenendo notevoli perfezionamenti di carattere tecnico e procedurale, suggeriti dall'anarchia vissuta nel dopoguerra.

Da allora in Italia si susseguono un sovrapporsi di norme, non sempre di carattere esclusivamente urbanistico, che hanno modificato ma non hanno sostituito quelle precedenti, creando un corpus che non è mai giunto a costituire un *Testo Unico*. Inoltre è stato costante fin dagli anni Sessanta il dibattito sulla necessità di una riforma urbanistica radicale, mai varata dal alcun governo italiano, resta quindi quello del 1942 il testo fondamentale.



**Campagna Fotografica V.D.R.
Stratificazione urbana | 1912 - 1990
Colleferro - Roma**



Superati i temi della ricostruzione e successivamente dell'espansione delle città, altri temi sono divenuti centrali dagli anni '70 ad oggi, trasformando la materia dell'urbanistica in *Governo del Territorio*, per rispondere ai temi dello sviluppo omogeneo e integrato, tema oggi più che mai attuale nell'ambito della *Rigenerazione Urbana*.

Tra i temi del passato, e del futuro, c'è quello del *Centro Storico*, per il quale nel 1960, a Gubbio, viene firmata una *Carta*, la quale riconosce l'importanza nazionale dei problemi che riguardano i centri storici e ritiene urgente procedere con la ricognizione e la classificazione degli insediamenti di valore storico-ambientale e delle zone che devono essere salvaguardate e risanate, quale premessa allo stesso sviluppo della città moderna.

Un ennesimo tentativo di dare argini al degrado, al disordine e alla mancanza di sensibilità e di pianificazione, tema che oggi si è spostato nelle periferie e nei siti di *archeologia industriale* del '900.

**Campagna Fotografica V.D.R.
Stratificazione urbana | 1912 - 1990
Colleferro - Roma**

RICERCA

CAPITOLO 3

ricerca /ri'tʃerka/ s. f. [der. di ricercare]. - 1. a. [attività volta a trovare, a scoprire qualcuno o qualcosa: svolgere una r.] ≈ inchiesta, indagine, investigazione. b. [insieme degli studi e delle indagini che si svolgono nell'ambito delle varie discipline per individuare documenti e fonti, ricostruire eventi, scoprire fenomeni, leggi e sim., per lo più con un fattore di originalità e di innovazione: r. storiche; r. sperimentale] ≈ analisi, esplorazione, indagine, studio. 2. a. [operazione condotta da mezzi aerei e navali intesa a intercettare reparti e mezzi avversari, oppure dispersi o naufraghi] ≈ || esplorazione, perlustrazione, ricognizione. b. (tecnol.) [modo di operare di dispositivi ricercatori e localizzatori] ● Espressioni: motore di ricerca [nella rete internet, programma che permette di ricercare un sito rapidamente] ≈ || browser.

3.1

LO STATO DI FATTO

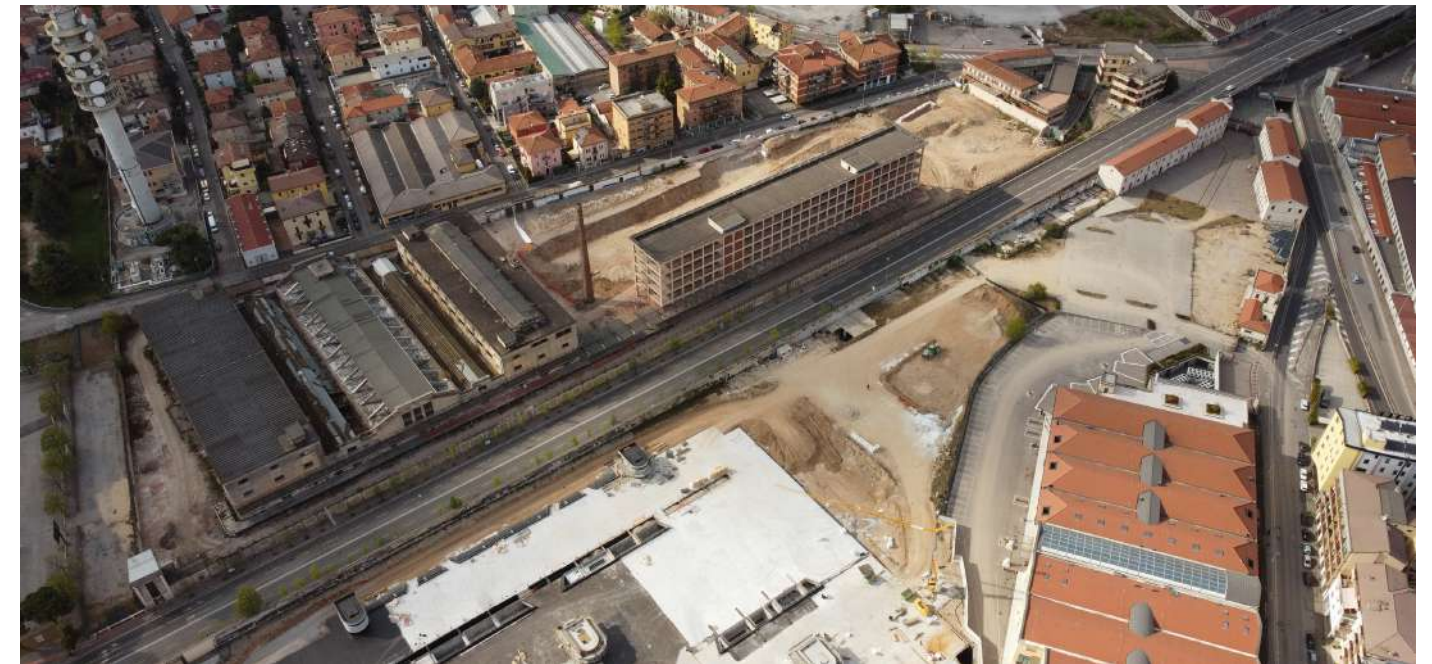
L'Italia Novecento è un Paese che ancora sta aspettando una riforma integrale dell'urbanistica, che necessita di un'indispensabile revisione delle modalità di affidamento dei lavori, una Nazione bloccata nelle logiche burocratiche di una serie di processi strutturali. In tutti gli ambiti, che siano pubblici o privati, si assiste a un'organizzazione divisa per settori e discipline. In questo scenario si dovrebbe intendere la professione dell'architetto come quella necessaria a fare sintesi, in attività che devono essere coordinate fra di loro al fine di realizzare dei progetti integrati.

Gli esempi possono essere infiniti, ma pare fuori dal tempo la logica di pensare ancora per settori, l'idea che l'urbanistica non parli con la cultura, come la cultura non dialoghi con la comunicazione e le infrastrutture, così come le infrastrutture non si coordinino con l'ambiente e la programmazione, e infine il ruolo delle *Università* e dei *Centri Ricerca*, spesso chiuse e isolate dai tavoli decisionali.

Questo panorama da gigante immobile si imbatte nella realtà, quella quotidiana dei preoccupanti fenomeni di gentrificazione, che stanno colpendo i quartieri storicamente popolari e operai, così come l'abbandono che perdura negli anni all'interno dei grandi insediamenti industriali novecenteschi, lo spopolamento dei centri storici ormai divenuti parchi gioco per turisti, oltre che lo spopolamento costante delle aree più isolate, come i borghi e le piccole isole. L'effetto collaterale di questo fenomeno è la costante crescita delle periferie e delle aree suburbane, con preoccupanti fenomeni di isolamento culturale e sociale.



Campagna Fotografica V.D.R.
Lanificio Veronese Fratelli Tiberghien
Verona | 1907-2016



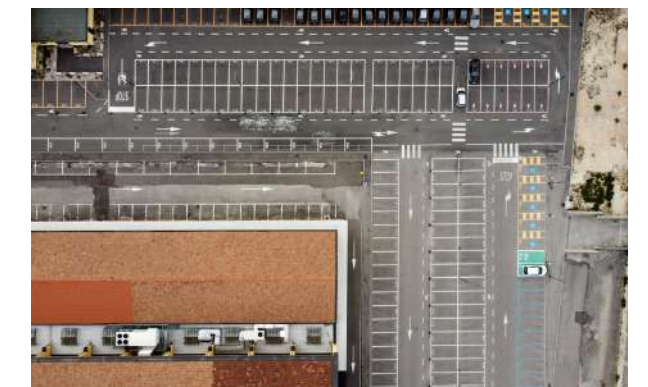
Tra questi fenomeni, di particolare interesse è quello delle *Città di Fondazione del '900* e dei quartieri di espansione urbana del dopoguerra, sono questi i luoghi relegati nel concetto di periferia, e sui quali si dovrebbe maggiormente lavorare sui temi non solo della manutenzione, ma anche e soprattutto della valorizzazione, una valorizzazione interna, un'azione di presa di coscienza per chi vi ci abita, la restituzione della dovuta dignità storica, seppur recente, ricca di valori e di identità.

Si dovrebbe superare la logica passatista della ricerca del proprio centro storico in un monumento classico, o più semplicemente nel campanile, oggi si è chiamati a riconoscersi in oggetti diversi, magari fatti di ferro e cemento, di derivazione industriale o infrastrutturale.

Il concetto di periferia è da considerarsi obsoleto, la ricerca deve essere quella di nuove centralità, del riutilizzo e del potenziamento infrastrutturale, soprattutto in senso digitale. Con queste premesse, e solo con la giusta visione d'insieme, e con la capacità amministrativa e politica, si potranno affrontare le sfide del presente.

Su questo obiettivo il *Novecento* deve essere l'elemento fondamentale, i luoghi della nostra rivoluzione industriale, e del boom economico, oggi spesso abbandonati, rappresentano la cava contemporanea dalla quale estrarre gli insediamenti funzionali necessari per lo sviluppo del futuro.

Campagna Fotografica V.D.R.
Stratificazione urbana
Verona SUD



Campagna Fotografica V.D.R.
Stratificazione urbana
Mercato Ortofrutticolo - Verona

3.2

IL PROGETTO TOTALE

L'Architetto storicamente è colui che gestisce il progetto in ogni sua fase, nel '900 l'architetto è un uomo che sa coniugare la sensibilità umanistica alla preparazione scientifica, senza trascurare i fondamentali elementi della conoscenza artigiana del proprio mestiere. Non si può comprendere la figura dell'architetto novecentesco senza conoscere la storia delle arti applicate in relazione all'industria e all'artigianato, alla ricerca di un progetto integrale.

L'Architetto è un *Direttore di Orchestra* che deve saper guidare tanti *Maestri* in svariate discipline, attraverso la conoscenza, l'ascolto, il dialogo, e il coraggio della scelta, rispondendo alle esigenze della collettività nelle opere pubbliche e del mercato nelle committenze industriali. L'architetto contemporaneo deve tornare a essere progettista, ripensando alla propria professione, guardando al passato e disegnando il futuro, per farlo deve superare la logica della preparazione verticale.

Un Architetto oggi non può essere un Ingegnere, un Geometra, un Commercialista, un Costruttore, un Designer, uno Storico, un Impiantista, un Avvocato, un Regista, un Pianificatore, un Grafico, o una delle tante professioni che quotidianamente gli sono richieste, non potrà esserlo e non deve esserlo, ma l'Architetto, e solo l'Architetto, può accogliere e comprendere ogni istanza e ogni esigenza del progetto, restituendo un risultato finale unico, completo, e coordinato, il *Progetto Totale*.

Di seguito sono riportati i passaggi fondamentali che hanno costituito il bagaglio necessario alla comprensione del mestiere, prima della professione nel XX secolo.



Poltrona Biofilia
Milano | Salone del Mobile 2024

Arts and Crafts, 1880, William Morris, John Ruskin e Philip Weeb sono tra le personalità simbolo di un movimento che, in epoca di industrializzazione, pone l'artigianato come espressione del lavoro dell'uomo e dei suoi bisogni, ma soprattutto come elemento di valore durevole nel tempo contro la bassa qualità dei materiali e il miscuglio confuso di stili rappresentati dalla produzione industriale. Sono i principi che oggi possiamo riscontrare nell'economia globale, e sui quali si pongono i fondamentali del design.

Testa, Mano, Cuore.
Motto della Society of Designers

Secessione Viennese, 1898, a Vienna appare la rivista *Ver Sacrum*, architetti, pittori, artisti si staccano dall'Accademia, e ricercano una propria forma indipendente e autonoma, una nuova arte totale, è la Vienna tra gli altri di Josef Hoffmann, Gustav Klimt, Otto Wagner, Joseph Maria Olbrich, artisti e artigiani, che uniti hanno inteso rinnovare l'intero concetto di arte non vedendo al passato, ma proponendo un nuovo presente, trasversale nelle discipline, ma unito nelle intenzioni.

A ogni epoca la sua arte, all'arte la sua libertà.
Motto Secessione Viennese

Deutscher Werkbund, 1907, è l'associazione tedesca che intendeva saldare la cesura tra industria e arti applicate, con la proposta di fondare una nuova cultura del lavoro industriale. Il movimento vedeva l'associazione di progettisti e industrie, che insieme dovevano analizzare il progetto tra disegno, costi, produzione in serie e artigianato. Dopo l'Esposizione di Colonia, è nel 1927, con il *Weissenhof* di Stoccarda che assistiamo alla progettazione di un quartiere residenziale modello, 33 edifici, è la tappa fondamentale per il nascente *Movimento Moderno*. Un unico progetto coordinato e coerente guidato da Ludwig Mies Van der Rohe, con edifici di Peter Behrens, Le Corbusier, Walter Gropius, Bruno Taut e altri protagonisti dell'epoca.

Dai cuscini per il sofà alla costruzione della città.
Motto Deutscher Werkbund



Arts & Crafts Exhibition Society
Catalogo Mostra | 1890



Ver Sacrum
Rivista | Gennaio 1898



Deutsche Werkbund
Manifesto Esposizione Colonia | 1914

3. RICERCA

Futurismo, 1909, una delle prime avanguardie europee, un Movimento che attraverso Manifesti e opere sperimentali intendeva superare ogni logica nostalgica e passatista, sfiorando spesso nelle intenzioni la rivoluzione. Il mito era la Macchina, la Velocità, il Progresso ad ogni costo in ogni ambito, culturale, tecnologico, artistico, produttivo o sociologico. Sono le parole di Tommaso Marinetti, le città di Sant'Elia, ma soprattutto le Case d'Arte, interessantissimi laboratori di arti applicate del secondo periodo futurista, tra queste quella di Depero, Balla e Rizzo.

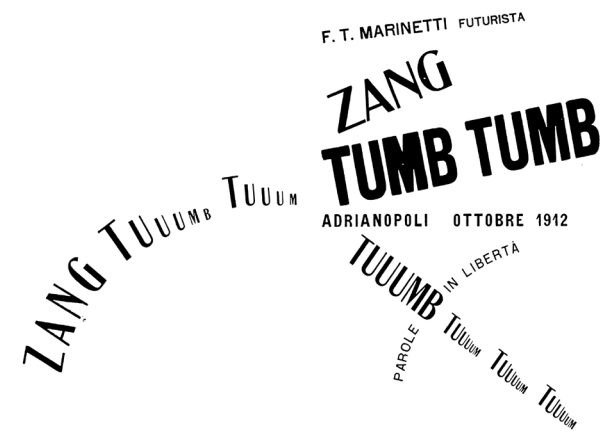
Abbiate fiducia nel progresso che ha sempre ragione anche quando ha torto.
F.T. Marinetti

Bauhaus, 1919, sul tracciato del *Deutscher Werkbund* Walter Gropius fonda una *Scuola di Arte e Design*, erede delle avanguardie, avrà la capacità straordinaria di fare sintesi tra le ideologie del tempo, anticipando i movimenti legati al razionalismo, al funzionalismo e a tutto il *Movimento Moderno*, gettando le basi per un principio di cultura europea, quella del rapporto tra tecnologia e cultura di tutte le arti applicate e delle produzioni industriali.

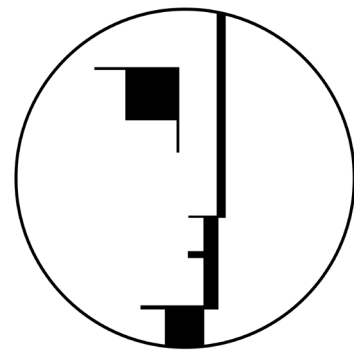
Tutti noi architetti, scultori, pittori dobbiamo rivolgerci al mestiere. L'arte non è una professione, non v'è differenza essenziale tra l'artista e l'artigiano.
W. Gropius

De Stijl, 1917, definito come *Neoplasticismo*, è la corrente olandese che ricerca la sintesi fra le arti nelle forme dell'astratto, dell'essenziale e del geometrico. Architetti come Rietveld, artisti come Mondrian, e tanti altri hanno concretizzato una visione unitaria in pittura, architettura, design, grafica fino a influenzare la moda, anche quella più recente di Yves Saint Laurent nella celebre collezione *Hommage à Mondrian* del 1965.

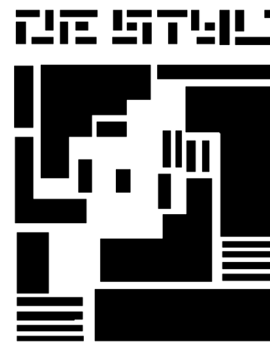
*La posizione dell'artista è umile.
È essenzialmente un canale.*
P. Mondrian



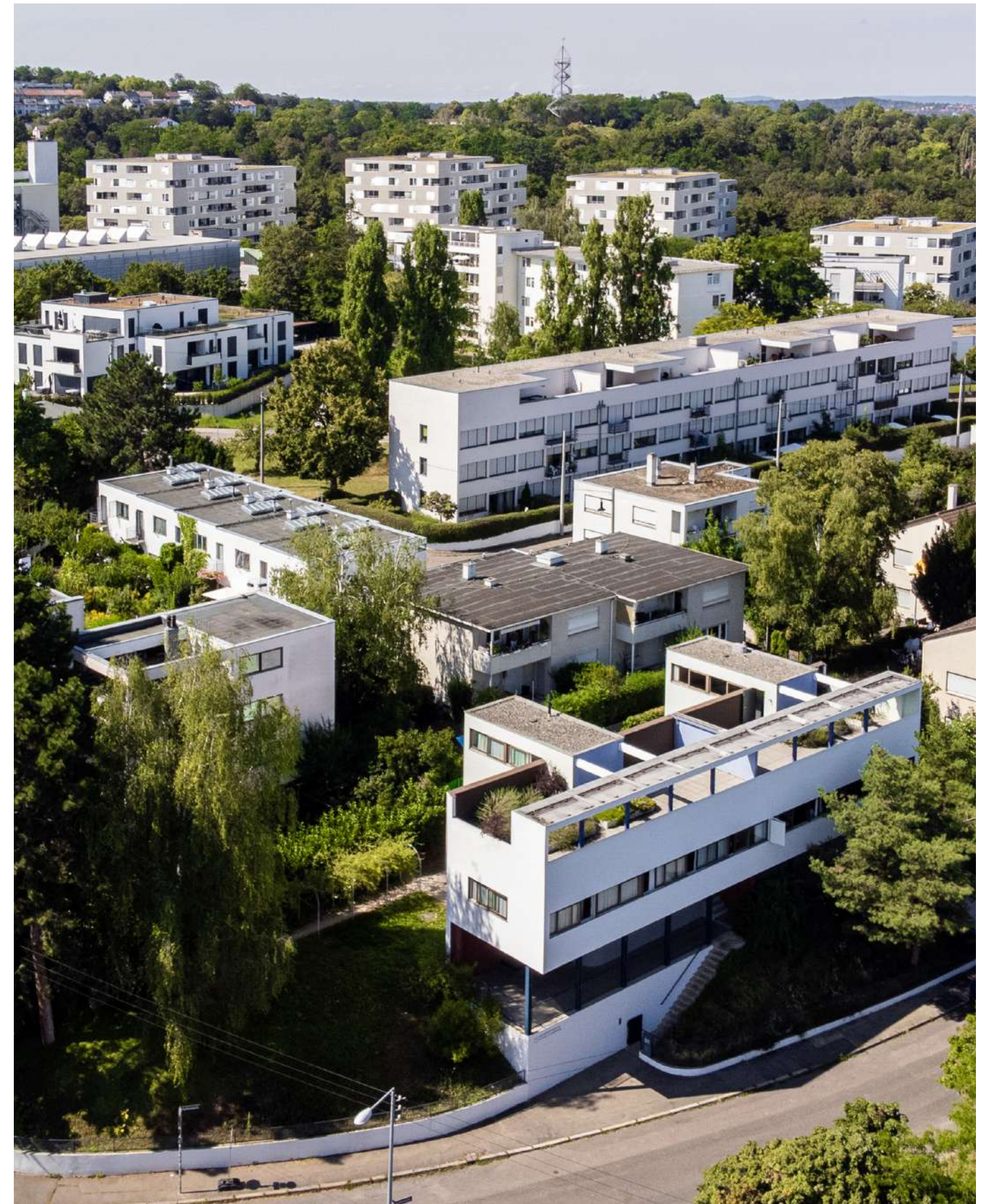
Zang Tumb Tumb di F.T. Marinetti
Copertina pubblicazione | 1914



Bauhaus Ausstellung Weimar
Logotipo | 1923



De Stijl
Copertina Rivista | 1917



Campagna Fotografica V.D.R.
Weissenhof - Weißenhofsiedlung
Stoccarda | 1927

3.3

LA MAPPATURA DEL '900 E L'ARCHIVIO



Mappare il '900 è un'urgenza, una vera emergenza che coinvolge la sicurezza delle persone in primis, ma che coinvolge anche gli aspetti dello sviluppo sociale, culturale, economico e urbanistico dell'intero Paese. Questo tema non è un tema nuovo, ma come spesso succede è stato intrapreso da troppe realtà diverse e distaccate tra loro, esistono *Censimenti del Novecento* realizzati da Università, Centri Ricerca, Regioni, Ministeri, Imprese pubbliche e private, ma non esiste un censimento unico, coordinato e con una lettura trasversale e multidisciplinare dello stato di fatto del XX secolo.

Questa necessità deve invece essere intesa come punto di partenza per ogni processo di sviluppo, intrapreso o da intraprendere, si deve fotografare il secolo con una ricognizione basata su diversi parametri, proponendo una schedatura unica e accessibile.

Reperto Film *La Città Macchina*
Deposito Archivio MAXXI Architettura
Fondo B.B.P.R.



I criteri necessari per strutturare questa mappatura devono essere quelli della manutenzione, attraverso l'analisi dell'integrità dei materiali e delle tecnologie costruttive adottate, e della valorizzazione e tutela, con lo studio e la divulgazione dei caratteri storici e formali, solo con questi elementi alla base si può strutturare una proposta consapevole e funzionale di rigenerazione e rifunzionalizzazione del patrimonio del '900, ricercando sempre la funzione oltre la scontata e inutile musealizzazione che sta imbalsamando ogni oggetto architettonico salvato dal degrado o dall'abbattimento.

In questo scenario un ruolo fondamentale deve essere svolto dagli *Archivi*, pubblici e privati, fisici e digitali, che devono essere finalmente liberi e consultabili in un sistema informativo unificato, nel quale si devono ricercare i principi di ogni progetto di riqualificazione, attraverso una lettura che ponga alla base di ogni intervento la conoscenza della sua storia.



Reperto Film *La Città Macchina*
Deposito Archivio MAXXI Architettura
Fondo Pier Luigi Nervi

Reperto Film *La Città Macchina*
Deposito Archivio MAXXI Architettura
Fondo Aldo Rossi

MOSTRA ITALIA NOVECENTO

MAXXI - MUSEO NAZIONALE DELLE ARTI DEL XXI SECOLO



Nel Centro Archivi di Architettura del Maxxi la Mostra *Italia Novecento* è la restituzione della ricerca dedicata al docufilm *La Città Macchina*. Negli spazi intitolati a Carlo Scarpa, disegnati da Zaha Hadid, sono stati esposti i reperti originali dalla rivoluzione dell'*Italia Unita* del 1861 alla Rigenerazione del futuro con i disegni inediti dello studio Snøhetta e di Mario Botta. A completare l'esposizione i video dell'*Archivio Storico Luce Cinecittà*, una selezione di pubblicazioni tematiche e il reportage fotografico dello stato di fatto delle architetture più iconiche del progetto.

MAXXI - Roma
Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo



Foto allestimento mostra
ITALIA NOVECENTO
Centro Archivi di Architettura - MAXXI



Estratti reperti bacheca mostra
ITALIA NOVECENTO
Centro Archivi di Architettura - MAXXI

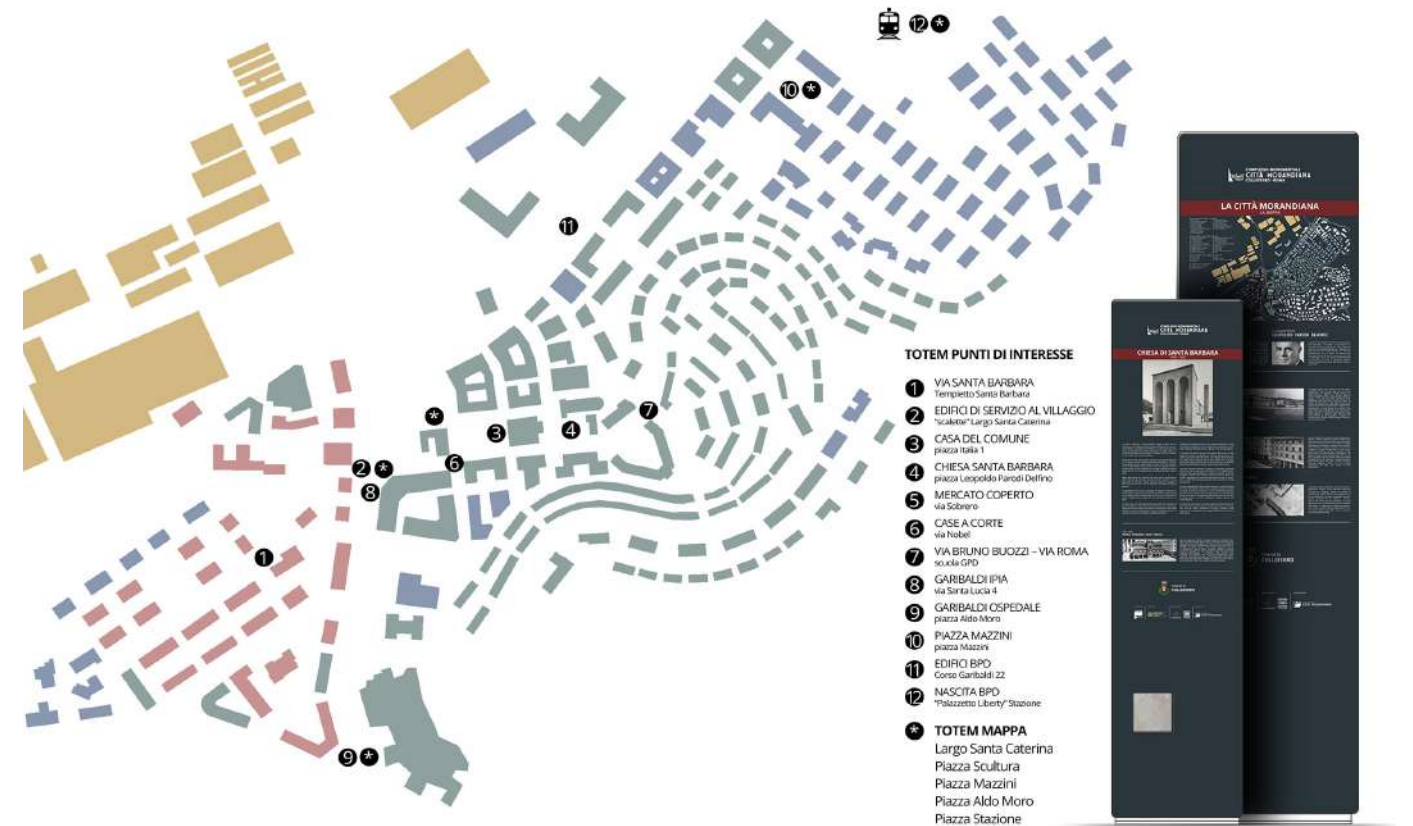
CITTÀ MORANDIANA

ARCHIVIO MULTIMEDIALE + TOTEM QR CODE

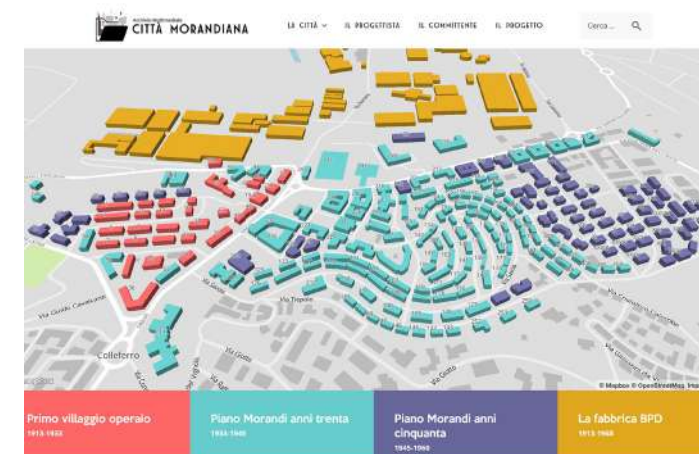


La ricerca al servizio della città, con queste premesse il progetto dedicato alla *Città Morandiana* ha visto come primo passaggio la perimetrazione del centro storico, dal *Villaggio Operaio* del 1912 al *Piano di Ricostruzione* del 1950. La mappa elaborata è stato lo strumento per delimitare l'area da sottoporre a tutela e a valorizzazione, con l'inserimento nella *Rete di Complessi Monumentali* della Regione. L'intero processo ha visto la realizzazione di un archivio digitale a libera fruizione collegato attraverso un sistema *Qr Code* a una serie di Totem distribuiti nell'area di interesse.

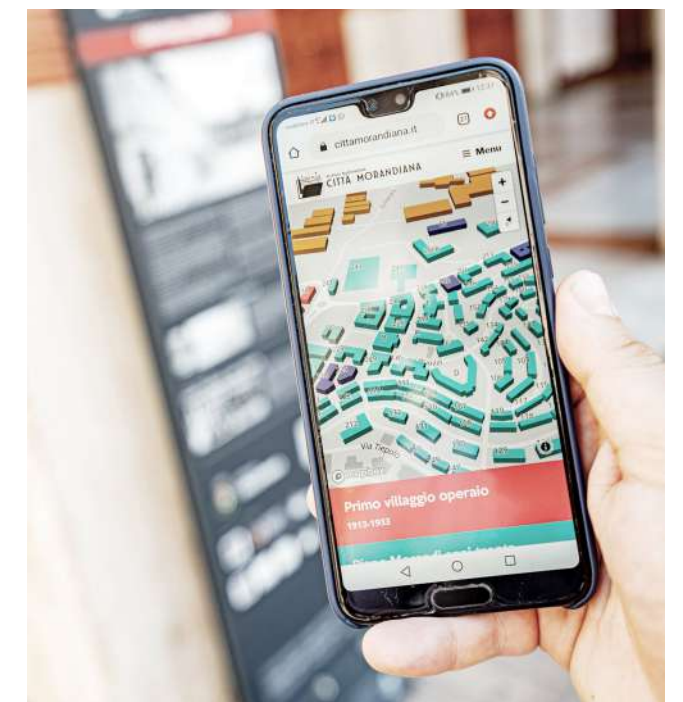
Applicazione schede edifici



Mappa tematica con modelli Totem



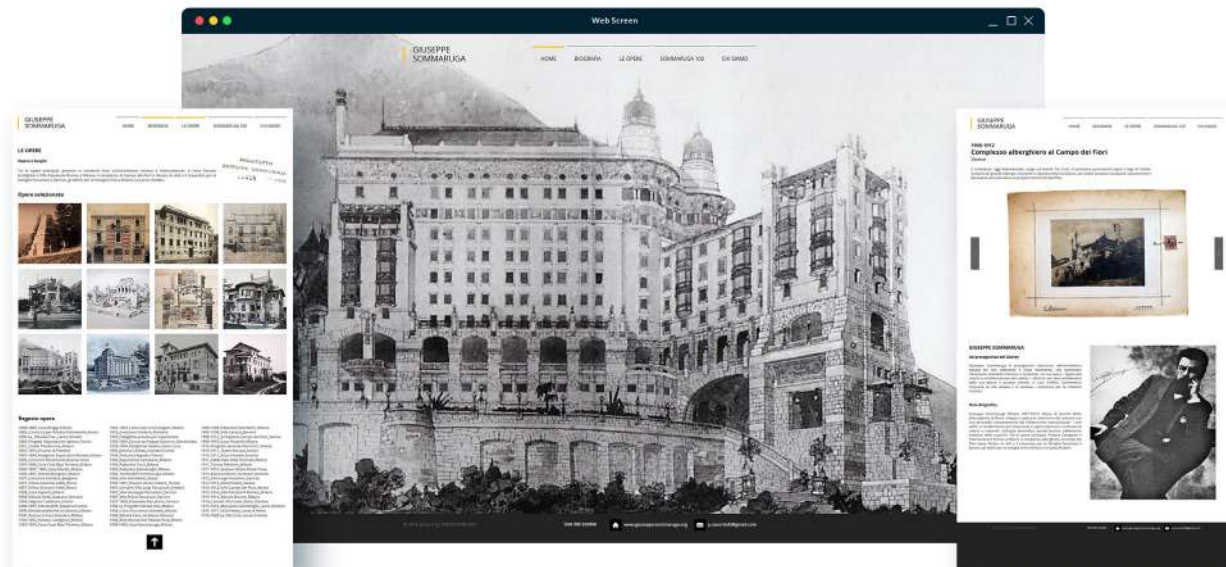
Home page Archivio Multimediale



Sistema QR Code per digital device

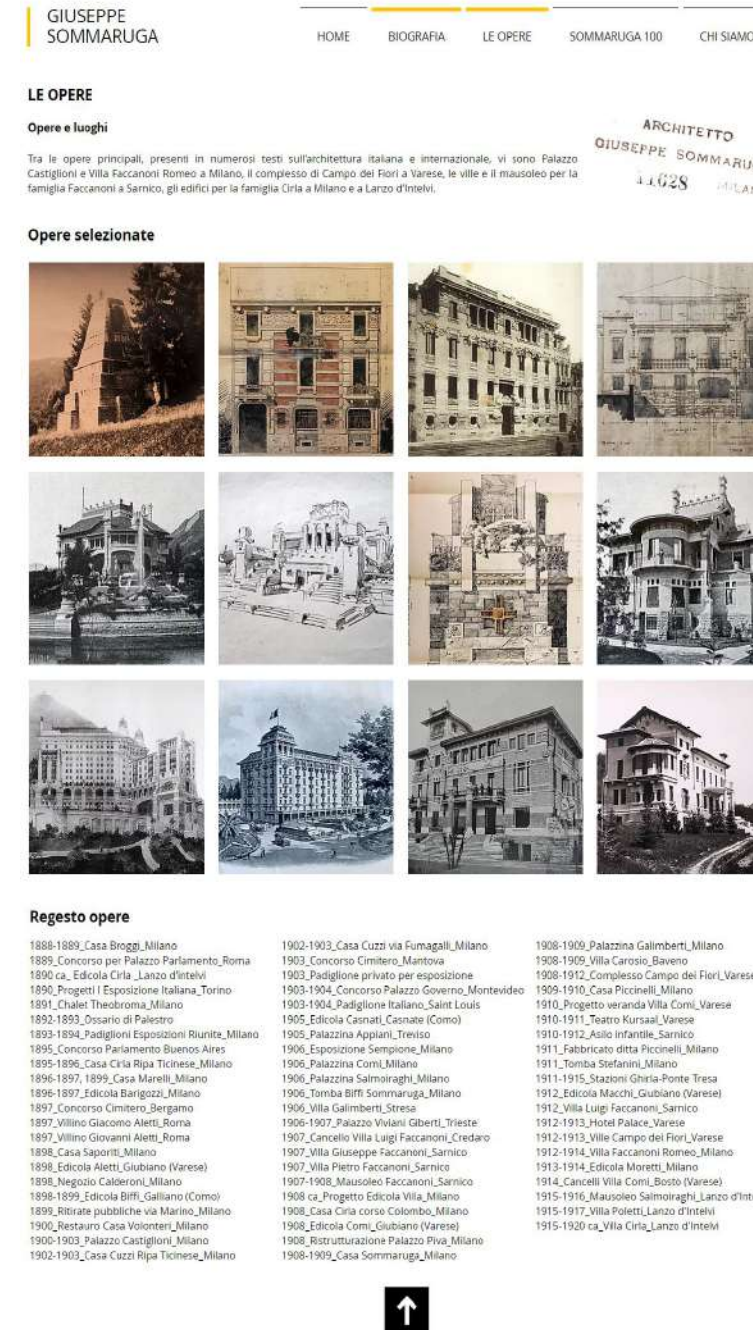
GIUSEPPE SOMMARUGA

ARCHIVIO MULTIMEDIALE + DIGITALIZZAZIONE



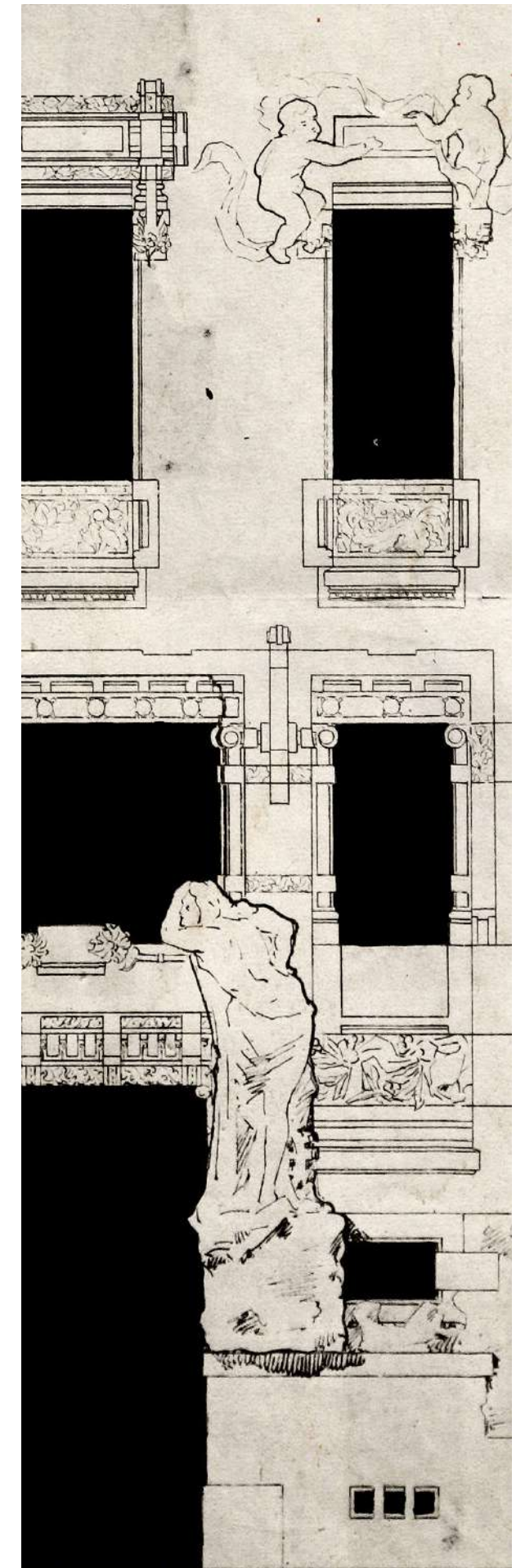
Giuseppe Sommaruga può essere considerato uno dei protagonisti dell'architettura italiana tra fine Ottocento e inizio Novecento, con particolare riferimento all'ambito milanese e lombardo. La sua opera è legata alla nascita e all'affermazione del *Liberty* e affronta vari temi emblematici della sua epoca: il palazzo urbano, la casa d'affitto, l'architettura funeraria, la villa urbana e di vacanza, i complessi per la ricezione turistica. L'archivio multimediale a lui dedicato è la sintesi di un'estesa campagna di ricerca, digitalizzazione e restauro di reperti anche inediti.

Sistema design responsivo
Archivio Multimediale



Schedatura regesto opere
Archivio Multimediale

Dettaglio digitalizzazione reperto originale
Palazzo Castiglioni - Milano | 1901-1904



IMMAGINI

CAPITOLO 4

immagine /i'm:adzine/ (lett. imagine) s. f. [dal lat. imago -gĭnis]. - 1. a. [forma esteriore degli oggetti corporei in quanto percepita visivamente o riflessa su una superficie: vedere, riflettere un'i.; i. nitida, sfocata] ≈ □ aspetto, figura. b. (estens.) [rappresentazione pittorica o fotografica di un qualsiasi soggetto: un volume pieno di i.] ≈ figura, illustrazione, riproduzione. 2. (estens.) [persona che assomigli molto a un'altra: è l'i. di suo padre] ≈ copia, ritratto. ▼ Perifr. prep.: a immagine di [per esprimere il rapporto di somiglianza a un modello: Dio ha creato l'uomo a sua i. e somiglianza] ≈ sul modello di. 3. (fig.) [idea che qualcuno o qualcosa dà di sé o che gli altri si fanno a riguardo: difendere la propria i.; curare l'i. di un attore] ≈ nome, reputazione, visibilità. 4. [rappresentazione mentale di cosa vera o immaginaria per opera della memoria o della fantasia: serbare viva l'i. di qualcuno] ≈ || idea, ricordo, visione. 5. a. [rappresentazione concreta di cosa o idea astratta: essere l'i. della salute] ≈ emblema, icona, incarnazione, personificazione, simbolo. b. (fig.) [trasfigurazione di un concetto, di un sentimento, ecc., mediante un linguaggio vivace che rende una sensazione: stile ricco d'i.; scrivere, parlare per i.] ≈ figura, figurazione. □ allegoria, analogia, metafora.

4.1

MISSIONE FOTOGRAFICA

Il *Rilievo Architettonico* è il presupposto di ogni progetto, storicamente ha lo scopo di rappresentare un manufatto in tutte le sue parti, attraverso l'elaborazione di rilievi storici esistenti, schizzi quotati, documentazioni varie e disegni tecnici. La tecnologia in questa pratica è in costante evoluzione, oggi la ripresa per acquisire i dati e la sua restituzione sono il frutto dell'utilizzo di svariati strumenti per rilievi diretti e indiretti, come *Laser Scanner*, *Fotogrammetrie* ottenute con camere metriche o stereometriche riprese da terra o su drone, fino all'avvento delle elaborazioni satellitari che stanno rivoluzionando l'intero settore.

Il principio alla base è tuttavia immutato, l'obiettivo è avere un'immagine ortogonale o tridimensionale, grafica e idealizzata, spesso priva di ogni elemento connotante e caratterizzante della realtà di un luogo, una realtà non solo geometrica e strutturale, ma anche culturale, percettiva e umana. Da queste premesse la *Missione Fotografica*, attualizzata, torna ad acquisire un valore fondamentale nella lettura del paesaggio e di conseguenza nell'elaborazione del progetto.

La fotografia è stata intesa fin dal suo debutto come strumento a cavallo tra la tecnica e l'arte, il suo impiego originale è stato proprio rivolto alla lettura del presente, ne è un esempio la *Missione Eliografica*, un progetto elaborato a partire dal 1851 in Francia per iniziativa della *Commissione per i Monumenti Storici*. L'obiettivo era di documentare tramite la fotografia gli edifici storici francesi bisognosi di restauro e riparazioni. Molte delle immagini realizzate sono diventate quasi immediatamente dei classici fondativi della fotografia d'architettura, grazie alla loro limpidezza e alla frontalità con cui



**Schizzo di partenza mappa
Città di Vibo Valentia 2030
Missione fotografica - Rigenerazione Urbana**

generalmente si riprendono gli edifici in questione, immortalati spesso non come degli splendidi gioielli solitari, ma ricercando inquadrature volte alla raffigurazione della purezza dell'immagine nel suo contesto originale e nel suo stato di conservazione, inserendo anche soggetti in falso movimento che arricchiscono lo scenario di una componente fondamentale in architettura, l'uomo.

Un pioniere della fotografia dal vero è stato anche *Gaspar Felix Tournachon*, fotografo, caricaturista, giornalista e romanziere, primo sperimentatore della fotografia aerea, in mongolfiera, conosciuto con il nome di *Nadar*, ispirato dal personaggio di *Andar* protagonista di *Dalla Terra alla Luna*, scritto dal suo amico *Julies Verne*. Nel 1858 è sua la prima *immagine aerofotografica*, il soggetto è Becetre, un paesino alle porte di Parigi, sarà la prima di una serie di immagini realizzate per mappare e sorvegliare il territorio.

Sempre in Francia assistiamo a un altro passaggio fondamentale nella lettura fotografica del paesaggio, è la *Missione Fotografica della DATAR - Delegazione Interministeriale per la Pianificazione e l'Attrattività Regionale*, un imponente progetto promosso dal Governo che coinvolgeva un gruppo internazionale di fotografi chiamati a documentare e a interpretare le trasformazioni del paesaggio francese negli anni '80, tra i 28 fotografi selezionati c'è Gabriele Basilico con il suo progetto *Bord de Mer*.

Sarà proprio Basilico, architetto di formazione, a indagare il paesaggio industriale del '900 in Italia, in particolare nella sua Milano con *Ritratti di Fabbriche*, ma ancora prima a Terni, per incarico di *Casabella*, dove decide di raccontare il *Villaggio Matteotti* di Giancarlo De Carlo attraverso i ritratti di chi abitava quell'architettura, portando il punto di vista all'interno della realtà del complesso.

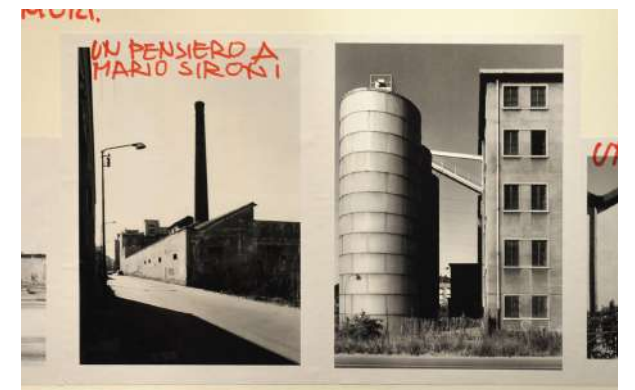
La fotografia e il paesaggio costruito sono anche i soggetti prediletti di Luigi Ghirri, geometra per lavoro, professione che presto abbandonerà anche per la spinta di Aldo Rossi, con il quale inizia a documentare il paesaggio e l'architettura italiana. La sua è una rappresentazione originale e sensibile,



**Nadar eleva la fotografia all'altezza dell'arte
Litografia | 1862**



**Bord De Mer | Missione DATAR
Gabriele Basilico | 1984-1985**



**Ritratti di Fabbriche con appunti
Gabriele Basilico
Mostra Spazio Oberdan Milano | 2009**

4. IMMAGINI

che mira a catturare il luogo come sospesi, irrealistici e per certi versi metafisici, spesso privi di figure umane ma mai privi dell'intervento dell'uomo, il suo *Manifesto* è *Viaggio in Italia*, realizzato con lo scrittore Gianni Celati con il quale racconta la realtà del Belpaese costretto a fare i conti con una rapida antropizzazione e trasformazione del territorio.

La fotografia d'architettura in Italia è anche archivio, non solo quello delle immagini delle riviste, delle pubblicazioni, o degli studi di progettazione, ma anche la tradizione dei grandi studi fotografici italiani, fra questi c'è quello dei *Fratelli Alinari*, la più antica azienda mondiale operante nel campo della fotografia, dell'immagine e della comunicazione. Un patrimonio visivo che dal 1852 ha raccolto oltre 5,5 milioni di fotografie, in parte digitalizzate, una rappresentazione fondamentale per leggere e comprendere la storia d'Italia e del suo paesaggio nel '900, tema caro anche a Italo Insolera.

Italo Insolera, noto ai più come urbanista e saggista, il suo lavoro di ricerca e progettazione è stato incentrato sulla funzione della città antica in rapporto allo sviluppo delle metropoli, con attività prevalenti nel campo del restauro e della redazione di piani regolatori di città storiche e di complessi ambientali. A lui si deve *Roma Moderna*, edito da Einaudi, nel quale indaga il rapporto fra archeologia e città moderna, ma pochi sanno che al centro del suo lavoro c'è la fotografia, migliaia e migliaia di immagini utilizzate per i suoi studi di urbanistica e per la stesura dei numerosi *Piani Urbanistici*, immagini di ricerca del reale, di denuncia talvolta, ma sempre di restituzione fedele di un contesto, quello urbano, che è basato su contraddizioni e equilibri precari.

Da queste premesse storiche, oggi rinasce la *Missione Fotografica* che si pone come strumento di analisi e progettazione, partendo dal presupposto che la miglior lettura di un luogo sia la sua realtà fotografica, con una visione immediata e priva di semplificazioni grafiche o standardizzate.



Italia in Miniatura | 1978
Luigi Ghirri. Pensare per immagini
Maxxi | 2013



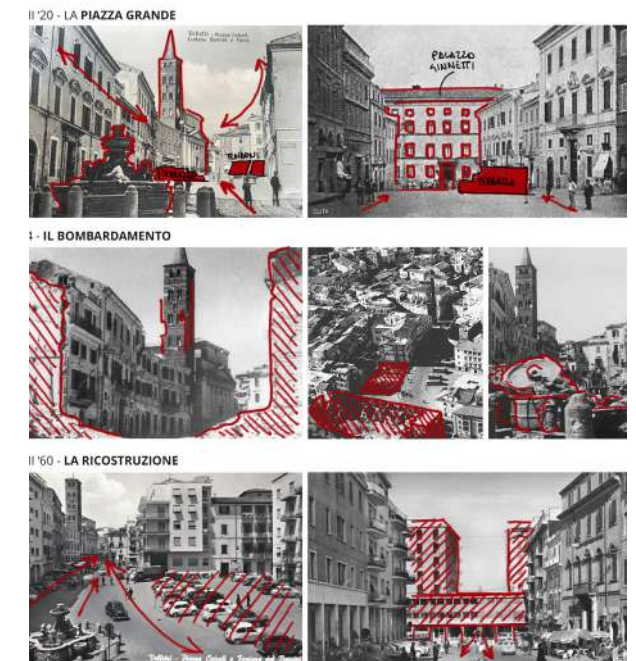
Piazza del Campo - Siena
Fratelli Alinari | 1870



Borgata Campo Nomentano - Roma
Italo Insolera | 1956

Le fasi per questo processo di acquisizione e rielaborazione progettuale sono essenzialmente tre, la *ricerca documentale*, attraverso la catalogazione di fotografie, cartoline e disegni storici del luogo, la *fotografia dello stato di fatto*, da realizzarsi da terra e da drone, e il *ridisegno del luogo*.

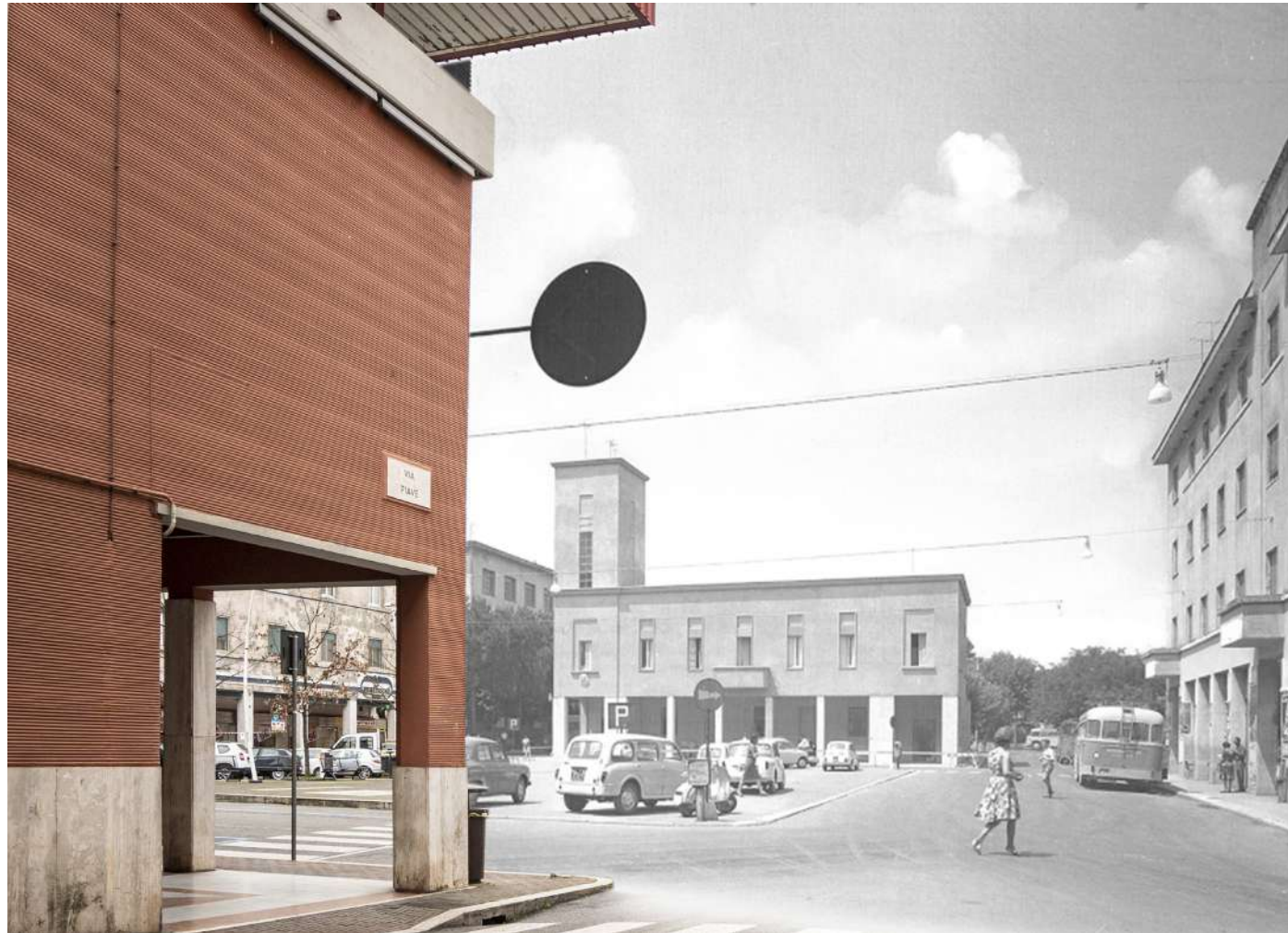
Il terzo passaggio è invece alla base dell'intervento architettonico, ed è il frutto della sintesi tra lo stato di progetto grafico originale, lo stato di progetto fotografico inaugurale e lo stato di fatto attuale. Solo con questa triplice analisi si potrà capire come un'architettura sia stata vissuta e utilizzata negli anni, quali le sue caratterizzazioni e le relative superfetazioni date dal tempo e dall'utilizzo, una visione del reale con la quale si può ideare quella del futuro.



Missione Fotografica
Piazza Cairoli - Velletri Roma
Concorso Internazionale

CITTÀ MORANDIANA

MISSIONE FOTOGRAFICA



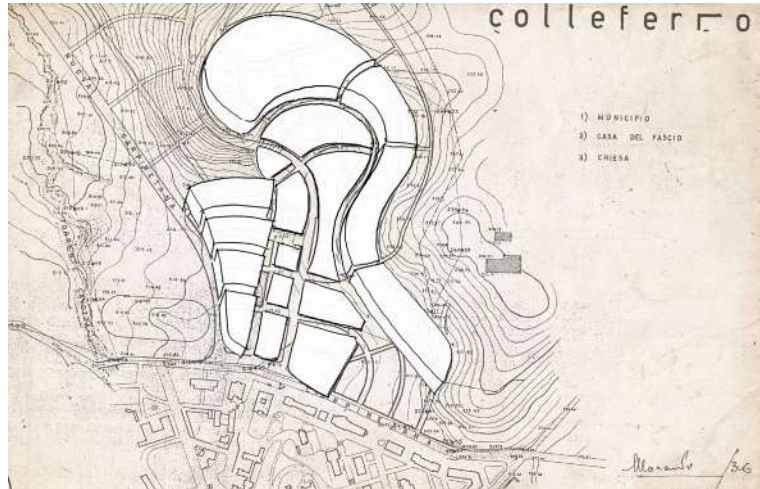
Una *Missione Fotografica* dedicata allo sviluppo della città del novecento attraverso la tecnica del confronto tra lo stato di fondazione e quello di fatto. Un lavoro che pone in diretto rapporto la ricerca nell'immagine parametrata al tempo e allo spazio reale. Un progetto che è stato recepito come strumento attuativo nelle operazioni di manutenzione, restauro e valorizzazione dei manufatti novecenteschi, e che ha indirizzato l'amministrazione nella redazione in variante al PRG vigente del Regolamento per la *Disciplina degli Interventi nel Centro Storico*.



Elaborazioni definitive
Missione Fotografica 1930 - 2020

PIAZZA SCULTURA

CITTÀ MORANDIANA

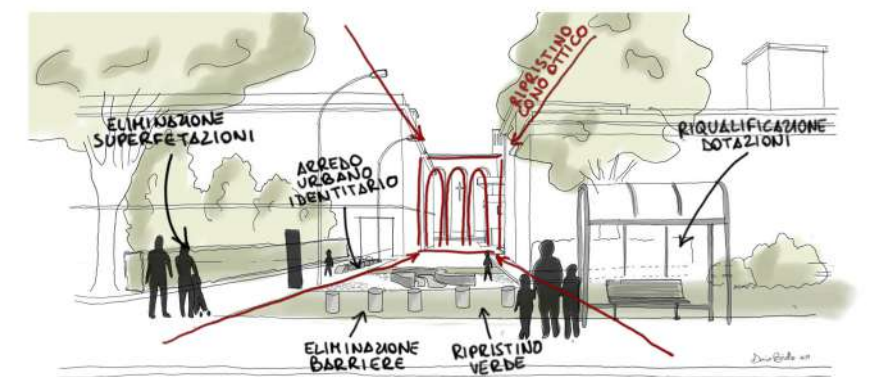
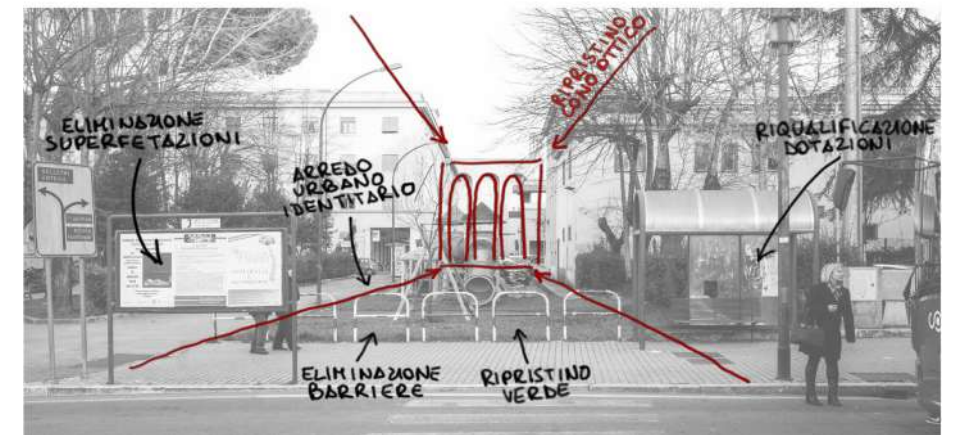


Disegno del volume dal Piano di Fondazione di Riccardo Morandi del 1936



Installazione Piazza Scultura

La *Missione Fotografica* come strumento di progettazione dello spazio, con queste premesse nasce la *Piazza Scultura della Città Morandiana*. Pensata per diventare la Porta al percorso turistico del centro storico novecentesco, vede come operazione principale il ripristino del cono visivo verso la facciata della *Chiesa di Santa Barbara*, opera di Riccardo Morandi. A completare l'intervento una scultura funzionale, una panchina monumento modellata tridimensionalmente sul *Piano di Fondazione* del 1936 e realizzata in cemento bianco fotocatalitico.



Missione fotografica Piazza Scultura



VOGLIA DI RIEMERGERE

L'ARCA - RIVISTA INTERNAZIONALE DI ARCHITETTURA E COMUNICAZIONE VISIVA



Una ricerca fotografica che parte dal 2010 con la pubblicazione su *L'Arca*, rivista internazionale di architettura, design e comunicazione visiva. *Voglia di Riemergere* è il reportage fotografico dello stato di fatto del paesaggio urbano del Novecento italiano, sono gli edifici svalutati dalla routine quotidiana, i luoghi normalizzati e scomparsi nel tempo fino a diventare invisibili. Attività inizialmente dedicata a Roma e Milano, è oggi estesa in tutta Italia e in Europa. Un archivio in costante espansione di migliaia di immagini catalogate per luogo, anno, autore e area tematica.

**Ciclo di stampa immagini mostra
Politecnico di Milano**



**Pubblicazione settembre 2010
L'Arca - La Rivista Internazionale di
architettura, design e comunicazione visiva**

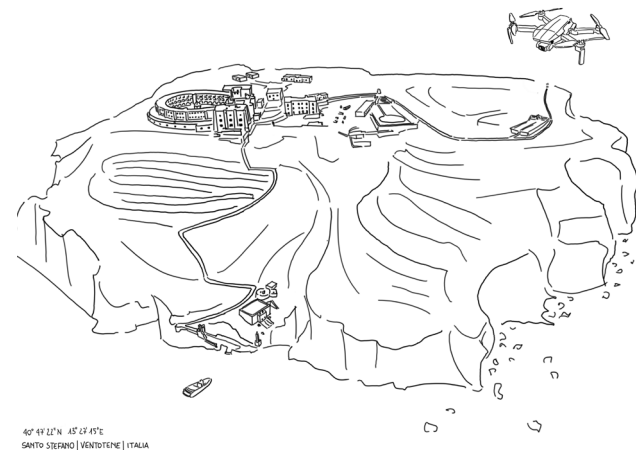
ISOLA DI SANTO STEFANO – VENTOTENE

MISSIONE FOTOGRAFICA - CONCORSO INTERNAZIONALE

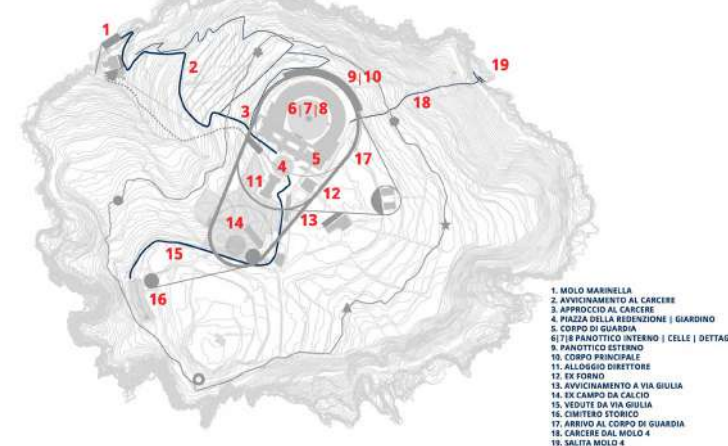


Memoria, Esperienza, Spazio e Tempo, un paesaggio in quattro dimensioni, queste le premesse del progetto di *Recupero e Rifunionalizzazione dell'Ex Carcere Borbonico dell'Isola di Santo Stefano - Ventotene*. Concorso internazionale coordinato da *Atelier(s) Alfonso Femia - AF517*. Punto di partenza della proposta progettuale è stata la Missione Fotografica, aerea con drone, panoramica da terra e macro con i dettagli materici dello stato di fatto, un'indagine del reale nella memoria di un luogo *Manifesto del Novecento*, sospeso nella storia e alla ricerca del proprio futuro.

Fotografia aerea grandangolare zenitale
Isola di Santo Stefano



PERCORSO FOTOGRAFICO



Estratto Missione Fotografica
Progetto Concorso CIS-Ventotene
Atelier(s) Alfonso Femia AF517

QUARTIERE COPPEDÈ

MOSTRA GALLERIA COLONNA, ROMA



Quartiere Coppedè, un luogo fuori dal tempo nel cuore della Capitale, questo è il nome del progetto, nato come spin-off tematico del reportage fotografico *Voglia di Riemergere*. Una serie di istantanee, un video teaser, una mostra presso la prestigiosa *Galleria Colonna* a Roma e un catalogo di sintesi del lavoro, queste le componenti che hanno ridato luce alla figura di Gino Coppedè e all'immagine del suo quartiere costruito tra il 1915 e il 1927. La rappresentazione cross-mediale di un'icona assoluta dell'eclettismo architettonico del Novecento italiano.



Catalogo mostra Quartiere Coppedè
Un Luogo Fuori dal Tempo nel Cuore della Capitale
Sorgente Group



Immagini Mostra Quartiere Coppedè
Galleria Colonna
Roma | 2014

4.2

SPAZIO PUBBLICO E DOTAZIONI URBANE



Con il termine città si è soliti indicare un aggregato di costruzioni più o meno pianificato, sorto da un accentramento culturale, economico e amministrativo, tuttavia esiste un organismo più complesso, quello della comunità, grazie alla quale la città vive, cresce e assume i propri caratteri identitari.

Sullo Spazio Pubblico e nelle dotazioni urbane si deve lavorare, intendendo, per Spazio Pubblico, sia il luogo fisico, una piazza, una strada, un parco, un luogo d'incontro in genere, outdoor o indoor, sia lo spazio virtuale di condivisione che l'epoca digitale rende disponibile e di cui è impossibile, ormai, fare a meno, nonché quella parte della pubblica amministrazione, che riguarda i servizi alla persona, all'impresa, alla cultura e alla salute.

Tre ambiti diversi ma connessi fra loro. Solo così si entra nell'ottica del progetto come concreta occasione di *Rigenerazione Integrale*. Un progetto che non si risolve in una ordinaria opera edile o in un intervento di decoro urbano, ma che utilizza

Composizione dotazioni urbane
Collezione Morandiana
Catalogo di Arredo Urbano Identitario

le diverse discipline delle scienze umane, su più registri, fisico, virtuale, ideale, concettuale, avendo come obiettivo, il soddisfacimento delle esigenze e delle aspettative delle comunità, dei bisogni e delle emozioni dei singoli componenti di questa.

La cultura, da declinare nei diversi registri e alle diverse scale, consente di affrontare, in maniera unitaria e nella loro complessità, i temi della rigenerazione urbana, del bene comune, del progetto dello spazio pubblico, della coesione e della inclusione sociale, dello sviluppo sostenibile e accessibile diventando il cardine dello sviluppo, nel momento storico in cui la politica fa fatica a fronteggiare i problemi derivanti dal fenomeno del nuovo grande urbanesimo e del conseguente impoverimento di vaste aree periferiche del paese e del mondo.

In un mondo globalizzato e a portata di click, non si può vivere laddove i click non siano possibili e laddove i servizi alla persona e all'impresa non siano compatibili con gli standard della contemporaneità.

Se il bisogno di infrastrutture ha portato all'esodo dalle aree periferiche, la ricerca di una nuova policy, che renda di nuovo attrattive le aree periferiche, non può prescindere dalla dotazione di infrastrutture, oggi principalmente digitali, che possano offrire i migliori servizi fisici e virtuali.

La buona qualità della vita è data da un ambiente sostenibile e compatibile con le esigenze della contemporaneità. La ricerca della qualità deve essere maniacale e deve entrare nel *modus operandi* e nelle aspettative di tutti.

La pubblica amministrazione, per prima, ha l'impegno di offrire servizi di buona qualità, scegliere i progetti migliori, adoperarsi per la diffusione della cultura della buona qualità, in ogni ambito della vita pubblica, amministrativa, sociale, ambientale.

Ogni città, in particolare quella del '900 ha il compito di ricercare i suoi caratteri originari e alimentarli, esaltandoli, in ogni ambito della vita pubblica e sociale, dai segni della storia ai nuovi segni del



Porta di ingresso Borgo Serrone
Tracce al Centro Storico



Percorsi Borgo Serrone
Tracce al Centro Storico

4. IMMAGINI

Piano di Comunicazione Coordinata e dell'Arredo Urbano Identitario, evidenziando la propria identità e i propri tratti connotanti, tra le pieghe e la polvere dell'ordinarietà del quotidiano, e mai scadendo nello scimmiettamento caricaturale, di fasti del passato, veri o presunti.

Così, ogni città si caratterizzerà, distinguendosi, e, offrendo un'esperienza unica ai cittadini residenti, ai turisti e ai visitatori.

Ogni dotazione urbana dovrebbe connotare un luogo, superando la piattezza del catalogo generico di prodotti, assumendo la funzione simbolica che una volta aveva il campanile o la torre, questo auspicio intende superare la realtà di spazi urbani che si somigliano fra di loro, generando un paesaggio piatto dal nord al sud, ed eliminando ogni ricchezza individuale della singola comunità, questo nell'epoca della realizzazione di borghi di carta pesta, come gli outlet e i centri commerciali, contrapposti allo spopolamento dei veri borghi italiani, e dei centri urbani del '900, abbandonati o restaurati con logiche presepistiche e stucchevoli alla ricerca di sparute presenze turistiche del fine settimana.



Testata progetto
Collezione Morandiana
Catalogo di Arredo Urbano Identitario

Lavorazioni in cemento bianco fotocatalitico
Collezione Morandiana
Catalogo di Arredo Urbano Identitario

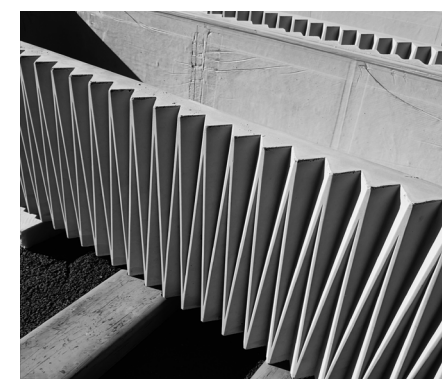
COLLEZIONE MORANDIANA

CATALOGO DI ARREDO URBANO IDENTITARIO



Dalle linee organiche della città giardino, da quelle razionali della piazza centrale e dalle superfici dei manufatti novecenteschi, nasce così la *Collezione Morandiana*. Il *Catalogo di Arredo Urbano Identitario* disegnato per la *Città Morandiana*. Panchine, fioriere, dissuasori, cestini e altre dotazioni prodotte per connotare la città in modo funzionale. Il materiale prescelto è il cemento bianco con trattamento fotocatalitico, soluzione che rende gli oggetti in grado di ridurre le emissioni inquinanti del traffico urbano.

Panchina Italia
Collezione Morandiana
Catalogo di Arredo Urbano Identitario



Linea Verde - 1 km
100 fioriere mod. Ricerca
in cemento fotocatalitico
e con piante mangia smog



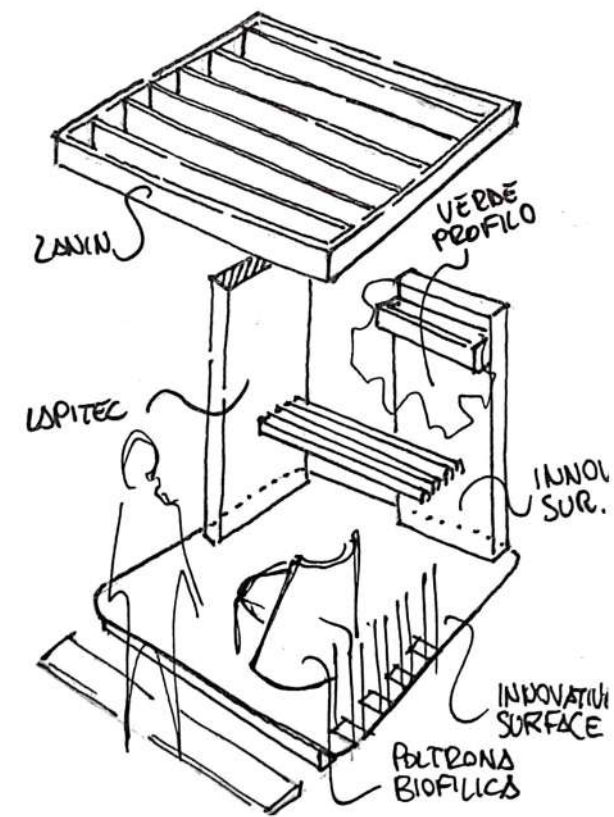
Compositi elementi dotazioni urbane
Collezione Morandiana
Catalogo di Arredo Urbano Identitario

PADIGLIONE NEUTRO

MILANO, SALONE DEL MOBILE



Neutro è il *Manifesto* dedicato all'architettura biofilica e al rapporto tra uomo e natura, *Biofilia* letteralmente significa amore per la vita, e prende origine dall'ipotesi scientifica di Edward O. Wilson che negli anni '80 indica la natura come bisogno primario per le persone. Il *Padiglione* intende porre il tema progettuale del benessere naturale applicato ad ogni ambito della progettazione, è pensato per essere una dotazione di arredo urbano da giustapporre alla metropoli, applicando i principi dell'architettura biofilica e rendendola accessibile alla comunità.



Padiglione Neutro - Architettura Biofilica
Piazza Cordusio | 2024

APPLICAZIONE

MODULO VITA

MODELLO DI UTILITÀ

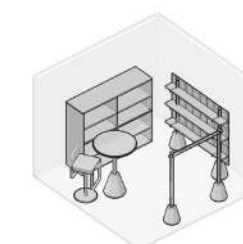


Il *Modulo Vita* è un sistema modulare nato nel periodo Covid, presentato in *Triennale Milano* e all'*ADI Index*, è pensato per essere una struttura di rifunzionalizzazione dello spazio urbano in modo temporaneo o permanente. Un nuovo luogo da vivere che interpreta le linee date dai modelli *Città 15 Minuti* e *Borgo Futuro*. Il sistema è totalmente smontabile, personalizzabile e può essere autosufficiente energeticamente. Tre le configurazioni ci sono quelle destinate a spazi commerciali, espositivi e produttivi, oltre che di condivisione in modalità sharing, tutti realizzati con gli arredi *Bahlara* vincitore del *Good Design Award di Chicago*.

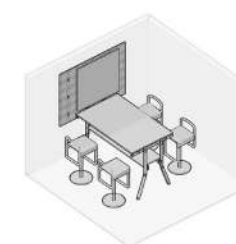
Lavoro Smartworking



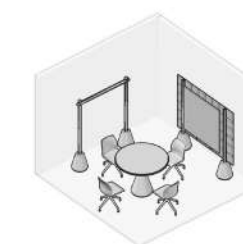
Negozio Shop



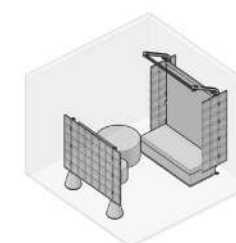
Ristorazione Restaurant



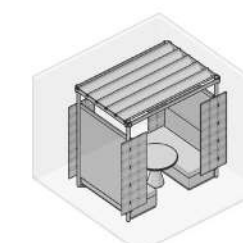
Lavorare Insieme Coworking



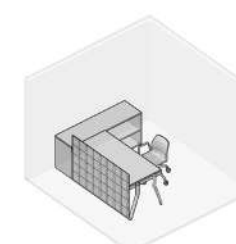
Espositivo Exhibition



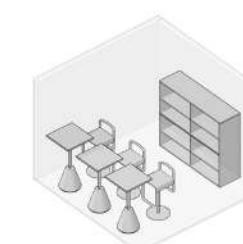
Riunione Meeting



Accoglienza Welcome



Consegna Delivery



Allestimenti funzionali
Modulo Vita

MODULO VITA PERGOLA

MODELLO DI UTILITÀ

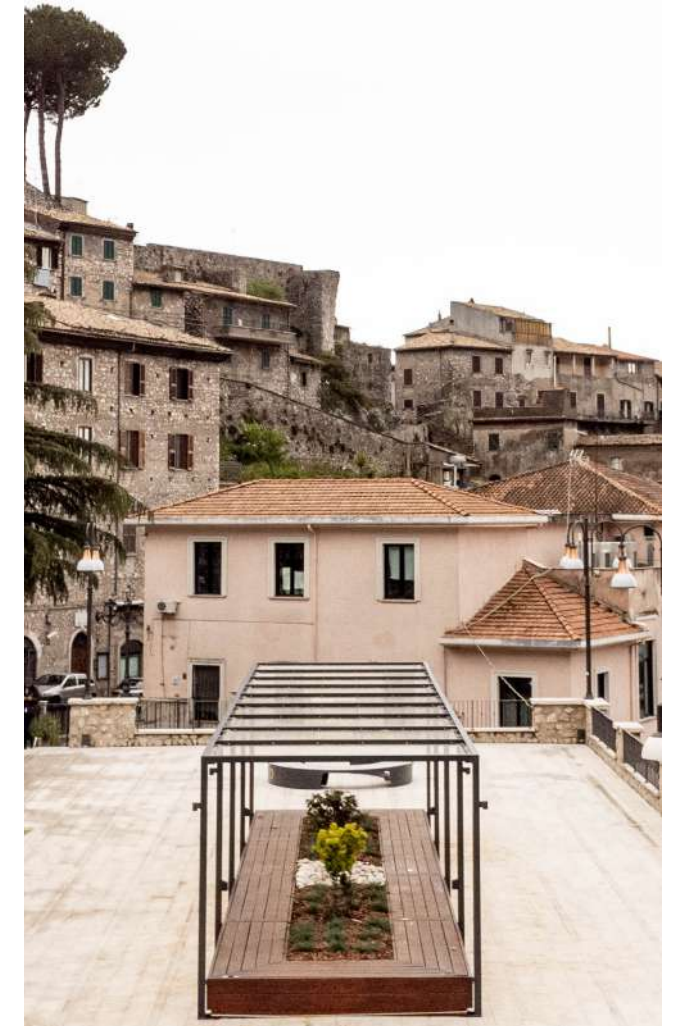
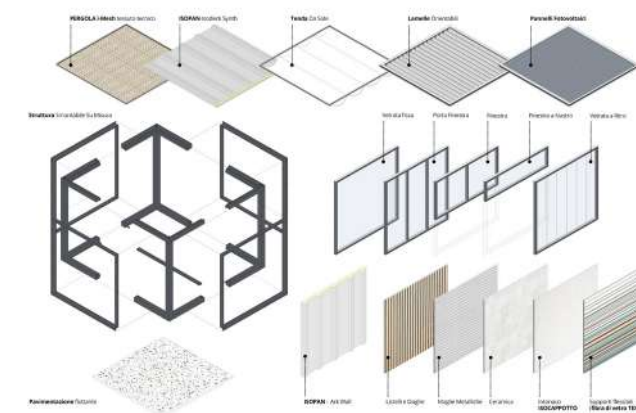


Modulo Vita Pergola

Il *Modulo Vita* si spoglia dei tamponamenti smontabili e diventa *Pergola Urbana*. Il sistema mantiene la sua modularità dotando la piazza di un nuovo elemento funzionale e connotante. Alla protezione di un luogo chiuso si giustappone una vasca verde, ombreggiata con una rete in fibre sintetiche e minerali, con seduta continua dotata di illuminazione, wifi e uscite usb integrate. Il disegno dello spazio pubblico torna ad accogliere in modo inclusivo e condiviso, non solo i cittadini e i turisti, ma anche le nuove utenze, come gli smartworker e i nomadi digitali.

Sistema Modulo Vita Pergola

Concept di montaggio e personalizzazione



Modulo Vita Pergola
Borgo di Piglio | 2023

4.3

COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA

L'allestimento e la comunicazione del progetto sono forse tra le novità più interessanti introdotte nella *Storia dell'Architettura* dal '900, lo sviluppo del tema si deve a diversi fattori, fra tutti quelli dell'avanzare della tecnologia industriale applicata alle arti, che parallelamente allo sviluppo dei media, dell'industria e della museografia, e alla nascita delle *Grandi Esposizioni Universali*, hanno di fatto ulteriormente ampliato la visione del ruolo dell'architetto come progettista dell'immagine totale.

I saperi critici e propositivi delle diverse arti sono determinati nell'insegnamento accademico come discipline, sistemi di conoscenza e di operatività piuttosto diversi, definibili nei più svariati modi, sono le architetture senza fondamenta, nelle scenografie di Isabella Vesco, che parla del progetto scenico come di uno spazio reale dove non insediarsi e abitare, ma che, con i suoi luoghi immaginari e allusivi concorre a quella opera d'arte d'insieme che è lo spettacolo teatrale, cinematografico o televisivo.

Non ha senso inventarsi nuove discipline, come quella dell'installazione architettonica come opera d'arte tridimensionale, o quella dell'allestimento, dell'architettura d'interni, o di svariati inglesismi che cercano di rappresentare i supporti tipici del mondo della comunicazione, dell'immagine pubblicitaria o di creazione di consenso.

Negli anni Cinquanta e Sessanta del secolo scorso, gli allestimenti museali hanno caratterizzato l'opera progettuale di alcuni Maestri dell'architettura italiana del Novecento, come Franco Albini, Carlo Scarpa, i BBPR, e per questo sono stati uniti sul piano disciplinare alla *Museografia*, solo in seguito distinta con *Allestimento*.



**Allestimento Mostra ITALIA NOVECENTO
MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo**



**Poltrona Biofilia
Milano | Salone del Mobile 2024**

Nei primi anni Novanta poi si sono articolati i campi della *Composizione*, del *Paesaggio* e degli *Interni*, spaccettando il concetto di Progettazione architettonica, distinguendo anche *Architettura* e *Disegno Industriale*, suddividendo il costruito tra permanente, mobile ed effimero. Di questa frammentazione, che quotidianamente si accresce per dare a tutto un senso attraverso un'etichetta o una definizione, ne resterebbe sicuramente perplesso Achille Castiglioni, uno dei padri fondatori del design e *Maestro* nell'allestire, il quale non ha mai mancato di rivendicare la sua matrice da Architetto. Di questo scenario ne sono sicuramente delusi Ugo La Pietra e Tobia Scarpa, che nel film *La Città Macchina*, esprimono l'esigenza di vedere l'Architetto come artigiano tra le *Arti Applicate* e i *Mestieri*.

Oggi, nell'epoca digitale, la scena è ancora più complessa, se da una parte si vede l'architettura come quella fatta di pietre e di malta, e dall'altra si ritiene che l'Architetto si debba occupare esclusivamente dell'effimero, ricercando il colore nei calcoli della scienza delle costruzioni, si aggiunge ora un nuovo elemento, quello dello spazio virtuale, pronti ad accogliere anche l'universo dell'intelligenza artificiale.

A questo infinito elenco di immagini e parole, che con fatica si può definire *storytelling*, si aggiunge un ultimo elemento a sintesi di tutto, il cinema, forse l'unica disciplina, insieme all'architettura, in grado di dover fare sintesi tra svariate sfere delle tecnica e della creatività, nell'intento comune di produrre un solo e unico prodotto, un film, come un'architettura.



**Installazione AGRAIR Piazza Italia
Studio PIUARCH**



**Videomapping Biblioteca Civica Verona
VERONA 900 - La Città Macchina**

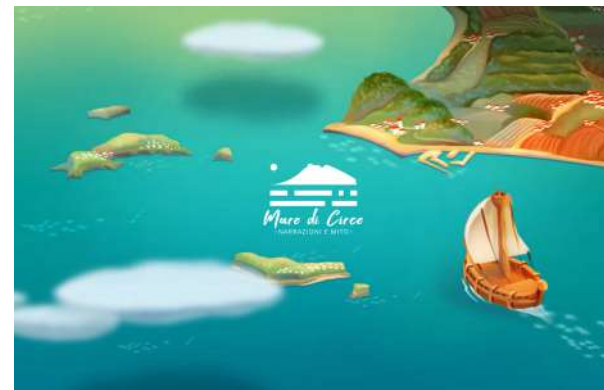
4. IMMAGINI

Poniamo quindi al centro la figura dell'Architetto come progettista di immagini, il quale oggi è chiamato ad acquisire e consolidare conoscenze, abilità e competenze tecnico-professionali per ideare, e talvolta far produrre esperienze visive ed emotive e prodotti *cross-mediali* per la comunicazione di un messaggio, oltre che per la fruizione di un bene, materiale o immateriale.

Questi temi sono riscontrabili anche nella comunicazione del progetto in fase di promozione, è impensabile un Architetto che non sappia gestire l'impaginazione di un suo lavoro ad esempio nella fase di Concorso o vendita di un progetto, un architetto oggi non può non saper governare l'immagine all'interno di un racconto, non poteva farlo nell'epoca del disegno, non ha potuto farlo in quella dei modelli fisici e dei fotoinserti e non può farlo oggi nella stagione dei render fotorealistici e della fotografia del reale che si vuole rendere idealizzata.

L'architettura è professione che in questo ambito vasto deve poter gestire competenze trasversali, avendo capacità di gestione e padronanza di progetti unici che al proprio interno possono muoversi su supporti fisici e digitali nel campo editoriale, grafico, audiovisivo, multimediale, oltre che sui nuovi linguaggi della realtà aumentata, delle tecnologie immersive e in quelle che verranno.

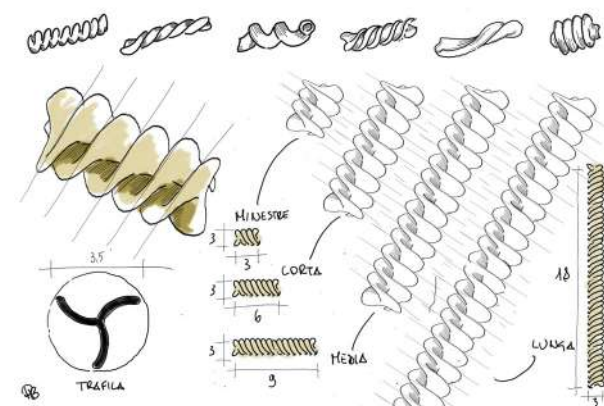
Ma resta un tema di fondo su tutto, resta quel tema caro all'Architetto, in particolare a quello nato dalla scuola delle arti applicate e del progetto totale del '900, resta il tema dell'ascolto, del dialogo e delle comprensione, unita al coraggio di decidere e di far realizzare, cambiano i supporti, e cambiano gli interlocutori, ma resta il mestiere, e se ieri c'era l'ebanista, il soffiatore di vetro, e si toccava la materia, oggi ci sono i nuovi tecnici del digitale, e spesso si deve saper toccare solamente l'immaginazione.



**Illustrazione cartone animato
Mare di Circe - Città della Cultura**



**Bottiglia celebrativa Acqua Filette
Mare di Circe - Città della Cultura**



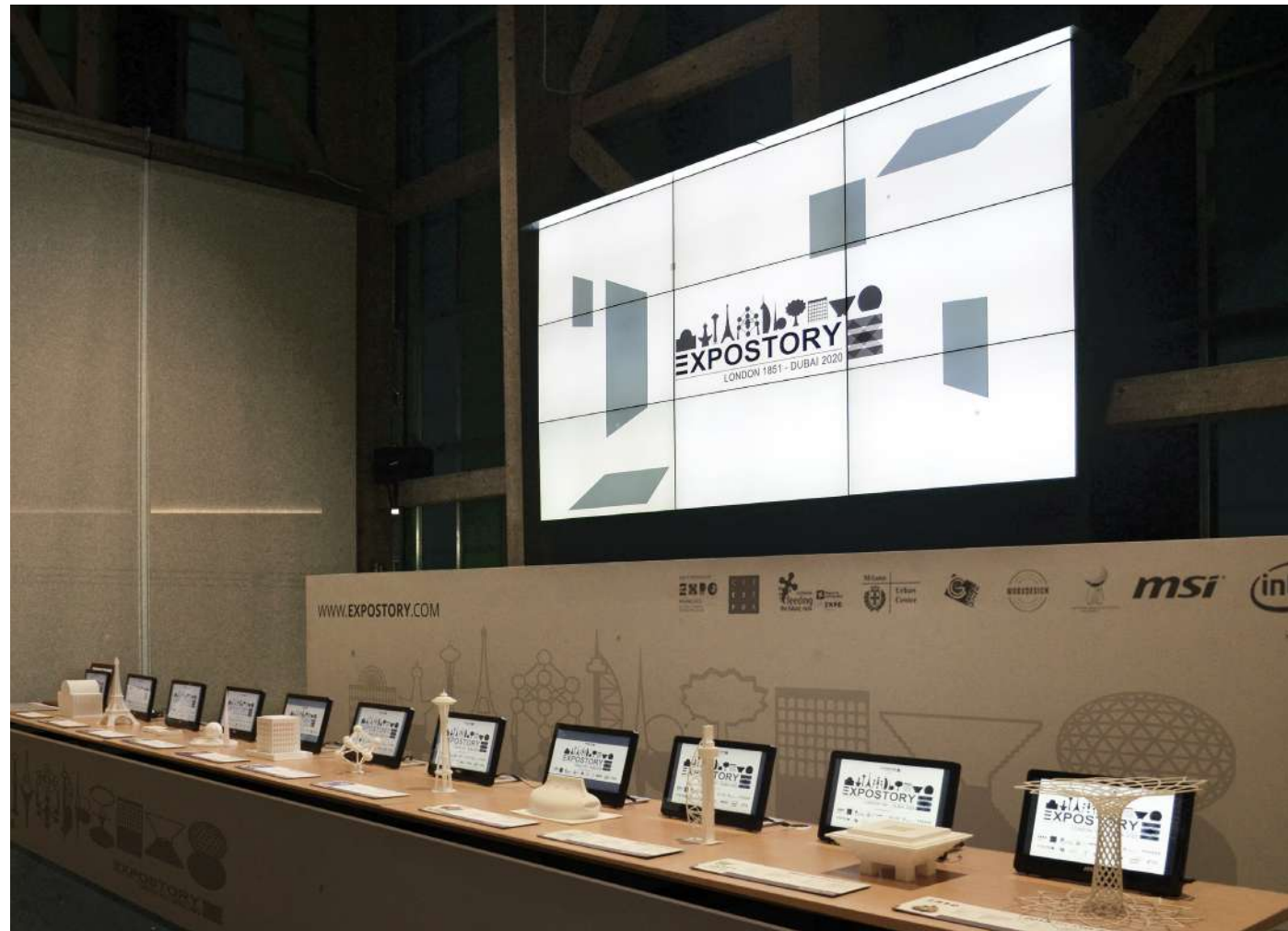
**Disegno pastra Riccioli d'Oro
Mare di Circe - Città della Cultura**



**Poltrona Biofilia
Milano | Salone del Mobile 2024**

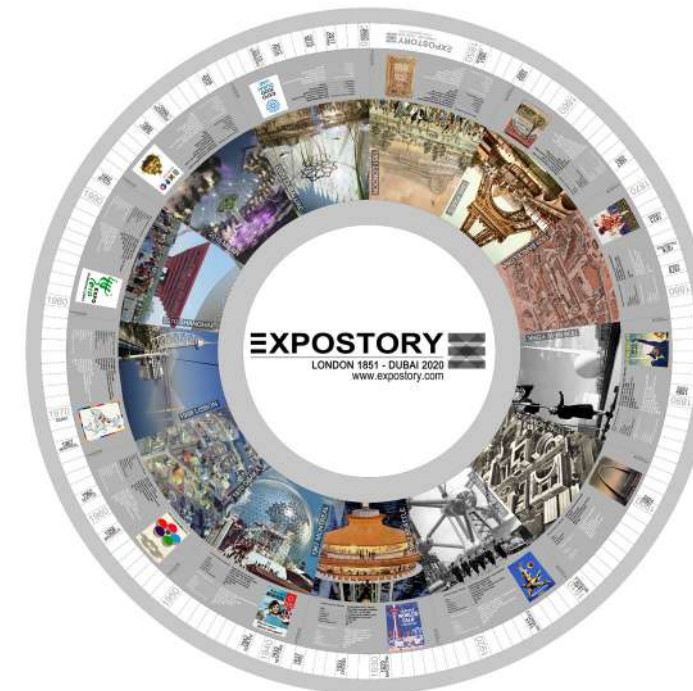
EXPOSTORY

EXPO MILANO 2015



Un viaggio nella storia dell'*Esposizione Universale* da Londra 1851 al futuro della manifestazione simbolo del progresso sociale e tecnologico dell'uomo. Una ricerca di oltre 10.000 immagini originali, una serie di contenuti multimediali e interattivi e i modelli stampati in 3D delle icone architettoniche delle principali edizioni. Un progetto cross-mediale di ricerca e divulgazione della cultura come cardine dello sviluppo che intende superare il concetto di musealizzazione statica, favorendo la fruizione diffusa di un tema sempre attuale.

Allestimento multimediale
Padiglione Cluster Tematico
Expo Milano 2015

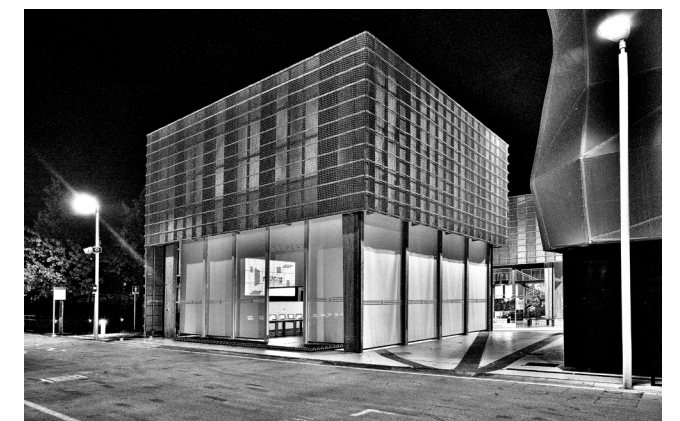


Banner Stampe 3D Icone architettoniche
Grafica TSUN dati Esposizioni Universali

Installazione multimediale
EXPOGATE | Largo Cairoli, Milano

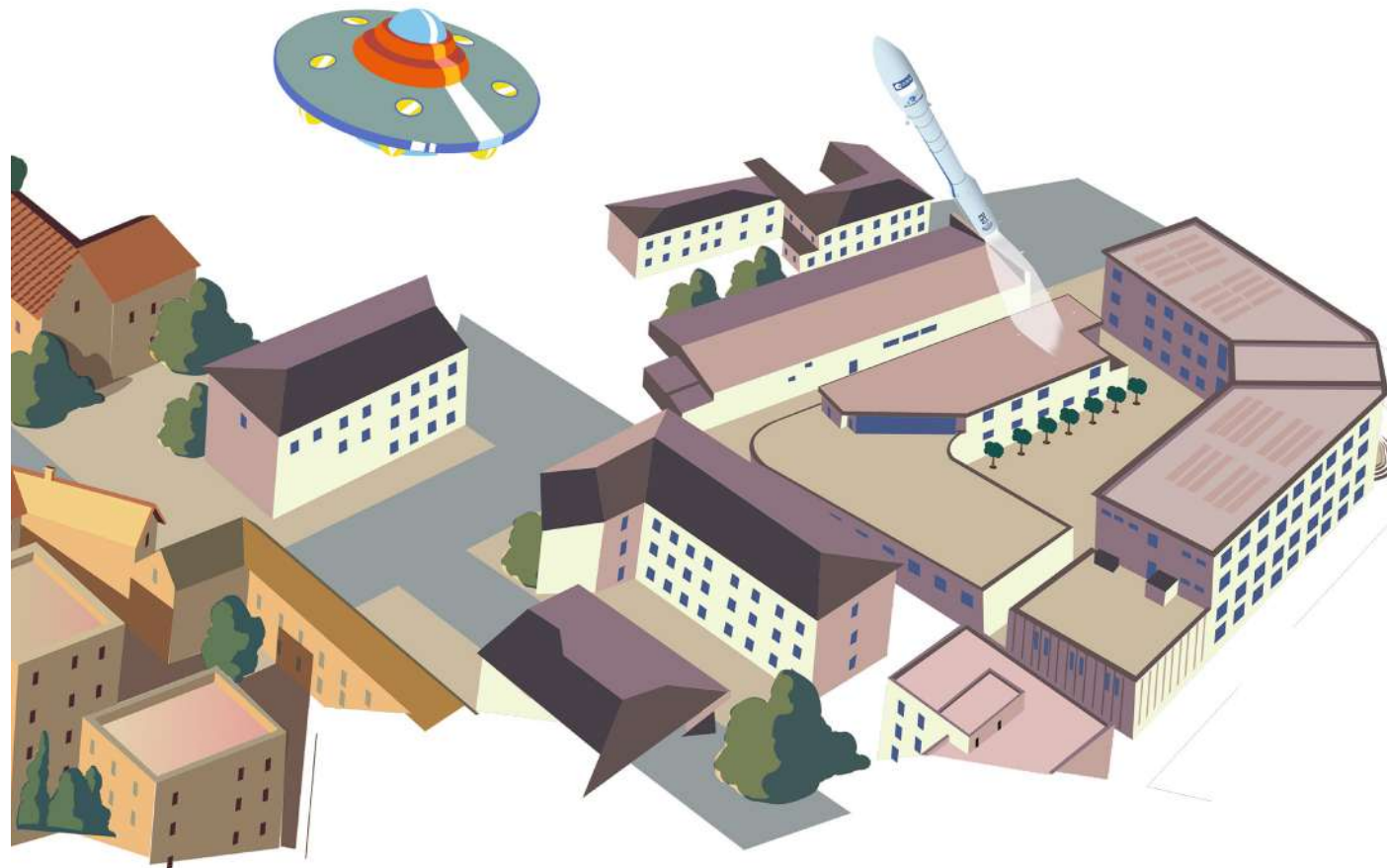
Padiglione Cluster Tematico
Expo Milano 2015

Conferenza tematica
Padiglione Corriere della Sera



VIDEOMAPPING

LA CITTÀ CHIOCCIOLA

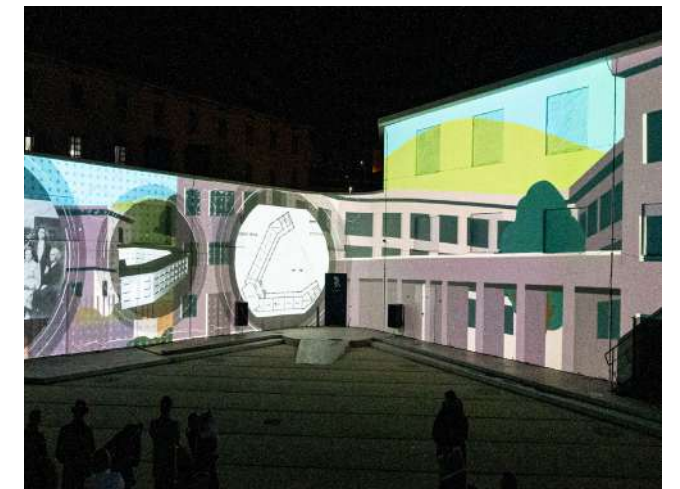


Il videomapping è una tecnologia ormai consolidata nel campo della comunicazione visiva, tuttavia è spesso destinato ad installazioni prive di contenuto offrendo un'esperienza emozionale ma priva di contenuti. La *Città Chiocciola* invece, ha portato al centro il contenuto, un cartone animato dedicato alla *Città del Novecento* disegnato da Giordano Poloni e con la voce narrante di Claudio Valli. Una produzione originale realizzata per un supporto architettonico, la facciata di un edificio di Riccardo Morandi, un'icona del '900 diventa quindi la tela sulla quale raccontare, tra immagini, luci e suoni, la storia del suo progettista.

**Estratto grafica animazione
La Città Chiocciola**



**Manifesto Celebrativo
di Giordano Poloni**



**Sequenze video mapping su facciata
Piazza dei Cosmonauti**

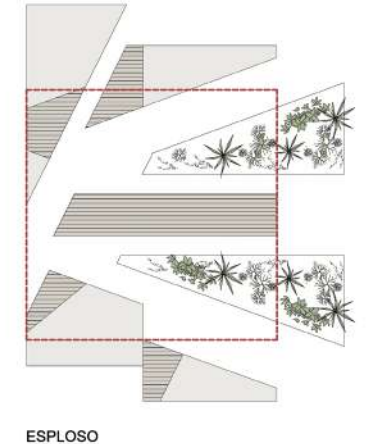
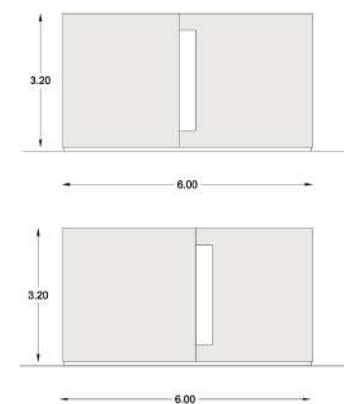
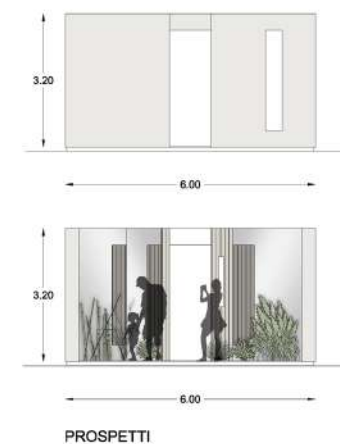
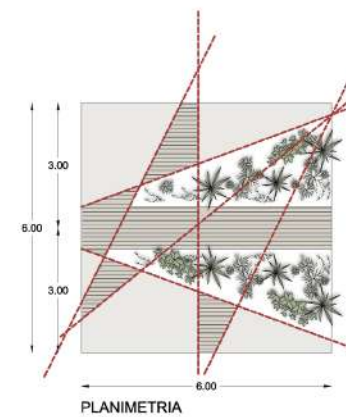
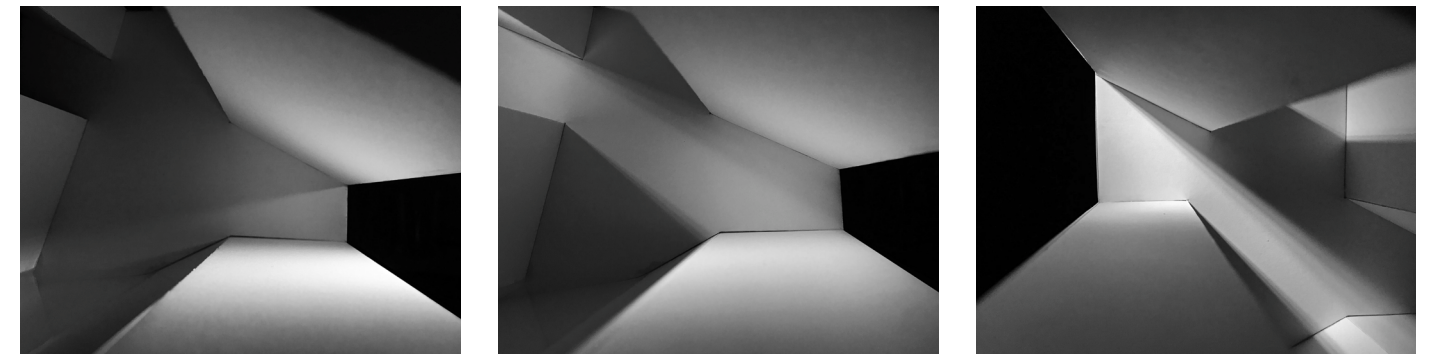
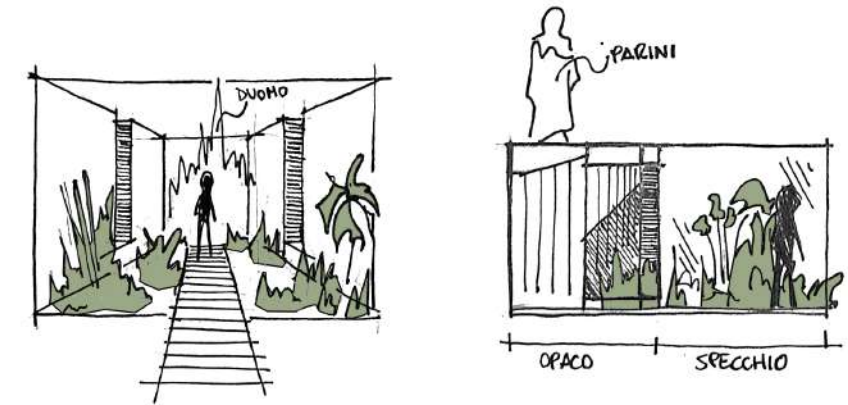
PADIGLIONE INFINITO

MILANO, SALONE DEL MOBILE



L'installazione architettonica intende proiettare il visitatore in una nuova dimensione, quella della natura urbana, proponendo un'esperienza che trasporta il fruitore in un habitat intimo e meditativo. Uno spazio senza soluzione di continuità nel quale ricercare la forma della natura. Un caleidoscopio di luce disegnata da tagli nelle pareti e dalla giustapposizione di superfici opache e riflettenti che, come in un cannocchiale, inquadrano Milano con la sua icona, il Duomo, privandolo del suo contesto e proiettandolo in una dimensione metafisica.

**Vista interno installazione
direzione Duomo di Milano**



**Schizzo e modello di ricerca illuminotecnica
Disegni tecnici e schema di montaggio**

MUSEO DELL'OLIO

FRANTOIO DI VILLA CAVALLETTI AL VILLINO ROSSO



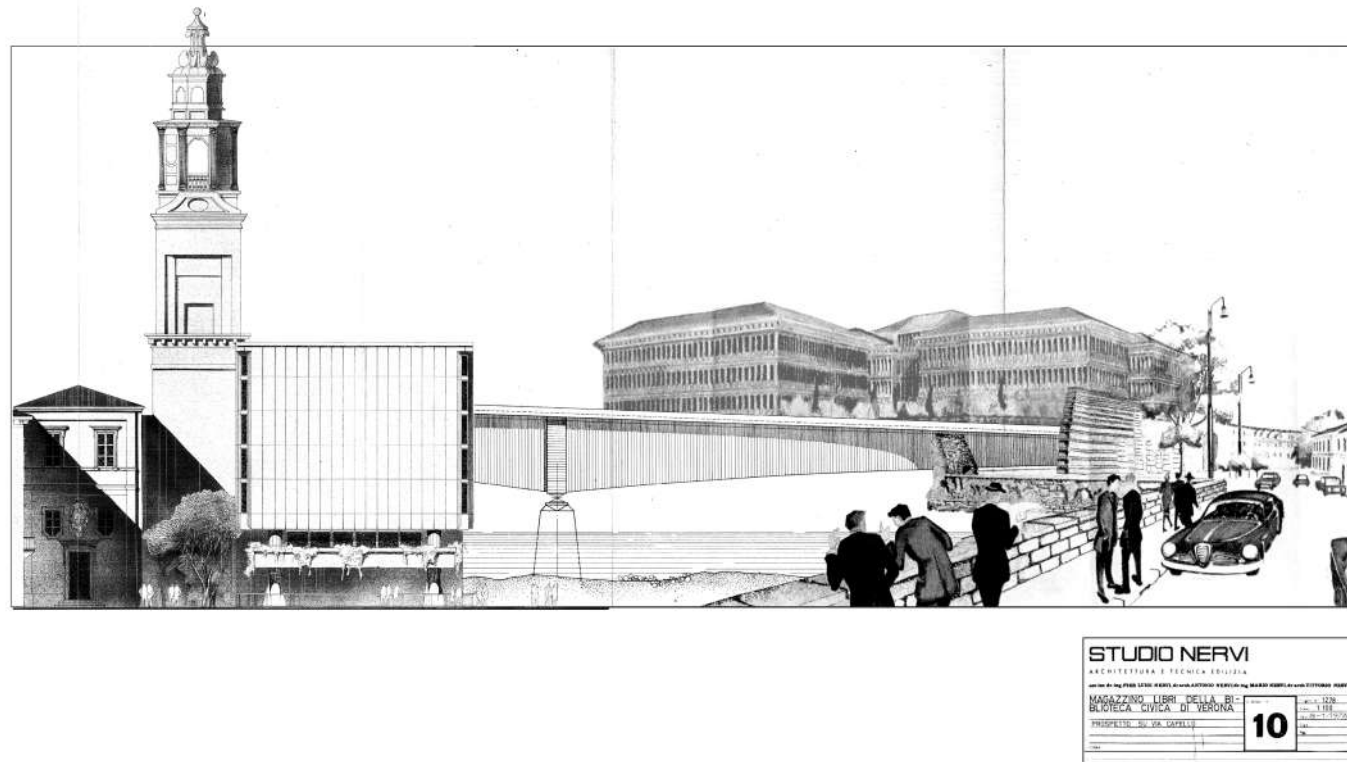
Il Frantoio di Villa Cavalletti al Villino Rosso è il Museo dell'Olio, un progetto integrale e coordinato nel cuore dei Castelli Romani. Punto di partenza è il restauro attento del Villino antico, delle sue superfici e degli elementi originali, a questo è seguito l'allestimento museale all'interno del frantoio novecentesco, e la produzione di tutti i contenuti dedicati alla fruizione fisica e digitale dell'esperienza, brand identity, infografiche, video emozionale, virtual tour e sistema QR code, sono solo parte degli elementi prodotti appositamente. Sintesi del lavoro è l'allestimento del Laboratorio Olfattivo, e della Bottega dove trovare la selezione di prodotti biologici dedicati al progetto.



Restauro, allestimento museale e contenuti dedicati spazi interni al Museo.

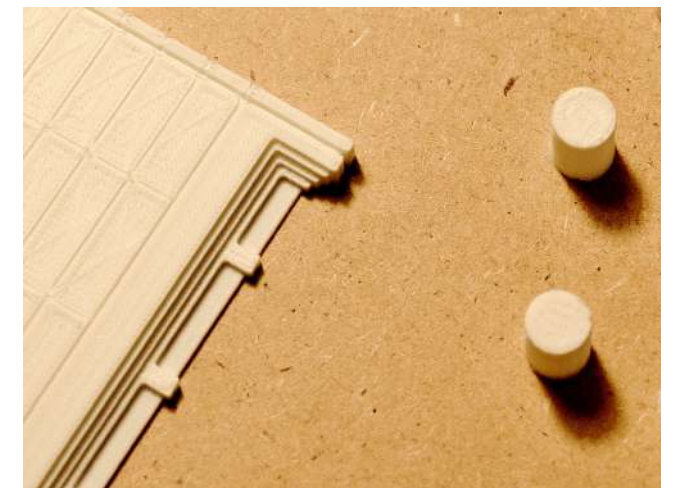
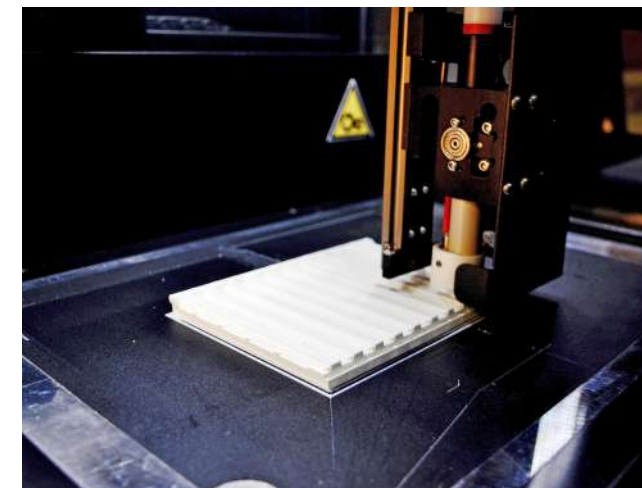
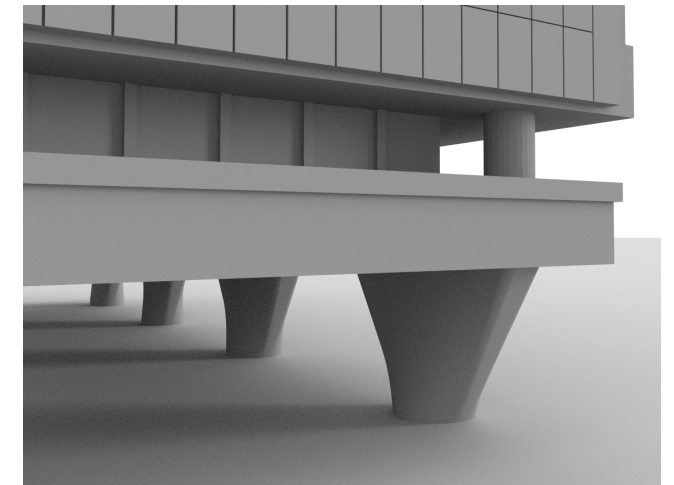
PLN VERONA

VERONAFIERE | MARMOMACC + ABITARE IL TEMPO



Protagonisti dell'architettura strutturale del Novecento, Pier Luigi Nervi, con i suoi progetti, ha contribuito alla rinascita del nostro paese nel dopoguerra, diffondendo l'immagine di un'Italia moderna e competitiva. Verona ospita tre suoi lavori, *Ponte Risorgimento*, i *Magazzini della Biblioteca Civica* ed è stata oggetto di un concorso al quale ha partecipato (inedito). *PLN Verona* è l'allestimento cross-mediale dedicato a questi temi, i tre progetti sono rappresentati nel tunnel immersivo con le proiezioni delle immagini originali, la modellazione digitale e la relativa stampa 3D.

Composizione PLN VERONA su tavole originali
Archivio Pier Luigi Nervi



Mostra multimediale | Veronafiere
Modellazione 3D su immagini originali
Stampa modello 3D

APPLICAZIONE

CAPITALE EUROPEA DELLO SPAZIO

IMMAGINE COORDINATA E ATTIVITÀ EXTRATERRITORIALI



La Città Morandiana nata nel '900 diventa *Capitale Europea dello Spazio*, il riconoscimento è dato dalla CVA - *Communauté des Villes Ariane* e da ESA - Agenzia Spaziale Europea. Una comunità che ha saputo costantemente rinnovarsi nel segno della propria identità, carattere presente a partire dalla genesi del logo ufficiale, ispirato ad un *Manifesto B.P.D.* degli anni '70, e applicato sul veicolo orbitale *Ariane 6*. Un sistema dell'immagine coordinata e una serie di produzioni originali hanno accompagnato la manifestazione nel mondo e sullo spazio.

Applicazione logo
Capitale Europea dello Spazio
su Veicolo di lancio orbitale - Ariane 6



Installazione mockup Ariane 6
Expo Dubai 2020 | Padiglione Italia



Immagine coordinata
Genesi del logo da manifesto B.P.D. anni '70



Simulatore Modulo Spazio
Stazione spaziale internazionale

PROGETTO
CAPITOLO 5

progetto /pro'dʒet:o/ s. m. [dal fr. projet, der. di projeter “progettare”]. - 1. a. [fase di elaborazione di un lavoro o di una serie di lavori, spec. tecnologici] ≈ [→ PROGETTAZIONE]. b. (estens.) [la proposta dettagliata che ne deriva: p. dell’ampliamento dell’autostrada] ≈ piano, studio. || disegno, schizzo. 2. (estens.) [ciò che si pensa di fare nel futuro: che progetti avete per le vacanze?] ≈ disegno, intenzione, piano, programma, proponimento, proposito.

5.1

LA CITTÀ 15 MINUTI E IL BORGO FUTURO

Nel 2016 l'urbanista della *Sorbona* Carlos Moreno coniò l'espressione *Città di 15 Minuti* all'interno di un articolo a sua firma sul giornale francese *La Tribune* intitolato "*La città del quarto d'ora: per una nuova cronourbanistica*".

Scrivendo lo studioso:

"Conciliare le esigenze della città sostenibile ma anche i nuovi ritmi con altri modi di abitare, abitare, lavorare e trascorrere il tempo libero, richiede una trasformazione dello spazio urbano ancora fortemente monofunzionale, con il centro città e le sue diverse specializzazioni verso una città policentrica, spinta da 4 componenti principali: prossimità, diversità, densità, ubiquità. È la città di un quarto d'ora, di iperprossimità, di "accessibilità" a tutti e in ogni momento... Quella in cui, in meno di 15 minuti, un abitante può accedere ai suoi bisogni essenziali della vita."

Nel frattempo Anne Hidalgo era dal 2014 Sindaco di Parigi, e da allora si è distinta per i suoi tentativi di limitare le auto in città. Durante la campagna per la rielezione, nel 2020, Hidalgo appoggiò esplicitamente la *Città di 15 Minuti* di Moreno, che entrò nel suo programma. Intanto, un virus sconosciuto era emerso in Cina e di lì a poco il mondo sarebbe cambiato per sempre. La pandemia ci ha costretto a riflettere su molte cose, e una di queste è la gestione dello spazio e degli spostamenti, soprattutto in città. E così l'idea della *Città di 15 Minuti* comincia a diventare globale, perché promette di aumentare la qualità della vita e, allo stesso tempo, rendere la città più efficiente e quindi più sostenibile.



**Missione fotografica
FABBRICA900 - Progetto Polo Espositivo**

Con queste premesse nel 2020, *Ri-Gymnasium*, Associazione di Professionisti presieduta da Dario Biello, propone, in rappresentanza di una serie di Istituzioni pubbliche e private, oltre che ad Università e professionisti di fama internazionale un *Manifesto* dedicato ad elencare una serie di buone pratiche per la rigenerazione dei borghi, delle periferie, e delle comunità isolate, nel periodo storico dove si può puntare al ripopolamento dei luoghi più isolati, grazie anche alle moderne tecnologie che stanno sviluppando lo *smart working* e il fenomeno dei *nomadi digitali*.

Il *Manifesto* sarà battezzato *Borgo Futuro-Città 15 Minuti*, è inteso portare la sostenibilità del borgo nei centri urbani, attraverso lo sviluppo dei quartieri, e l'organizzazione della città nei borghi, attraverso il principio dei *Piccoli Centri in Rete*, il progetto dello *Spazio Pubblico* come fattore strategico di rigenerazione urbano, sviluppo, coesione e inclusione sociale presentato sempre da *Ri-Gymnasium* alla *Biennale dello Spazio Pubblico di Roma* nel 2017.

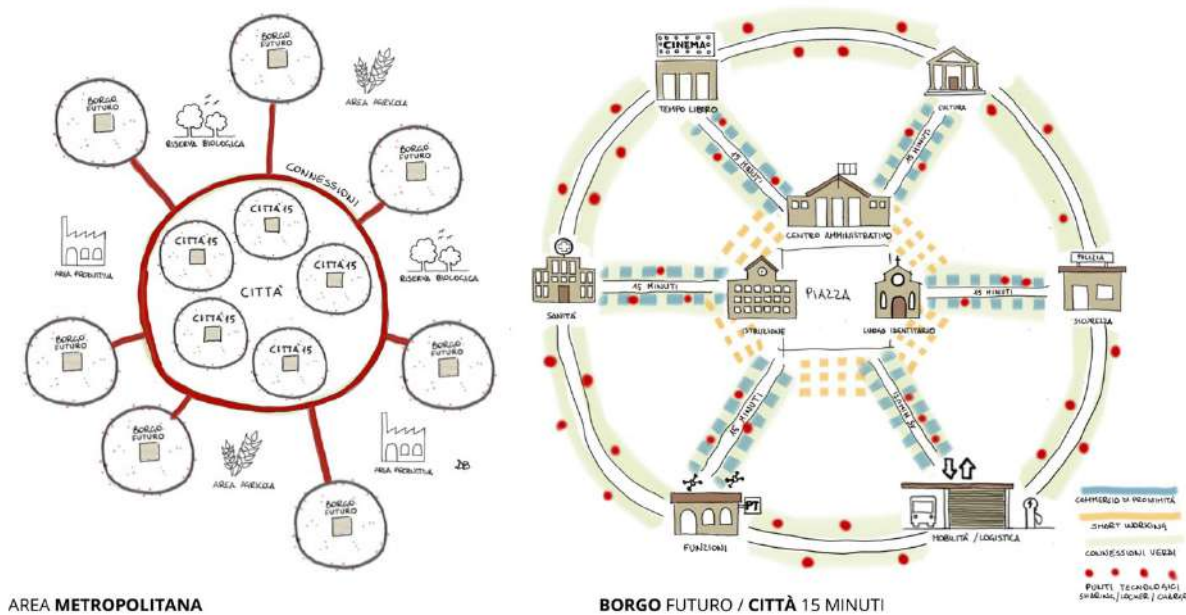
Questo sistema di azioni sarà sperimentato con successo dal team che lo ha ideato su diversi progetti di *Rigenerazione Urbana* in tutta Italia, dalla *Città di Vibo Valentia*, al *Comune di Anagni* (FR) e *San Felice Circeo* (LT), e porterà alla realizzazione di un *Modello di Utilità* per lo *Spazio Pubblico*, il *Modulo Vita*, presentato in *Triennale Milano* e adottato nelle linee programmatiche della proposta *#stradeaperteMilano2020* del *Comune di Milano*.

Il *Modello Borgo Futuro*, come quello della *Città dei 15 Minuti* al quale si ispira, possono essere la strategia più indicata anche nella rigenerazione urbana delle *Città del '900*, come si sta attuando anche nel *Comune di Verona*, dove, proprio alla presenza dell'urbanista Carlos Moreno, si è presentato il nuovo piano curato dal prof. Paolo Galuzzi, piano che al centro ha proprio la riqualificazione dei numerosi manufatti di archeologia industriale presenti nella città scaligera.



MANIFESTO

BORGO FUTURO - CITTÀ 15 MINUTI



1. Borghi in Rete:

Borgo Futuro farà rete con il suo intorno e, nella logica di rete, pianificherà e costruirà le sue prospettive. Ogni rete di piccoli borghi si costituirà, preferibilmente, intorno a un comune più grande o a con funzione di tessuto connettivo, per la dotazione dei servizi avanzati a 15 minuti. Nella costituzione della rete, si evidenzieranno, per ciascuno dei borghi: posizione geografica; logistica; funzione; identità culturale; dotazione di servizi.

I borghi in rete saranno vicini e facilmente raggiungibili e saranno, tutti, parimenti inclusivi, attrattivi, accessibili e la loro gestione sarà solidale, partecipata dalla comunità dei cittadini, delle imprese, del terzo settore e ispirata ai criteri della buona qualità, delle buone pratiche, della condivisione.

2. Mobilità e Infrastrutture in Rete:

Borgo Futuro tenderà alla mobilità sostenibile, con zero emissioni nel nucleo urbano. Essa sarà garantita dall'utilizzo di mezzi pubblici e privati ecologici che favoriranno connessioni pedonali di prossimità. Aree sosta periferiche di scambio, saranno dedicate a chi raggiungerà il borgo con mezzi propri a combustione. Sul piano extra urbano, i singoli borghi-quartieri si collegheranno tra loro, privilegiando sistemi su ferro, ciclovie e ecobus.

Oltre alle nuove realizzazioni, favoriranno, laddove economicamente e socialmente convenienti, il ripristino e l'adeguamento delle infrastrutture fisiche esistenti, legate alla mobilità e ai servizi. Si pensi a strade comunali e vicinali, ferrovie, eventualmente da trasformare in ciclovie, stazioni e caselli in disuso, porti e piccoli approdi, da rifunzionalizzare in chiave comprensoriale e di ambito. Il Borgo Futuro investirà sul potenziamento

delle infrastrutture digitali e tecnologiche, in una logica che lo vedrà come modello di Smart City funzionale e attrattiva.

3. Servizi in Rete:

Borgo Futuro vedrà la piazza tornare al centro dello spazio pubblico e della vita politica e sociale della comunità. Con l'adeguamento delle strutture esistenti e la digitalizzazione dei sistemi, dispenserà i servizi di prima necessità e di prossimità: quelli della pubblica amministrazione; quelli della sanità, fino ai prelievi, alla diagnostica e alla terapia intensiva; quelli dell'istruzione primaria; quelli della cultura; quelli dello sport, dell'intrattenimento e del tempo libero. La Rete dei borghi organizzerà il sistema dei servizi di livello avanzato, rispetto alla sanità, all'istruzione, alla cultura, allo sport, all'intrattenimento e al tempo libero.

4. Lavoro in Rete:

Borgo Futuro promuoverà e favorirà lo smartworking, realizzando sistemi direzionali diffusi, nel segno della qualità e dell'efficienza, che incrementeranno l'attrattività del Borgo rispetto a chi potrà decidere di lavorare lontano dalle grandi conurbazioni, per brevi e medi periodi, ma anche per i lunghi periodi, alimentando, in questo modo, nuova residenzialità e il nomadismo digitale.

5. Economia in Rete:

Borgo Futuro promuoverà e favorirà i centri produttivi e commerciali diffusi, che incrementeranno l'attrattività del Borgo, potenziando il concetto di rete commerciale di prossimità e a km/0, fruibile sia fisicamente che virtualmente, grazie all'integrazione di servizi di vendita e somministrazione su piattaforme digitali, di delivery su scala territoriale, e di vendita e-commerce su scala

extraterritoriale. In questo, svolgeranno un ruolo centrale, le reti territoriali di imprese, adatte a costruire sistemi gestionali e produttivi semplificati e condivisi, per la produzione, la vendita e la diffusione di prodotti e servizi, in maniera ottimizzata e coordinata.

6. Ambiente in Rete:

Borgo Futuro si doterà di aree verdi di prossimità, parchi, giardini e percorsi urbani, attrezzati per attività all'aperto di tipo creativo, ricreativo, sportivo, tonificante. Utilizzerà, prevalentemente, essenze arboree e arbustive cosiddette mangia smog e, per le strutture, sceglierà, laddove possibile, materiali drenanti e fotocatalitici. Le aree verdi di prossimità saranno collegate attraverso reti verdi, a più grandi riserve naturali, che avranno la funzione di cerniere biologiche. Tutti i borghi in rete favoriranno sistemi di sostenibilità ambientale e di produzione e distribuzione di energia pulita. Attraverso meccanismi di premialità, il Borgo Futuro favorirà, altresì, l'uso di materiali da costruzione a basso impatto ambientale, nel rispetto della qualità dell'aria, del paesaggio, dell'orografia, del sottosuolo, delle falde acquifere, delle presistenze storiche e archeologiche.

7. Identità e Cultura in Rete:

Borgo Futuro dovrà ricercare i suoi caratteri originari e alimentarli, esaltandoli, in ogni ambito della vita pubblica e sociale, dai segni della storia ai nuovi segni del Piano di Comunicazione Coordinata e dell'Arredo Urbano Identitario, evidenziando la propria identità e i propri tratti connotanti, tra le pieghe e la polvere dell'ordinarietà del quotidiano, e mai scadendo nello scimmiettamento caricaturale, di fasti del passato, veri o presunti, quasi sempre presunti. Così, ogni Borgo Futuro si caratterizzerà, tra i borghi in rete, e, offrendo

5. PROGETTO

un'esperienza unica ai cittadini residenti, ai turisti e ai visitatori, contribuirà a dare carattere e forza espressiva alla stessa rete. Borgo Futuro offrirà servizi culturali di prossimità, ai cittadini residenti e, in rete, servizi avanzati. Allo stesso modo, tutti i borghi in rete potranno trovare un punto di interesse collettivo. Un elemento forte, trainante per l'intera rete. Sia esso un museo importante, una biblioteca specializzata, un sito archeologico, un centro ricerche, un Archivio, un presidio universitario.

8. Architettura e tecnologie in Rete:

Borgo Futuro affronterà i temi della rigenerazione urbana, della tutela del paesaggio e della valorizzazione del territorio, seguendo i principi dell'innovazione, della ricerca, dello sviluppo. I progetti dello spazio pubblico e di quello privato, di nuova concezione, di rigenerazione, di restauro, non saranno mai di ispirazione esclusivamente letteraria, né esclusivamente funzionale, e non saranno determinati esclusivamente dal calcolo delle volumetrie o dal costo edilizio. Saranno, invece, sempre concepiti come progetti di architettura e tenderanno alla migliore qualità e alla bellezza, sia concettuale e, dunque, etica, sia formale e, dunque, estetica. Il restauro dei monumenti, il recupero di palazzi storici, il rifacimento di piazze e strade, dovranno essere affrontati tenendo conto del valore storico, artistico, concettuale dei manufatti ma non temendo le necessità del vivere contemporaneo, e, dunque, l'opportunità valoriale di renderli davvero funzionali, accessibili a tutti e fruibili all'intera comunità, con interventi coraggiosi, anche evidenti, per nuove e diverse destinazioni d'uso. L'architettura pubblica, commerciale e residenziale tenderà a ottimizzare le parti comuni, nella logica del social housing (cortili, giardini, tetti), con l'inserimento di

nuove funzioni destinate al lavoro, al tempo libero, all'istruzione e ai servizi di utilità sociale e gestionale, con la promozione di reti condominiali per la gestione di utenze, servizi e mobilità (mezzi di trasporto condominiali).

9. Accessibilità e Inclusività:

Borgo Futuro sarà Borgo Inclusivo, accessibile, solidale. Con il contributo della comunità nel suo insieme, coinvolgendo in modo trasversale, i soggetti pubblici e quelli privati, le associazioni e i diversi settori funzionali della Pubbliche Amministrazioni, ogni borgo adotterà il PEBA-Piano per l'Eliminazione delle Barriere Architettoniche, in maniera coordinata, rispetto alla rete, e fornirà i giusti strumenti agli utenti, per facilitare la frequentazione del nucleo urbano e dell'intorno. Segnali di avvicinamento con mappe tattili e suoni; software per mobile e desktop; vademecum e formazione per l'accoglienza; percorsi sicuri; menù in braille; personale con formazione LIS.

10. Turismo e Accoglienza in Rete:

Borgo Futuro, così bello, caratterizzato, interessante, funzionale, solidale, fruibile, accessibile, insieme agli altri borghi in rete, sarà attrattivo anche per turisti e visitatori, che accoglierà in maniera strutturale e non episodica, con un sistema di servizi adeguato e funzionale alle attività economiche e culturali insediate.

Testi tratti dal Manifesto del
Borgo Futuro - Città 15 Minuti
a cura di Ri-Gymnasium



Progetto San Felice Circeo Borgo Futuro
PNRR - Piano Nazionale Borghi - Linea A
Vista zenitale drone

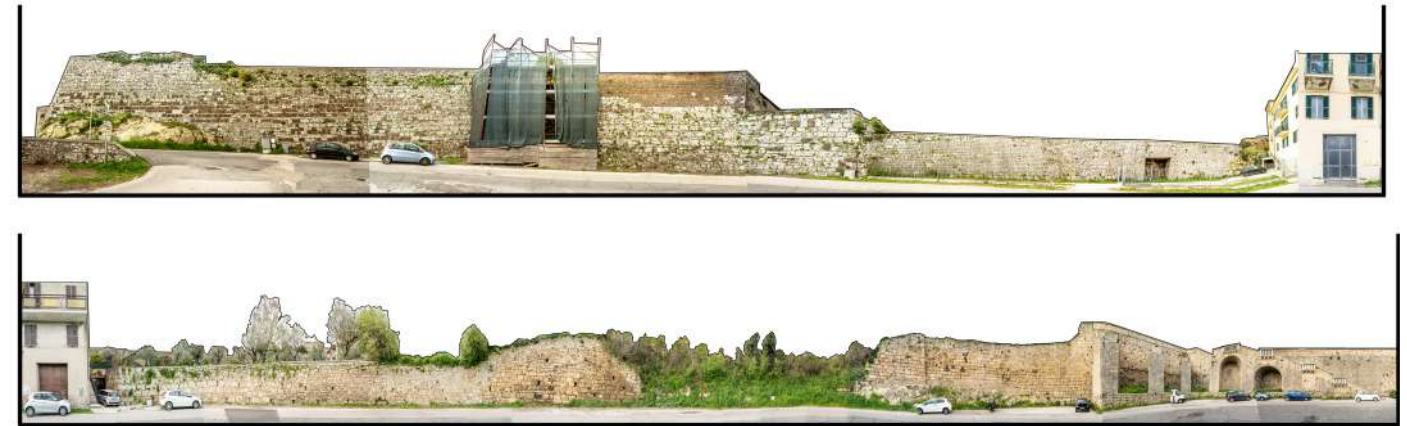
CENTRO STORICO ANAGNI

BORGO FUTURO - RIGENERAZIONE URBANA | PNRR

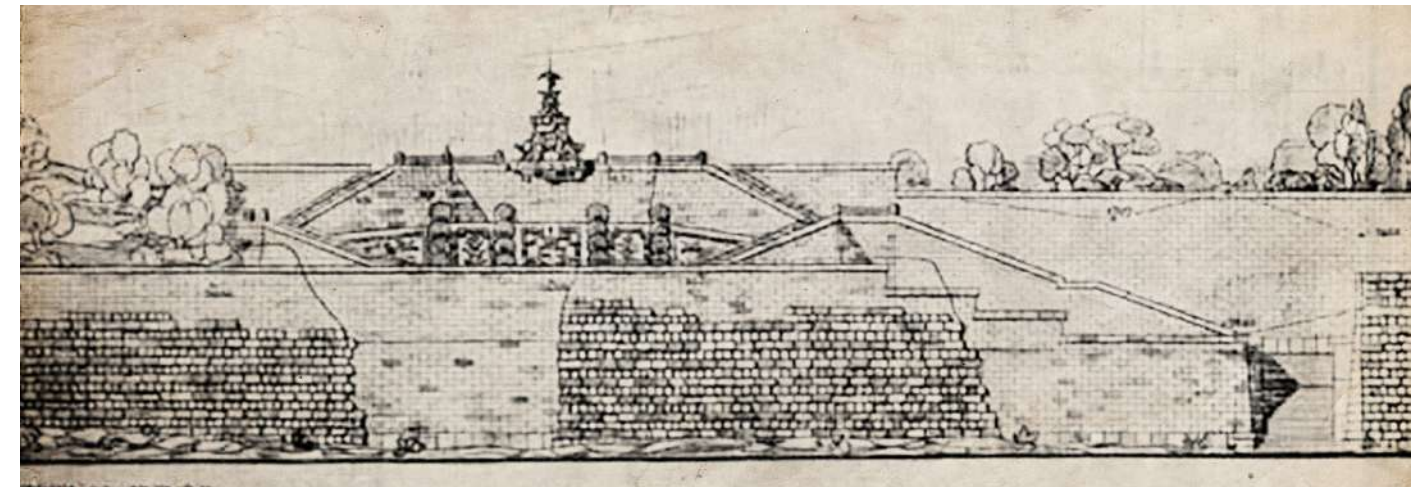


Il centro storico di Anagni, che conserva, intatta, la sua struttura originaria, di grande valore culturale, storico e archeologico ha al proprio interno un'opera dimenticata del '900 italiano, è il *Parco della Rimembranza*, opera del 1926 di Enrico Del Debbio. Da questo luogo parte il Progetto di Completamento del *Sistema di Connessioni Storiche Paesaggistiche e Funzionali* oggetto dell'intervento. Gli obiettivi principali del *Piano di Rigenerazione* riguardano la valorizzazione e l'accessibilità del patrimonio storico e naturalistico, ottimizzando i servizi, gli spazi pubblici, i percorsi e la mobilità sostenibile.

Masterplan
Progetto di completamento del sistema di connessioni storiche paesaggistiche funzionali



Rilievo fotografico stato di fatto
Sistema delle mura storiche



Progetto originale
Enrico Del Debbio | 1926

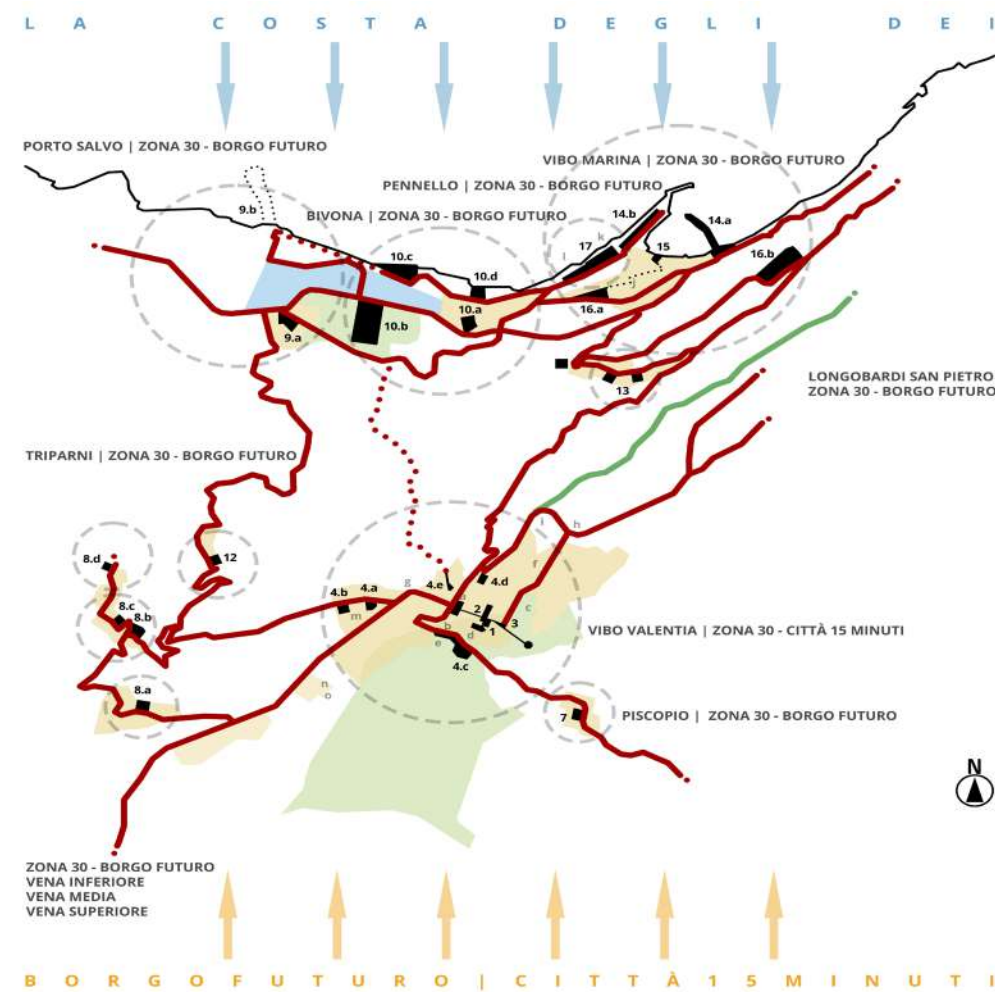


Vista aerea drone
Concept di progetto con punti di interesse

APPLICAZIONE

CITTÀ DI VIBO VALENTIA 2030

CITTÀ 15 MINUTI - RIGENERAZIONE URBANA | PNRR



Il Piano di Rigenerazione integrale e coordinato della città, 23 interventi puntualmente distribuiti in tutto il Comune di Vibo Valentia e che intendono interpretare i principi del modello *Borgo Futuro-Città 15 Minuti*. Tutte le azioni previste dal piano vedono l'analisi fotografica zenitale del territorio parametrata alle planimetrie depositate, dalla realtà emerge lo studio di fattibilità globale. Per garantire coerenza formale, funzionale e visiva il Piano è dotato di un *Abaco* dedicato dei materiali, delle forniture e delle dotazioni per lo spazio pubblico e per il verde.

Masterplan generale di progetto con i singoli interventi



Mosaico degli studi di fattibilità di parte degli interventi con abaco dotazioni coordinate

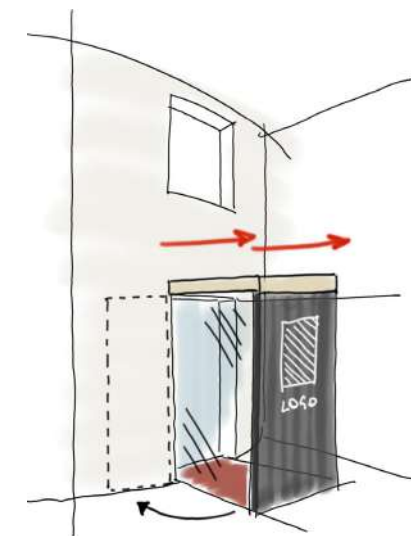
BIBLIOTECA MORANDI

RESTAURO E RIFUNZIONALIZZAZIONE



Un luogo restituito alla città nato dal recupero funzionale dell'*Ex Istituto Professionale Industriale*. Il manufatto, opera di Riccardo Morandi costruita tra il 1939 e 1945, è sede oggi di una serie di spazi funzionali dedicati alla collettività. Tra questi, nell'*Edificio B*, varcando una caratteristica porta curva a scorrimento frontale, c'è la nuova *Biblioteca* dedicata proprio al Grande Ingegnere, uno scheletro di cemento precompresso che accoglie un cuore di conoscenza, i libri, l'*Aula di Alta Formazione* e l'*Archivio Multimediale Morandiano*.

Missione Fotografica
Scuola professionale - Cantiere Biblioteca



Interni biblioteca allestita

Sistema porta ad apertura frontale



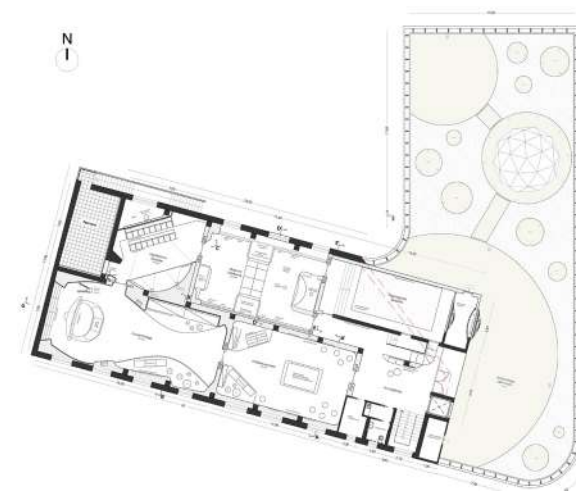
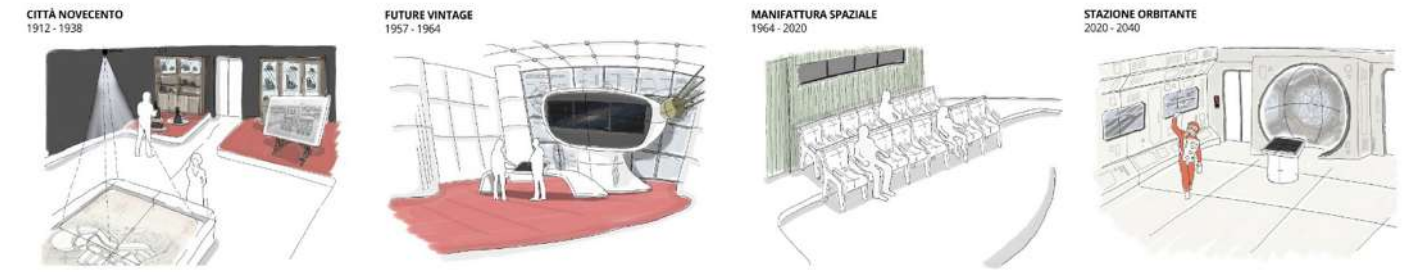
MUSEO DELLO SPAZIO

ALLESTIMENTO MUSEALE



All'interno dell'Ex Istituto Professionale di Riccardo Morandi nasce il progetto del *Museo dello Spazio*. Un percorso espositivo, tecnologico e immersivo che inizia con un'ambientazione dedicata al 1912 l'anno di fondazione della *Città Novecento* e prosegue nell'epoca del *Future Vintage* che rappresenterà la corsa allo Spazio degli anni 50' e 60'. Segue la *Manifattura Spaziale*, un *Cinema 4D* sulla storia dell'industria aerospaziale, la *Stazione Orbitante* ispirata a *2001 Odissea nello Spazio* e la *Passeggiata Spaziale* che porterà all'area esterna dedicata all'*Archeologia dal Futuro* dei reperti originali.

Missione Fotografica
Vista aerea drone area di progetto



Percorso espositivo:
 - CITTÀ NOVECENTO | 1912-1938
 - FUTURE VINTAGE | 1957-1964
 - MANIFATTURA SPAZIALE | 1964-2020
 - STAZIONE ORBITANTE | 2020-2040
 - PASSEGGIATA SPAZIALE | Simulatore
 - ARCHEOLOGIA DAL FUTURO | Esposizione

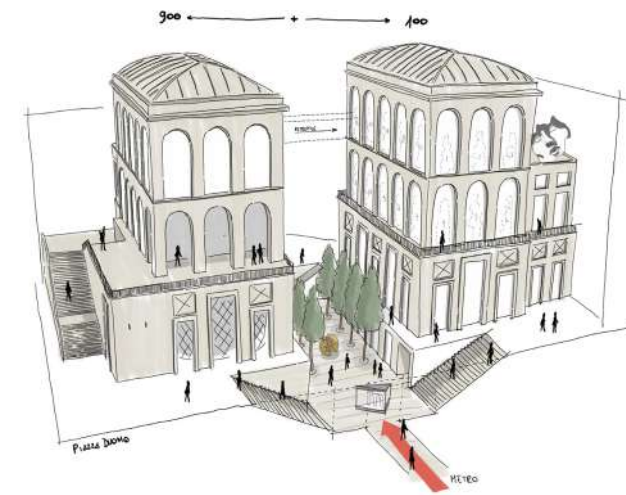
NOVECENTOPIÙCENTO

CONCORSO INTERNAZIONALE DI PROGETTAZIONE

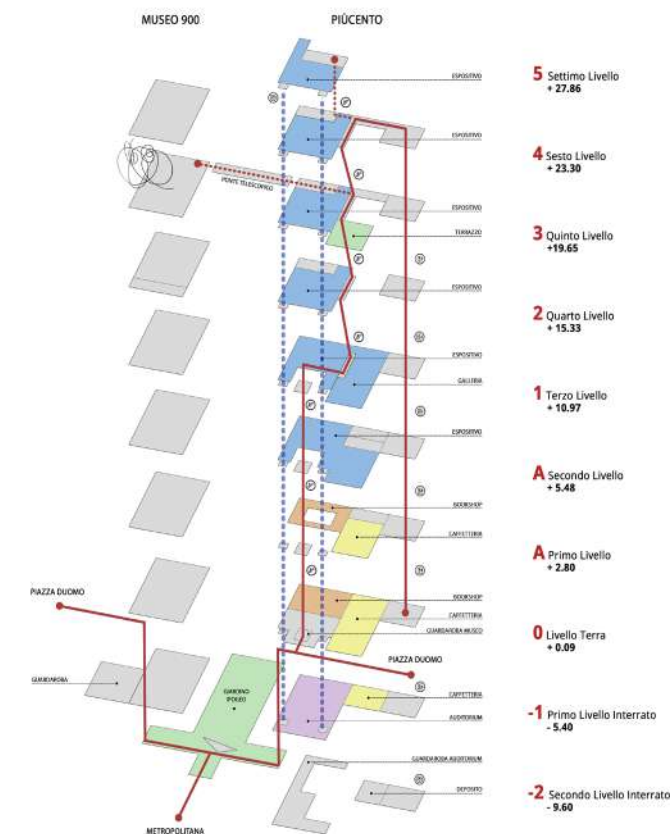


La proposta di progetto è stata quella di considerare l'opportunità di evitare la passerella di collegamento tra i due *Arengari*, al fine di salvaguardare il cannocchiale visivo che da *Piazza della Scala* guarda *Torre Martini*, cercando una soluzione di connessione alternativa e salvaguardando l'impianto originale del 1939. Per farlo si è pensato ad una macchina funzionale di ispirazione futurista, una passerella telescopica, che potrà entrare in funzione occasionalmente. La distribuzione dei due corpi invece sarebbe garantita da una nuova piazza ipogea collegata direttamente anche alla linea della Metropolitana.

Immagine di progetto piazza su asse da Torre Martini a Galleria Vittorio Emanuele II



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor



Sistema di distribuzione interna e delle connessioni tra i blocchi



Sistema passerella telescopica nelle fasi di movimentazione

MITOMACCHINA

CONCORSO INTERNAZIONALE



L'oggetto dell'intervento è una piazza nata su un asse archeologico, il decumano, nella quale si affacciano edifici pubblici del primo '900. *Mitomacchina* è una piazza cantiere futurista, un *Panno Bianco* in cemento drenante che diventerà il *Campo* e sarà suddiviso da una *Maglia Ippodamea* funzionale e regolare, sulla quale opererà *Proserpina*, una gru scenica che movimenterà una serie di moduli e allestimenti scenotecnici che permetteranno all'area di essere dinamica, e di assecondare le esigenze delle città modificando la configurazione dello spazio pubblico in base al suo utilizzo.

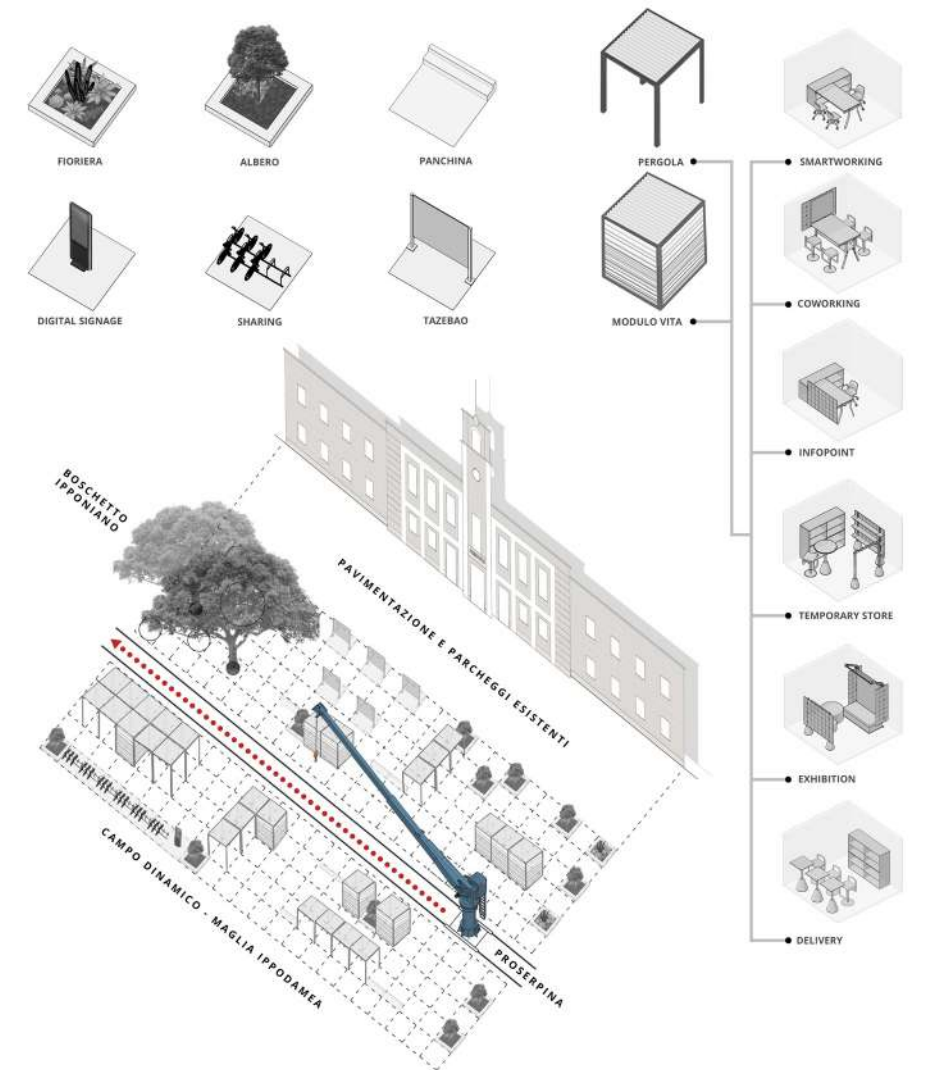


Immagine di progetto

Vista aerea progetto

Assonometria sistema modulare

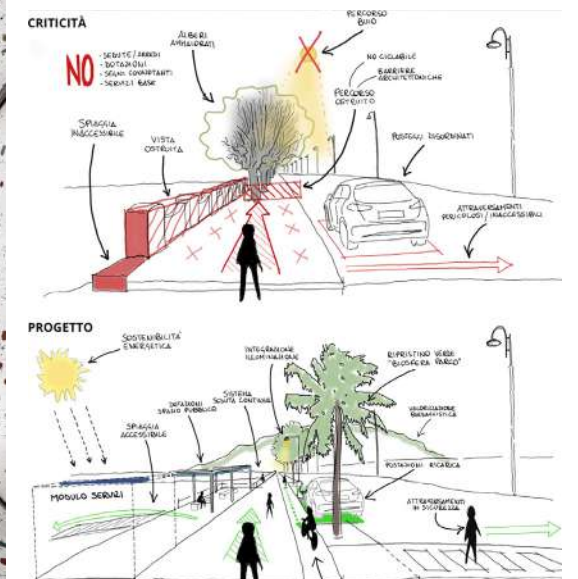
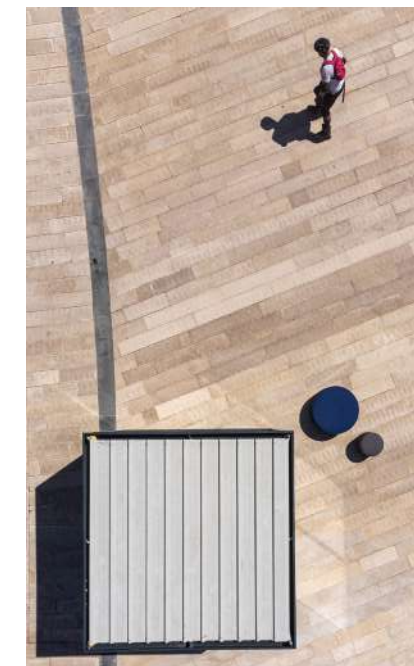
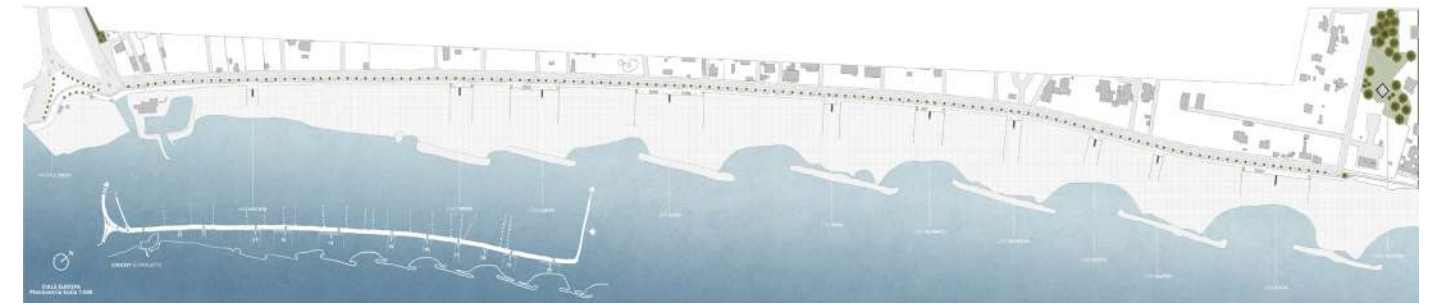
LUNGOMARE DI CIRCE

PROGETTO ESECUTIVO



Il progetto nasce dalla cultura dei Miti e dalla sensibilità novecentesca tipica del *Circeo*. Il lungomare è un nastro di cemento bianco drenante arricchito dalla selezione botanica della *Biosfera* del *Parco Nazionale del Circeo* e dalle dotazioni di *Arredo Urbano Identitario* contenute nella *Collezione Mediterranea*. Oltre 2 km dalla *Pontificia Torre Olevola* a *Piazzale Cresci* nei quali le spiagge libere diventeranno i *12 Lidi del Mito*, terrazze funzionali, inclusive e accessibili, dotate del sistema *Modulo Vita* con le configurazioni *Pergola*, *Servizi*, *Smartworking* e *Biblio-Locker*, elemento che costituirà parte della *Biblioteca* diffusa della *Cultura del Mare*.

Foto aerea drone area di progetto
Lungomare San Felice Circeo - Latina



Masterplan progetto

Disegni Lido Tipo

Allestimento Modulo Smartworking

Missione Fotografica

CINEMA
CAPITOLO 6

cinema /ˈtʃinema/ s. m. [abbrev. di cinematografo, sull'es. del fr. cinéma], invar. - 1. [l'insieme delle opere del cinema, intese sia come manifestazioni artistiche sia come prodotti commerciali e di svago: c. muto, sonoro; c. d'autore; l'industria del c.] ≈ cinematografia. Il celluloide. 2. [luogo in cui si proiettano opere cinematografiche: c. parrocchiale; andare al c.] ≈ cine, cinematografo, sala cinematografica. □ arena, multisala.

6.1

IL RAPPORTO TRA CINEMA E ARCHITETTURA

Il Cinema e l'Architettura hanno un rapporto ormai noto e approfondito in pubblicazioni, articoli, ricerche e tesi universitarie. Pagine e pagine dove si indaga il ruolo che rispettivamente ricoprono le due discipline fra di loro, non possiamo parlare di questa materia senza citare *Metropolis* di Fritz Lang in relazione alle opere di Antonio Sant'Elia, non si può non ricordare il *Quartiere Coppedè* e le scenografie di *Cabiria* di Giovanni Pastore, allo stesso modo non si può non parlare di Architettura nell'opera di molti registi, per citarne alcuni Stanley Kubrick, Wim Wenders e Wes Anderson, e non possiamo non citare il Cinema nel lavoro di Louis Khan, Ricardo Bofill e Jean Nouvel.

Ma si dovrebbe aggiungere alle letture più note un'ulteriore interpretazione, quella dell'analogia fra i due mondi, proprio come afferma Jean Nouvel, quando parla di industria del cinema e dell'edilizia come di due ambiti con molti punti in comune in termini di limiti economici, temporali e materiali, l'architetto francese aggiunge che c'è sempre stata un'ispirazione reciproca, e che gli architetti possono essere considerati come dei registi della vita quotidiana.

Entrambe le industrie sono accumulate da regole ben precise, da una serie di reparti, professionisti, maestranze ed altri elementi che solo insieme possono generare un prodotto finito, il quale deve rispondere a delle esigenze economiche, quelle di un produttore o di un costruttore, che devono rispondere a quelle del mercato. L'intero processo è guidato da un Architetto o Regista, che ha il compito di coordinare ogni aspetto, rispettando i requisiti imposti dal progetto unendo il senso formale con quello del significato.



Se l'architettura nasce come processo logico, artistico e scientifico in grado di individuare forme, organizzazione e processi atti alla realizzazione di spazi, il cinema deve portare questi spazi nell'immaginazione, o conservarli nel reale, ma comunque deve restituire una forma alle parole, quelle scritte di una sceneggiatura o disegnate in una tavola esecutiva. Il tentativo di trovare ad entrambi i mestieri, l'architetto e il regista, una definizione unitaria, sta nella figura del *Direttore*, termine utilizzato internazionalmente per entrambe le industrie, per definire la persona a cui fa capo la responsabilità di un'attività o di un organismo.

Il *Direttore* è quindi colui che unisce alla visione di insieme, la capacità creativa di coordinare le varie arti messe in gioco, il pragmatismo dei tempi e dei numeri da dover rispettare, e la conoscenza della tecnica e delle tecnologie, il Direttore deve anche essere colui che sa delegare senza perdere le redini del progetto, ma soprattutto deve essere un professionista con capacità di ascolto e di comunicazione trasversale, si direbbe dall'ingegnere al muratore, dal direttore della fotografia al macchinista.

Ecco che quindi alla domanda di quali siano le analogie tra il mestiere del Regista e quello dell'Architetto, con grande fatica si potrebbero trovare delle differenze, ma possiamo affermare che il compito di entrambi sia lo stesso, sono degli artigiani della forma, dei contenuti, del movimento, della luce e della tecnica, che operano per coordinare una costruzione destinata all'utilizzo, necessario o effimero, dell'uomo.

In sintesi il cinema e l'architettura vanno pensate come dei condensatori di arti applicate, dei contenitori di contenuti, le due discipline che meglio di ogni altra si sono sapute adattare al proprio tempo e che ancora oggi, nell'epoca digitale hanno saputo cogliere gli insegnamenti dei grandi Manifesti e delle scuole del '900, forse, le uniche avanguardie compiute oltre ogni pensiero utopico.



**Campagna Fotografica V.D.R.
Cinecittà Roma | 1936 - 1937
Gino Peressutti**

6. CINEMA

6.2

ANRCA

ASSOCIAZIONE NAZIONALE
RICERCA CINEMA E ARCHITETTURA

Cinema e Architettura sono forse le arti che hanno maggiormente segnato la *Storia del '900*, due industrie che da sempre hanno avuto il compito di ricercare la sintesi tra le arti applicate interpretando sempre il proprio tempo, le due avanguardie compiute che dal XX secolo ci stanno accompagnando nel trascorrere del XXI secolo, nel costante equilibrio tra la tradizione della memoria e l'innovazione della tecnologia.

Con questo presupposto è nata ANRCA l'*Associazione Nazionale Ricerca Cinema e Architettura*, fondata dalle esperienze pluriennali delle associazioni *Cinema Giovane* e *Ri-Gymnasium*, è la struttura che intende interpretare il principio di progetto totale, che, a prescindere dal supporto, deve restituire una sintesi tra ricerca e immagini.

ANRCA sarà l'insieme di professionisti e istituzioni pubbliche e private, che insieme coopereranno alla produzione di contenuti di divulgazione e di ricerca multidisciplinare.

Sono già coinvolte ad oggi 6 Università, il *Politecnico di Milano*, l'*Università Sapienza di Roma*, lo *Iuav di Venezia*, l'*Università di Trento*, l'*Università di Verona* e la *Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana*. Alle Università si aggiungono il *Ministero della Cultura*, il *Ministero delle Imprese e del Made in Italy* e il *Ministero dello Sport e dei Giovani*. Tra le varie istituzioni archivistiche e museali sono presenti il *MAXXI – Museo nazionale delle arti del XXI secolo*, il *MART - Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto* e l'*Archivio Storico Istituto Luce Cinecittà*.



Campagna Fotografica V.D.R.
Cinecittà Roma | 1936 - 1937
Gino Peressutti

L'Associazione che ha come presidente Giovanni Masciola, avrà al proprio interno un *Comitato di Gestione e Produzione* e un *Comitato Tecnico Scientifico*, che sarà presieduto dalla prof.ssa Claudia Conforti e vedrà il coinvolgimento di massimi esponenti nel campo di ogni disciplina delle arti, della tecnica, della scienza e della storia.



Immagine istituzionale
Istituto Luce Cinecittà

Campagna Fotografica V.D.R.
Cinecittà Roma | 1936 - 1937
Gino Peressutti

6.3

ITALIA NOVECENTO

LA SERIE - CINEMA TERRITORIALE



PREMESSA

Italia Novecento, è un progetto nazionale che supera lo standard di serie televisiva promuovendo un programma di tre anni e dieci uscite cinema, con eventi di lancio e promozione in cui saranno i territori, le imprese e la cittadinanza i protagonisti del racconto.

Il modello è stato sperimentato, con successo, con il film *Città Novecento*, presentato alla *Festa del Cinema di Roma*, distribuito in 84 sale cinematografiche nazionali e trasmesso in *Rai*. Esperienza ripetuta nel secondo episodio, *La città Macchina*, presentato questa volta alla *Mostra del Cinema di Venezia*.

Entrambi i docufilm, come da progetto, vedono affiancata alla distribuzione cinematografica una serie di eventi collaterali, una mostra itinerante, installazioni di videomapping e un sistema integrato di iniziative dedicate alla divulgazione e alla scoperta delle location coinvolte anche in prestigiose location, come *Triennale Milano* e *Maxxi di Roma*.

Obiettivo di questo progetto è realizzare una mappa delle mete più importanti del *Novecento Italiano* e creare percorsi tematici che non si esauriscono in sala ma si compiono con la scoperta di nuove realtà meno conosciute.

**Campagna Fotografica V.D.R.
Cinecittà Roma | 1936 - 1937
Set di Roma Antica**



**Campagna Fotografica V.D.R.
Cinecittà Roma | 1936 - 1937
Gino Peressutti**

OBIETTIVI

Valorizzazione e Ricerca:

Il secolo breve è spesso trattato con diffidenza nelle scuole ed è relegato ai soli contesti accademici. Italia Novecento vuole portare luce nei processi di modernizzazione che rappresentano per le nostre città il più importante patrimonio infrastrutturale e identitario nell'epoca della rigenerazione urbana.

Esercenti:

L'uscita nazionale per ognuno dei film prodotti porterà la storia locale a livello nazionale e può permettere alle sale più vicine ai territori raccontati di attrarre nuovo pubblico. Un dato emerso dalle sale di Città Novecento è che hanno acquistato il biglietto anche gli utenti che generalmente non vanno al cinema battendo nei numeri film ben più blasonati.

Cittadini e servizio pubblico:

Il cinema territoriale come espressione del territorio. Il cinema torna alla funzione per cui è nato nel Novecento, non è solo esercizio estetico ma ricerca di storie e portatore di luce in territori meno conosciuti o conosciuti parzialmente. Il Novecento è il secolo in cui è nata la classe dirigente di oggi e raccoglie episodi di progresso e innovazione di valore globale.

6. CINEMA

Promozione delle storie di impresa:

Il *Made in Italy* e lo sviluppo d'impresa trovano nel *Novecento* il momento di massima espressione ed è necessario inserirle nel contesto storico per raccontare la filosofia di impresa e l'identità del brand. Mantenere un bene pubblico è responsabilità del cittadino in primis ma anche un buon investimento di immagine per una azienda.

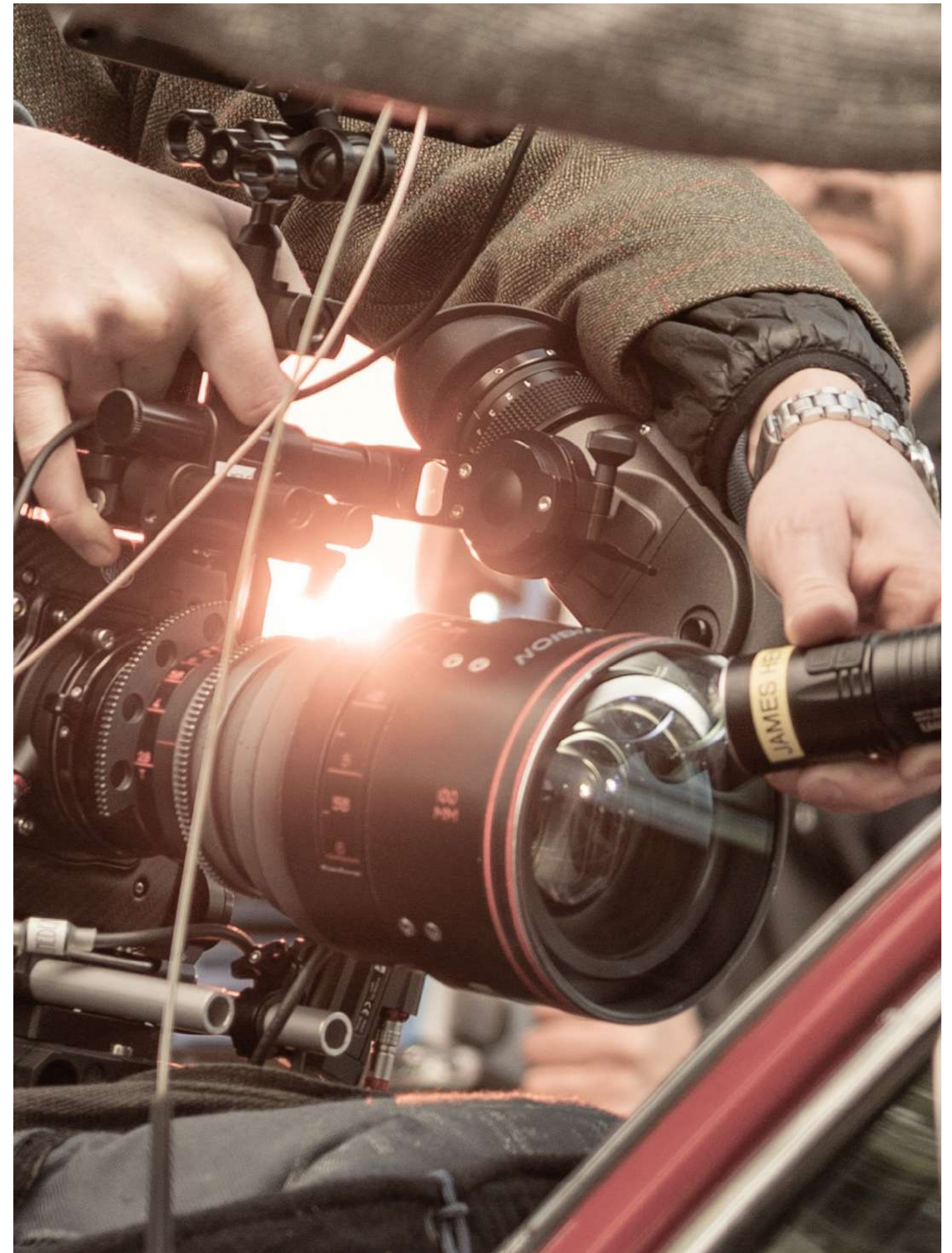
LA RICERCA

Italia Novecento nasce da un'intensa attività di ricerca sul tema delle città del novecento italiano, seguendo il solco tracciato dai riconoscimenti UNESCO al *Villaggio Operaio di Crespi d'Adda*, alla *Città Aziendale di Ivrea* e alla *Città Razionalista di Asmara*. Tre attestazioni di interesse universale su un tema storicamente relegato nei contesti accademici.

Italia Novecento è un progetto di *Rigenerazione Sociale e Culturale*, prima che infrastrutturale, un censimento che intende mappare la città del '900 e la sua cultura identitaria oltre ogni logica passatista e classicista.

Italia Novecento è il racconto dell'Italia moderna che oggi si apre al futuro, l'Italia dell'architettura, dell'artigianato, del design e dell'impresa, l'Italia dell'innovazione, della ricerca e della bellezza della velocità. L'Italia delle "quattro R" la *Rivoluzione Industriale* di inizio '900, della *Ricostruzione* del dopoguerra, della *Rigenerazione* del presente e della *Ricerca* del domani.

Backstage videoclip
Jack Savoretti - Candlelight
di Charles Mehling



6.4

GLI EPISODI

LA SERIE - CINEMA TERRITORIALE

1.1 CITTÀ SOCIALE I VILLAGGI OPERAI

Gli insediamenti sociali e architettonici nati per impulso imprenditoriale e per le esigenze operaie. Le città villaggio pensate nel XVIII sec. nelle utopie di Fourier e Owen, e applicate già nelle seterie borboniche di **San Leucio** (Caserta). La grande stagione del paternalismo aziendale, dal **Villaggio Leumann** (Collegno), a **Crespi d'Adda** (Bergamo), e le infrastrutture dell'attuale **Parco Adda Nord**, passando per **Lane Rossi** (Schio), **Marzotto** (Valdagno e Schio), fino al **Villaggio Olivetti** (Ivrea), nel quale si ritrovano le origini delle opere di design e comunicazione del marchio nel mondo. Una storia nel presente che si apre al futuro, con **Solomeo** di **Brunello Cucinelli** e le nuove sperimentazioni sociali e produttive dei borghi nell'epoca digitale e degli incubatori di startup.

1.2 CITTÀ AZIENDALE LE FABBRICHE DEL VIVERE

Oltre l'insospitale **Monocittà** sovietica, e le grandi città fabbrica statunitensi, troviamo le città aziendali italiane. Sono luoghi sviluppati, e spesso anche fondati, ponendo al centro una singola fabbrica o giacimento estrattivo. Il **Cantiere Navale** del 1908 di **Panzano** (Monfalcone) è tra i primi esempi, al quale, negli anni '30, seguiranno **Torviscosa** (Udine), **Carbonia**, **Guidonia Montecelio** (Roma), **Dalmine** (Bergamo) e nel dopoguerra **Metanopoli** (San Donato Milanese) e le grandi acciaierie. Storie anche di grandi distretti produttivi e manifatture, abbandonate per decenni e oggi protagoniste della grande rigenerazione urbana e ambientale verso il futuro.



Villaggio Crespi d'Adda
Bergamo | 1876-1877



Torviscosa
Udine | 1937-1962

1.3 CITTÀ VACANZA I LUOGHI DEL TEMPO LIBERO

Sono le città del tempo libero, del benessere e spesso della bellezza. Luoghi costruiti e immaginati per l'ospitalità e l'intrattenimento. Sono le città termali liberty come **Montecatini**, **San Pellegrino**, **Salsomaggiore**, le città balneari come **Ostia** e **Rimini**, ma anche le colonie marine degli anni '30, spesso abbandonate, come la **Torre Fara** a Chiavari, **Le Navidi** Cattolica, **l'Agip** a Cesenatico, la **Torre Balilla** a Marina di Massa, la **Rosa Maltoni Mussolini** a Calambrone. Un tema progettuale che vedrà ulteriore sviluppo con il boom economico, dove al mare, con la Costa Smeralda si contrappone la montagna, con il **Villaggio Eni** a Borca di Cadore. Le **Città Vacanza** di oggi, invece, sfidano il mare, e viaggiano nel mondo, sono città galleggianti, sono le crociere italiane.

1.4 CITTÀ NELLA CITTÀ LA CASA DEL FUTURO

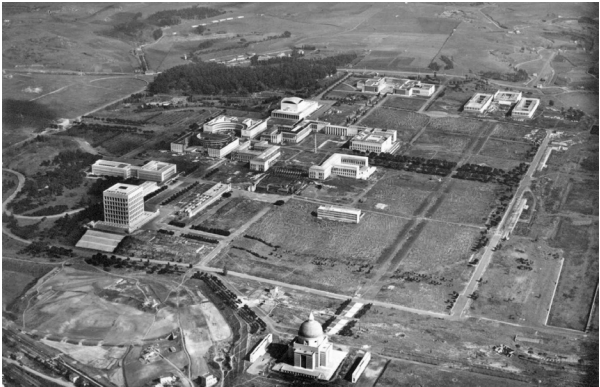
Sono più di semplici quartieri, sono luoghi nuovi, con forme e funzioni nuove. Pianificati e pensati per essere autonomi nelle loro destinazioni d'uso produttive e sociali. A Roma è **EUR** sede dell'**Esposizione Universale** mai inaugurata nel 1942, ma anche **Cinecittà**, la casa del cinema italiano e la **Città Universitaria**. Un viaggio che arriverà anche al nord, a Milano nel **Borgo Pirelli**, oggi sede dell'Università Bicocca, ad Alessandria nel **Quartiere Borsalino**. Ma anche sud, a Napoli, con la **Mostra d'Oltremare**. Un percorso che ci porterà fino al nuovo **City Life**, sede dell'ex Fiera di Milano, nel quartiere di Expo Milano 2015, oggi sede dello **Human Technopole** e a Bagnoli nella **Città della Scienza**.

1.5 CITTÀ SCOSSA LA COSTRUZIONE OLTRA LA TRAGEDIA

L'Italia è un paese sismico, segnato dal terremoto. Ma l'Italia è anche il paese della ricostruzione, e della trasformazione continua frutto di tenacia e genio, ma anche di contraddizioni e malaffare. Si



Colonia Marina XXVIII Ottobre - "Le Navi"
Cattolica | 1931-1934
Clemente Busiri Vici



E42 Esposizione Universale 1942
Roma | 1935-1955
Marcello Piacentini

6. CINEMA

intende mostrare l'altra faccia del terremoto, quella costruttiva. Le esperienze di *Messina* e *Reggio Calabria*, del *Friuli*, ma soprattutto quelle di *Salemi* e *Gibellina*, nella ricerca dell'umanizzazione dopo la scossa del *Belice* del 1968. Ma anche *l'Aquila* e il suo *Maxxi*, le buone pratiche del restauro in *Emilia-Romagna*, la casa del futuro ad *Amatrice* e le altre grandi esperienze di ricostruzione alla ricerca di nuova vita e nuovi spazi oltre la tragedia.

1.6 CITTÀ D'ABITAZIONE I NUOVI LUOGHI DEL VIVERE

Sono i luoghi della costante crescita demografica delle città all'inizio del XX sec, ma anche, nel dopoguerra, l'effetto collaterale, più o meno riuscito, del *Manifesto* costruito dell'*Unité d'Habitation* di Le Corbusier. La città giardino è uno dei primi riferimenti con il modello *Garbatella* e negli anni '80 *Milano Due* e Segrate. Nel dopoguerra sono gli anni dei grandi quartieri *INA Casa*, frutto del neorealismo architettonico oltre il razionalismo, *Tiburtino* a Roma, *Spine Bianche* a Matera, ma anche il *Quartiere Sperimentale* del *QT8* a Milano. Sperimentazione è anche quella dello *ZEN* a Palermo, delle *Vele* a Scampia e del *Corviale* a Roma, ma anche dei nuovi quartieri del futuro, quelli del social housing, dell'emissione zero e delle *Città 15 Minuti*.

1.7 CITTÀ PONTE I CONFINI DI TERRA E DI MARE

L'Italia è terra di confine oltre i confini, e in questo contesto che il paese ha attraversato il secolo, le *Guerre Mondiali* e le sfide contemporanee nell'economia globale. Città italiane d'Italia e d'Europa, città Porto di scambi. Sono le città di confine del nord, ad est con *Trieste*, *Fiume*, *l'Istria* e la *Dalmazia*, sulle alpi con la *Svizzera Italiana*, il *Trentino-Alto Adige* e la *Valle d'Aosta*. Ma anche i confini del sud, quelli del mediterraneo e dei porti, i grandi porti italiani, tra cui *Augusta*, *Trapani*, *Gioia Tauro*, *Genova*, *Venezia* e ancora *Trieste*. In questo contesto scopriamo un futuro dinamico



Grande Cretto di Alberto Burri
Gibellina | 1984-1989



Quartiere Garbatella
Roma | 1920-1929



Porto di Trieste
Cartolina 1929

di merci e culture oltre ogni confine, un futuro intermodale, sostenibile e veloce, che pone l'Italia ancora come centro delle principali rotte globali.

1.8 CITTÀ MOTORE LA MECCANICA DELLA PASSIONE

La meccanica delle emozioni enunciava un famoso slogan pubblicitario, quella meccanica arriva da lontano, e le emozioni sono quelle delle imprese di Francesco Baracca e Tazio Nuvolari. In questo contesto 35 comuni italiani si sono riuniti a formare una grande città, La *Città dei Motori*. Una città diffusa che racchiude tutte le principali eccellenze della produzione motoristica italiana. In questa città diffusa fatta di meccanica, design e passione, il principale polo è quello emiliano romagnolo, dove troviamo la più alta concentrazione al livello mondiale di aziende specializzate nei veicoli a motore. Una terra di tradizione e innovazione, la terra di *Ferrari*, *Lamborghini*, *Ducati*, *Pagani*, *De Tomaso*, *Dallara*, di Università e di Ricerca.

1.9 CITTÀ SPORT L'ARCHITETTURA PER LO SPORT

Le infrastrutture sportive, spesso collegate ai grandi eventi, rappresentano un ingranaggio fondamentale nello sviluppo sociale, economico ed urbanistico italiano. È la storia delle città olimpiche: *Roma 1960*, *Cortina d'Ampezzo 1956* e *Torino 2006*, è il *Foro Italico* e i grandi impianti sparsi su tutto il territorio. Un racconto che attraverserà anche gli stadi di calcio, a partire dallo *Stadio Marassi* di Genova e dal Littoriale di Bologna. Un sistema diffuso su tutto il territorio che oggi è chiamato a rigenerarsi, cogliendo anche le opportunità di *Milano Cortina 2026* e degli *Europei 2032*. La sfida di *Opere iconiche del XX secolo* che necessitano di interventi di manutenzione e valorizzazione verso gli elevati standard contemporanei e le imprescindibili esigenze funzionali internazionali.



Stabilimento Ferrari - Linea 166 MM
Maranello | 1947



Foro Mussolini
Roma | 1928-1933
Enrico Del Debbio

6. CINEMA

1.10 CITTÀ D'ITALIA IL PAESE DIFFUSO

Sono le città delle esperienze coloniali italiane, dal *XIX secolo* con l'acquisto dei porti sul *Mar Rosso*, alle spartizioni dell'Africa. *Eritrea, Somalia, Tripolitania* e le *Isole Egee*, fino alla Cina con *Tientsin*, sono le città di fondazione del *Regime* in Libia e Etiopia, fra tutte la *Roma d'Africa, Asmara*, città *UNESCO*, ma anche le **Città Balcaniche** in Slovenia, Dalmazia, Croazia e Montenegro. Ma l'Italia nel mondo è soprattutto una storia di emigrazione e esodi, con le Comunità di *Italiani all'Estero* in sud e nord America, oltre che in Europa. L'emigrazione del presente, quella della fuga dei cervelli, ma anche delle eccellenze esportate su scala globale. Un docufilm sul concetto di italianità oltre ogni confine spaziale e tematico, il racconto di uno stato internazionale diffuso fondato, e rifondato, sul lavoro.

2 CAPITOLI EXTRA LA CITTÀ DIVENUTA

Oltre ogni rappresentazione nostalgica e passatista, l'Italia è un paese moderno rivolto al contemporaneo. Nel *Manifesto del Turismo Futurista* si affermava la volontà di superare il concetto di *Grand Tour*, ricercando i luoghi della meccanica, della velocità e della produttività, ma soprattutto della creatività volta al futuro. La storia d'Italia supera la storia classica, è una storia moderna, che parte dalla sua *Unità*, nel 1861, una storia che si consolida nel '900 su quattro pilastri temporali e concettuali, *Rivoluzione, Ricostruzione, Rigenerazione* e *Ricerca*.

È in questo contesto che hanno progettato i grandi architetti, hanno investito i grandi imprenditori e hanno lavorato le persone che ancora oggi hanno reso inarrestabile questo processo di sviluppo. Su queste basi *Città Novecento* intende presentare cinematograficamente le grandi città d'Italia da un nuovo punto di vista, quello della modernità rivolta al futuro. Questi episodi tematici, vedranno come protagonisti i grandi creativi della storia d'Italia, che guideranno lo spettatore in questi percorsi inediti attraverso il loro punto di vista fuori dal tempo.



Fiat Tagliero
Asmara | 1938
Giuseppe Pettazzi



2.1 LA CITTÀ CAPITALE
ROMA 900



2.3 LA CITTÀ LIBERA
TRENTO 900



2.5 LA CITTÀ DI MARE
GENOVA 900



2.7 LA CITTÀ STRETTO
REGGIO CALABRIA - MESSINA 900



2.2 LA CITTÀ MOBILE
MILANO 900



2.4 LA CITTÀ MECCANICA
TORINO 900



2.6 LA CITTÀ RAZIONALISTA
COMO 900



2.8 LA CITTÀ D'OLTREMARE
NAPOLI 900

CITTÀ NOVECENTO

PROGETTO PILOTA | FESTA DEL CINEMA DI ROMA

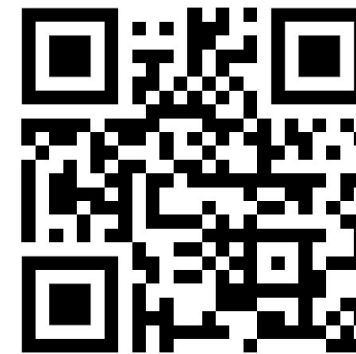


Regia e soggetto: **Dario Biello**
 Direttore scene di fiction: **Pierluigi Ferrandini**
 Fotografia: **Filippo Silvestris**
 Produttore: **Diego Biello**
 Produzione: **Filmedea, Luce Cinecittà**
 Distribuzione: **Filmedea, RAI**
 Durata: **62'**

Protagonista:
Alessandro Haber
 Interviste:
Massimo Cacciari, Antonio Pennacchi, Emilio Gentile, Claudia Conforti, Maurizio Morandi, Luigi Prestinenza Puglisi, Marzia Marandola, Giorgio Novello, Gianfranco Siniscalchi.

Locandina film

QR Code Trailer



Sequenze tratte dal film



APPLICAZIONE

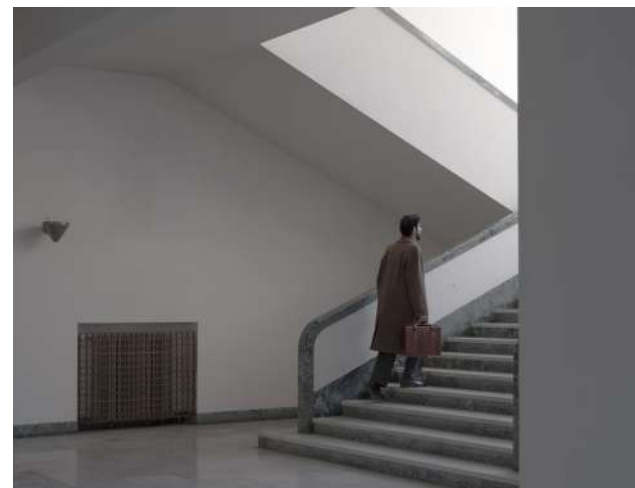
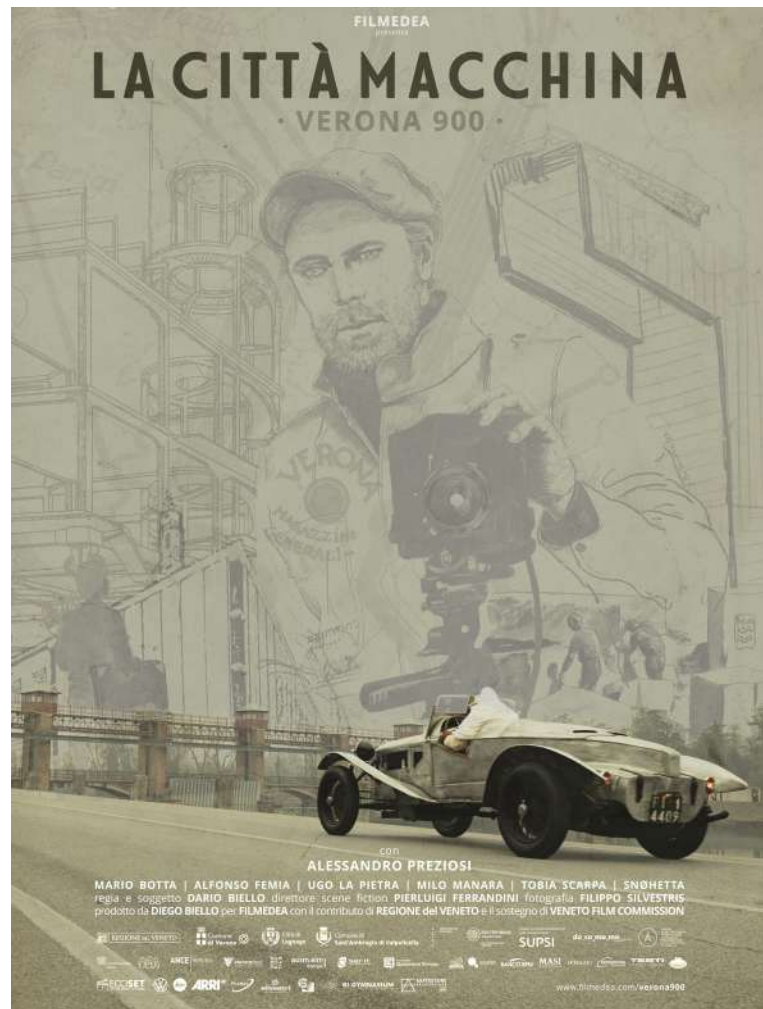


Foto Backstage del film di
Simone d'Angelo e #Fotoarchitetto

APPLICAZIONE

CITTÀ MACCHINA

SECONDO EPISODIO | MOSTRA DEL CINEMA DI VENEZIA



Regia e soggetto: **Dario Biello**
Direttore scene di fiction: **Pierluigi Ferrandini**
Fotografia: **Filippo Silvestris**
Produttore: **Diego Biello**
Produzione: **Filmedea, Luce Cinecittà**
Distribuzione: **Filmedea, RAI**
Durata: **65**

Protagonista:
Alessandro Preziosi
Interviste:
Mario Botta, Kjetil Trædal Thorsen, Milo Manara, Tobia Scarpa, Ugo La Pietra, Alfonso Femia, Benno Albrecht, Federico Bucci, Francesco Nocini, Paolo Galuzzi, Pia Gazzola, Alba De Lieto, Gabriello Anselmi, Barbara Bogoni, Maristella Vecchiato, Silvia Dandria

La Città Macchina è la sintesi tra le visioni di Antonio Sant'Elia e la poetica di Umberto Boccioni, la città delle quattro R, Rivoluzione, Ricostruzione, Rigenerazione e Ricerca. Protagonista una Lancia degli anni '30 a rappresentare lo spirito futurista della città, e un fotografo di architettura interpretato da Alessandro Preziosi con la sua indagine, che lo porterà fino al MAXXI. Oltre ogni logica classica e passatista, un territorio nascosto e inedito, una città che ha ospitato le opere dei più grandi architetti del '900, una Città Macchina dell'abitare in continuo movimento.

Locandina film

QR Code Trailer



Sequenze tratte dal film



APPLICAZIONE



Foto Backstage del film di
Andrea Pirisi, Dario Nicoletti e #Fotoarchitetto

BIBLIOGRAFIA

L'architettura moderna dal 1900.
di William J.R. Curtis edito da Phaidon, 2006

Storia dell'architettura moderna
di Kenneth Frampton edito da Zanichelli, 2022

Storia e controstoria dell'architettura in Italia
di Bruno Zevi edito da Newton, 1997

Storia dell'Architettura Moderna
di Leonardo Benevolo, edito da Laterza, 2009

Villaggi, città, megalopoli
di Agostino Petrillo edito da Carocci, 2006

Novecento. Architetture e città del Veneto
di Davide Longhi edito da Il Poligrafo, 2012

Crespi d'Adda sito Unesco. Governare l'evoluzione
del sistema edificato tra conservazione e
trasformazione
di Paolo Gasparoli edito da Altralinea Edizioni, 2016

Comunità del lavoro.
Città e villaggi operai nel mondo
di Fontana G. L. edito da Marsilio, 2019

Futurismo
di Fabio Benzi edito da 24 Ore Cultura, 2008

Dal futurismo al futuro possibile nell'architettura
italiana contemporanea
di F. Purini e L. Sacchi edito da Skira, 2003

La città nuova. Oltre Sant'Elia. 1913 cento anni di
visioni urbane 2013
di M. De Michelis edito da Silvana, 2013

Futurismo e architettura
di Carlo Cresti edito da Pontecorboli editore, 2020

Case del Balilla. Architettura e fascismo.
di Rinaldo Capomolla, Marco Mulazzani,
Rosalia Vittorini, edito da Electa, 2008

Architettura e città negli anni del fascismo in
Italia e nelle colonie. di Carlo Cresti, Benedetto
Gravagnuolo, Francesco Gurrieri, edito da Angelo
Pontecorboli Editore, 2005

Arte e fascismo.
Catalogo della mostra MART Rovereto
Di Beatrice Avanzi, Daniela Ferrari
edito da L'Erma, 2024

Albert Speer e Marcello Piacentini:
l'architettura del totalitarismo negli anni Trenta
di Sandro Scarrocchia edito da Skira, 1999

Gli architetti e il fascismo.
Architettura e città 1922-1944
di Giorgio Ciucci edito da Einaudi, 2002

Mussolini architetto. Propaganda e paesaggio
urbano nell'Italia Fascista
di Paolo Nicoloso, edito da Einaudi, 2011

Il razionalismo nell'architettura italiana
del primo Novecento
di Rosario De Simone, edito da Laterza, 2011

Eur Spa E Il Patrimonio Di E42.
Manuale D'uso Per Edifici ed Opere
di Carlo Bertilaccio e Francesco Innamorati, 2004

L'Eur e Roma dagli anni Trenta al Duemila
di Italo Insolera e Luigi di Majo
edito da Laterza, 1986

Fascismo di Pietra
di Emilio Gentile edito da Laterza, 2007

Fascio e martello. Viaggio per le città del duce
di Antonio Pennacchi edito da Laterza, 2010

Fondamenti di urbanistica.
La storia e la norma
di Edoardo Salzano, edito da Laterza, 2007

Dopo il movimento moderno.
L'architettura della seconda metà del Novecento
di Josep Montaner edito da Laterza, 2008

La grande ricostruzione.
Il piano Ina-Casa e l'Italia degli anni cinquanta
di Paola Di Biagi edito da Donzelli, 2001

Verona. La guerra e la ricostruzione
di Maristella Vecchiato edito da La Grafica, 2006

Piero Gazzola. Una strategia per i beni
architettonici nel secondo Novecento
di Alba Di Lieto, Michela Morganti, 2010

L'architettura Ina Casa (1949-1963). Aspetti e
problemi di conservazione e recupero
di Riccardo Capomolla
edito da Gangemi Editore, 2003

BIBLIOGRAFIA

Archeologia Industriale.
Architettura, lavoro, tecnologia, economia e
la vera rivoluzione industriale
di Francesco Maria Battisti edito da Jaca Book, 2001

Lineamenti di storia dell'architettura
contemporanea
di Alessandra Muntoni edito da Laterza, 2009

Fabbriche ritrovate.
Patrimonio industriale e progetto
di architettura in Italia
di Massimo Preite, Gabriella Maciocco
edito da C&P Adver Effigi, 2022

Il progetto della bellezza.
Il design fra arte e tecnica dal 1851 a oggi
di Maurizio Vitta edito da Einaudi, 2011

Le Arti Applicate
di Serena Giordano edito da Il Mulino, 2018

Lineamenti di storia delle arti decorative dalle arts
and crafts al liberty. I luoghi, i protagonisti, la moda
di Paola Nitti
edito da Edizioni Giuseppe Laterza, 2016

Vienna 1900. Arte, architettura, design,
arti applicate, fotografia e grafica
di Christian Brandstätter, Daniela Gregori,
Rainer Metzger edito da Electa, 2018

Architettura della transizione:
il Werkbund tedesco
di Antonio D'Auria edito da Marsilio, 2017

Bauhaus. Ediz. italiana
di Magdalena Droste edito da Taschen, 2015

Le «case d'arte» futuriste.
Laboratori di arti applicate nell'Italia
tra le due guerre
di Giulio Cavallucci edito da Lanieri, 2016

MAXXI Architettura. Catalogo delle Collezioni
di Margherita Guccione edito da Quodlibet, 2017

Storia del design grafico
di Daniele Baroni, Maurizio Vitta
edito da Longanesi, 2003

Critica portatile al visual design.
Da Guttenberg ai Social Network
di Riccardo Falcinelli edito da Einaudi, 2014

Storia della fotografia di architettura
di Giovanni Fanelli edito da Laterza, 2009

Fotografia per l'architettura del XX secolo in Italia
di Maria Antonietta Crippa, Ferdinando Zanzottera
edito da Silvana Editoriale, 2017

Leggere le fotografie in dodici lezioni
di Gabriele Basilico edito da Rizzoli, 2012

Milano ritratti di fabbriche
di Gabriele Basilico edito da SugarCo, 1981

Luigi Ghirri. Pensare per immagini
di Francesca Fabiani, Laura Gasparini,
Giuliano Sergio
edito da Electa, 2014

Italo Insolera Fotografo
di A. Valentinelli edito da Palombi Editore, 2017

Il linguaggio delle cose
di Deyan Sudjic edito da Laterza, 2009

Architettura degli Allestimenti
di Roberto Rizzi edito da Altralinea Edizioni

L'architettura nel cinema
di Giorgio De Silva edito da Lindau, 2022

La città dei 15 minuti.
Per una cultura urbana democratica
di Carlos Moreno edito da ADD Editore, 2024

La città dei 15 minuti. Come cambiare il mondo
partendo dal proprio quartiere
di Natalie Whittle edito da Il Margine 2023

Fonti iconografiche:

Fotografie ed elaborazioni grafiche
Dario Biello | #Fotoarchitetto,
Reportage V.D.R.
Italia Novecento
Missione Fotografica
Campagna Fotografica
da p.10 a p.141

ph. Andrea Pirisi, Dario Nicoletti, Dario Biello
backstage Film La Città Macchina
p.8, 11, 12, 138, 139, 140, 141

ph. Simone D’Angelo, Dario Biello
Backstage Film Città Novecento
p.12,13,14, 134, 135, 136, 137

Elaborazioni grafiche originali
di Dario Biello
p.41,42

Illustrazione
Nadar eleva la fotografia all’altezza dell’arte
Litografia | 1862
p.55

Fotografia
Bord De Mer | Missione DATAR
Gabriele Basilico | 1984-1985
p.55

Fotografia
Piazza del Campo - Siena
Fratelli Alinari | 1870
p.56

Fotografia
Borgata Campo Nomentano - Roma
Italo Insolera | 1956
p.56

Installazione AGRAIR Piazza Italia
Progetto Studio PIUARCH
Direzione artistica Dario Biello
p.81

Illustrazione tratta dallo Spot Animato

Crediti Applicazioni:

Mostra Italia Novecento p.46
MAXXI – Museo Nazionale della Arti del XXI secolo
Prodotta da Filmedea s.r.l.
a cura di Espositore Architettura – Dario Biello

Città Morandiana p.48
Archivio Multimediale + Totem QR Code
Prodotto da TIC Media Art e Rete di Imprese Colle-
ferro Commerciale
Responsabile Progetto Rosario Algozzino, Luca
Calselli
Direttore artistico Dario Biello - Espositore

Giuseppe Sommaruga p.50
Archivio Multimediale + Digitalizzazione
Coordinamento scientifico Pierfrancesco Sacerdoti
Direttore artistico Dario Biello – Espositore

Città Morandiana p.58
Missione Fotografica
Autore foto ed elaborazioni Dario Biello
Autore testi Luca Calselli
Direttore artistico Dario Biello

Piazza Scultura p.60
Città Morandiana
progetto Dario Biello, Luca Calselli
Prodotto da Forma&Cemento

Voglia di Riemergere p.62
Articolo l’Arca
Dario Biello e Silvia Canfora

Isola di Santo Stefano – Ventotene p.64
Progetto Concorso CIS-Ventotene
Atelier(s) Alfonso Femia AF517
Missione Fotografica Dario Biello

Mostra Quartiere Coppedè p.66
a cura di Dario Biello
foto di Dario Biello
prodotta da Sorgente Group

Tracce al Centro Storico p.69
immagini di Dario Biello

Collezione Morandiana p.70
di Ri-Gymnsium
progetto Dario Biello, Luca Calselli
produzione Forma&Cemento

Padiglione Neutro p.74
di Dario Biello, Michele Perlini
produzione Zanin Strutture in Legno, Lapitec,
Innovative Surface, Verde Profilo, Guarise Mobili,
Rubelli Tessuti

Modulo Vita p.76
di Ri-Gymnsium
progetto Dario Biello, Luca Calselli, Marco Colafran-
ceschi, Sofia Presta
produzione Manni Group, Faram, Texturae, Kastel,
Filmedea

Modulo Vita Pergola p.78
di Ri-Gymnasium
progetto Dario Biello, Luca Calselli, Sofia Presta
produzione Gruppo Bianchi, I-Mesh

Poltrona Biofilia p.81, 83
di Dario Biello, Michele Perlini
produzione Guarise Mobili, Rubelli Tessuti

Expostory p.84,85
a cura di Dario Biello – Espositore
con Antonello Parini

Videomapping La Città Chiocciola p.86
Responsabile progetto Rosario Algozzino
Testi Stefani Chinzari
Illustrazioni Giordano Poloni
Direzione artistica Dario Biello
Produzione Filmedea srl

Padiglione Infinito p.88
di Dario Biello e Michele Perlini

Museo dell’Olio p.90
progetto, restauro, allestimenti, grafica
a cura di Dario Biello – Espositore

CREDITI

PLN Verona p.92
a cura di Dario Biello - Expositore
produzione Ass. Cinema Giovane

Capitale Europea dello Spazio p.94
Responsabile della comunicazione e degli eventi
extraterritoriali Dario Biello

Fabbrica – Progetto Polo Espositivo p.98,99
di Dario Biello, Luca Calselli, Emanuele Mentuccia

Manifesto Borgo Futuro – Città 15 Minuti
p.100,101,102
di Ri-Gymnasium
a cura di Dario Biello, Luca Calselli

San Felice Circeo Borgo Futuro p.103
Pnrr - Piano Nazionale Per La Ripresa e Resilienza
Attrattività Dei Borghi
Linea Di Azione A
di Ri-Gymnasium
a cura di Dario Biello, Luca Calselli
Amministrato Comune di San Felice Circeo (LT)

Centro Storico Anagni p.104,105
RIGENERAZIONE URBANA (GU Serie Generale n°56
del 06-03-2021) Progetto Di Completamento Del
Sistema Di Connessioni Storiche Paesaggistiche
Funzionali
di Dario Biello, Luca Calselli, Alberto Coletti Conti,
Sofia Presta
Amministrato Comune di Anagni (FR)

Biblioteca Riccardo Morandi p.106
di Mauro Casinelli (RUP), Luca Calselli, Emanuela
Mentuccia, Wladimiro Alfonsi, Sofia Presta
Direzione artistica Dario Biello
Amministrato Comune di Colleferro (RM)

Museo dello Spazio p.108
Direzione artistica Dario Biello
Progetto TIC Media Art (Capofila), Carlo Baldassari-
ni, Luca Calselli, Alberto Enrico Maria Fontebuoni,
GAML – Gruppo Astrofili Monti Lepini
Con Rosario Algozzino, Emanuela Mentuccia, Sofia
Presta

Fotoinserimento di Sofia Presta e Dario Biello
su fotografia di Moreno Maggi
Render fotorealistici TIC Media Art

Novecentopiùcento p.110
Concorso Internazionale di Progettazione del Co-
mune di Milano
Ipotesi di progetto Dario Biello, Luca Calselli, Sofia
Presta

Città di Vibo Valentia 2030 p.112
Supporto alla predisposizione del piano
Di interventi “Vibo Valentia 2030 - Borgo Futuro” –
progetto studio di fattibilità
di Ri-Gymnasium
progetto Dario Biello, Luca Calselli

Mitomacchina p.114
Bando Progettazione dell’Intervento di Rigenera-
zione e Riqualficazione Urbana di Piazza Martiri
d’Ungheria del Comune di Vibo Valentia
Progetto di Dario Biello, Luca Calselli, Sofia Presta

Lungomare di Circe p.116
Progetto Mare di Circe, viale Europa Comune di
San Felice Circeo (LT), progetto definitivo.
Progetto architettonico Ri-Gymnasium
Luca Calselli, Dario Biello, Giulia Capozzi, Sofia
Presta

Italia Novecento – La Serie p.124
A cura di Dario Biello – Expositore Architettura
Prodotta da Filmedea s.r.l.

Città Novecento p.134
Regia e soggetto Dario Biello
Direttore scene di fiction Pierluigi Ferrandini
Autore Fotografia Filippo Silvestris
Produttore Diego Biello
Produzione Filmedea, Luce Cinecittà

La Città Macchina p.138
Regia e soggetto Dario Biello
Direttore scene di fiction Pierluigi Ferrandini
Autore Fotografia Filippo Silvestris
Produttore Diego Biello

EXPOSITORE ARCHITETTURA

2009-2025

Studio di progettazione interdisciplinare che intreccia architettura, arti visive e comunicazione per costruire sistemi complessi. Una ricerca costante su supporti fisici e virtuali tra tecnica e cultura per soluzioni coordinate. Un metodo di relazione orizzontale tra spazi, persone e linguaggi.

DARIO BIELLO

ARCHITETTO E REGISTA

Architetto e regista, attivo nell'ambito della progettazione integrata multidisciplinare, Dario Biello si laurea al Politecnico di Milano. Con Expositore Architettura affronta progetti in ambito pubblico e privato, tra design dello spazio pubblico e iniziative di divulgazione culturale e comunicazione visiva. Cura mostre, allestimenti museali, installazioni e videomapping; è coordinatore della Biennale di Divulgazione di Architettura, e direttore artistico della Capitale Europea dello Spazio (2022) e due edizioni della Città della Cultura della Regione Lazio, oltre al dossier Civitas Mundi per la candidatura della Capitale Italiana della Cultura. Iscritto all'Albo dei Giornalisti di Venezia è fotografo del progetto #Fotoarchitetto, con il quale realizza Missioni Fotografiche per mostre, progetti di ricerca e pubblicazioni. In ambito cinematografico è curatore della serie "Italia Novecento" prodotta da Filmedea e Luce Cinecittà, e firma la regia di "Città Novecento" (2021) con Alessandro Haber e di "La Città Macchina" (2024) con Alessandro Preziosi, entrambi presentati alla Festa del Cinema di Roma. È cofondatore di "ANRCA, Associazione Nazionale di Ricerca Cinema Architettura".

