

CANTINA
VALPOLICELLA
NEGRAR

ALLE ORIGINI DELL'AMARONE

 **ORDINE ARCHITETTI PPC**
della provincia di Verona

YOUNG
ARCHITECTS
COMPETITIONS



WINE CULTURE CENTRE



VMZINC

PAOLO CASTELLI SPA

I
-
U
-
A
-
V



Intervencion
Re-diseño.

Destinazione
Producción /
Vino /
Cultural.

Requisitos
para cada equipo al
menos un participante
under 35.

Sitio
Italia, Negrar,
Valpolicella.

Cantina
Valpolicella
Negrar.

Destinatarios
Profesionales /
Estudiantes /
Arquitectos .

> YAC

Según YAC la arquitectura es una disciplina que compone y estructura los lugares de la acción humana. Además, responde a muchas y varias solicitudes, en una solución que expresa el intelecto y la creatividad del proyectista. Estamos convencidos de que el problema arquitectónico no se reduce a la simple búsqueda formal, al funcionalismo, a la economía o a la tecnología del proyecto, sino que resulta más bien un patchwork de todas estas cuestiones, formado y estructurado según la personalidad y la sensibilidad del proyectista.

Los proyectos que YAC desea valorar son proyectos extremadamente contemporáneos, por lo tanto, capaces de responder a una lógica de temporalidad y personalización del uso del espacios arquitectónico. Aquí la palabra llave es "idea", "arquitectura" la respuesta y "proyecto" el medio a través del cual transformar la intuición en una prefiguración concreta.



> ASUNTO

Ya sea desde la fermentación de la uva o de la malta, del arroz o de la cebada, la necesidad primitiva de saciar la sed que el hombre ha desarrollado a lo largo de los siglos superando su necesidad biológica a través de un fascinante conjunto de técnicas y habilidades, ha generado no sólo la experiencia, los conocimientos y las tradiciones relacionadas al vino sino también ha sumado gestos de ciencia, placer y estética.

Desde hace más de 80 años, situada en una de las regiones italianas más adecuadas para la viticultura, la Bodega Valpolicella Negrar (Verona), se inserta con la marca Domini Veneti® entre las etiquetas más importantes del mundo, destacándose por su excelencia en la creación de etiquetas prestigiosas y dando al mercado vinos celeberrimos como el Valpolicella, el Ripasso, el Amarone y el Recioto .

Recogiendo la demanda de una sociedad cada vez más atenta a la calidad de los bienes de consumo desde los primeros momentos de la cadena de producción, la Bodega Valpolicella Negrar tiene la intención de meter mano en los lugares de transformación de sus uvas mediante la inversión en un ambicioso proyecto arquitectónico, orientado a valorizar el excelente objeto de su actividad vinícola.

¿Qué contenedor se puede imaginar para albergar y promover la cultura de una de las actividades más antiguas y al mismo tiempo contemporáneas producciones humanas?

Sobre esta cuestión YAC basa el desafío que propone a los diseñadores, invitándolos a transformar la Bodega Valpolicella Negrar, de mera fábrica a manifiesto arquitectónico que refleje

el liderazgo y la calidad de su producto: un lugar de cultura, formación y hospitalidad, para que quien quiera - sea principiante o experto- pueda acercarse a una de las más antiguas y fascinantes expresiones de la raza humana: el vino.



> SITIO

Establecida en 1933, la Cooperativa se encuentra en el corazón de la Valpolicella: tejido socio-geográfico de excepcional valor arqueológico- colocado entre las Pre-Alpes Venetas y el río Adige. No obstante la reciente construcción intensiva de edificios, la Valpolicella no deja de ser -por sus extraordinarias peculiaridades y potencialidades aún no explotadas- un contexto noble y privilegiado, ideal para la génesis de consideraciones y reflexiones para un diseño de gran encanto y proyección futura.

Para una proyectación contextualizada y orientada a la propuesta de soluciones realizables requeridas por el comitente, la siguiente descripción proporciona un resumen de los principales aspectos y limitaciones que los competidores tienen que tener en cuenta:

- Sistema Territorial: habitada desde el Neolítico, la Valpolicella ha conservado hasta nuestros días una valiosa estratigrafía reconocible en los sitios históricos y arqueológicos, lo cual es cuidadosamente reflejado y transmitido a un sistema de promoción territorial para un turismo con iniciativas temáticas cultas y refinadas, una densa red de casas rurales e itinerarios con un matiz tradicional que reúnen cada año millares de visitantes en torno a las preciosas especificidades locales (la cueva prehistórica de Fumane en la villa de Palladio y las numerosas iglesias de la Pieve Románica). Considerar la Bodega en relación con su territorio, como su centro de interpretación como un lugar promotor y catalizador de la cultura y coleccionista de una serie de servicios turísticos y servicios al público es, sin lugar a dudas, el punto de partida para las proposiciones

de futuras reflexiones proyectuales.

- Elementos de interés particular: si el tejido territorial representa un valor inigualable en su conjunto, de hecho Negrar es el baricentro de un sistema territorial único, capaz de atraer a turistas en cualquier período del año. En primer lugar por Verona, ciudad de Romeo y Julieta y declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en el año 2000 -que recibe sus 3 millones de turistas al año- y la Arena, escenario de las más espectaculares óperas líricas en el ámbito internacional. En segundo lugar, el Lago di Garda, gran atractor de visitantes extranjeros y destino de vacaciones para todas las edades.
- Posibilidad de intervención: Construida en 1957, la bodega ha sufrido cambios y ampliaciones a lo largo de



los años, dictados por necesidades inmediatas de carácter funcional. Esto ha conllevado a una arquitectura no homogénea y fuertemente articulada por el circuito productivo, actualmente incapaz de darle cabida a los nuevos requerimientos contemporáneos. Debido a un aumento significativo de la productividad y a la necesidad de garantizar la eficiencia y la continuidad operativa, la solución propuesta por la Bodega, se orienta a la renovación del ala este del edificio y a la nueva edificación de la zona actualmente ocupada por la instalación externa de vinificación, según el esquema y la distribución funcional que se muestra en página 6. Cualquier otra medida interventora en alguna otra parte del edificio (que no sea una de las mencionadas anteriormente), será admitida sólo si apunta hacia la armonización de la imagen de todo el sistema, o

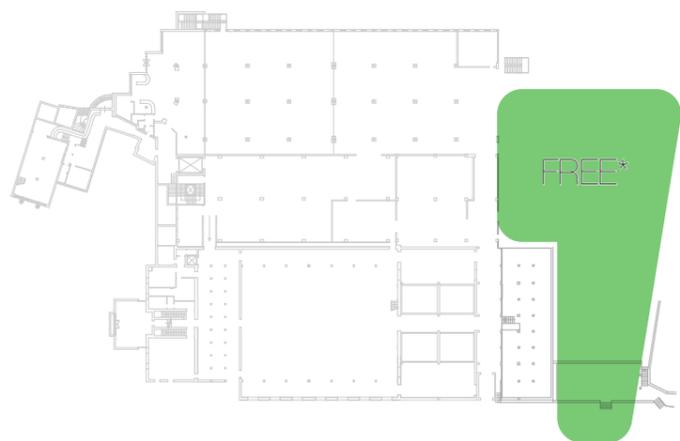
si se limita a crear acciones de lenguaje de rediseño de fachada o de recualificación espacial de la parte exterior.

- Restricciones reglamentarias: A causa de las cualidades paisajísticas del territorio en el que se encuentra, la bodega está ligada a un complejo sistema normativo, que considera de manera estricta las distancias a los ejes divisorios, los volúmenes y las alturas. Sin embargo, coherentemente con una mejora energética de la estructura, se podrán efectuar numerosas intervenciones con que se respete el reglamento. Las limitaciones son las siguientes:
 - altura máxima 10,5 m;
 - distancia mínima desde los ejes 5 m;
 - superficie máxima permitida (consulte dwg file)

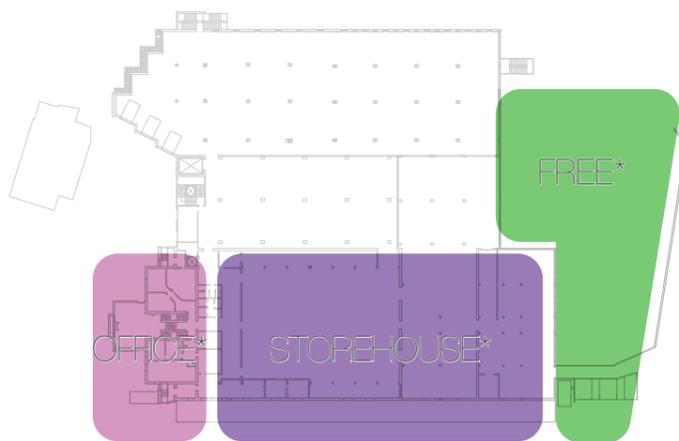
- Sostenibilidad energética: Como cualquier otro establecimiento productivo, la Bodega Valpolicella Negrar es un usuario de una gran cantidad de electricidad. Concebir una arquitectura "inteligente" vinculada a soluciones energéticas eficientes, no significa simplemente reducir el impacto de las instalaciones del complejo en la red eléctrica local, sino también aprovechar una fuente abundante de sugerencias vigentes en el mundo del diseño y sostenibilidad que tienen gran importancia y relevancia en la disciplina energética, y que pueden ser aplicadas a este caso de diferentes maneras.



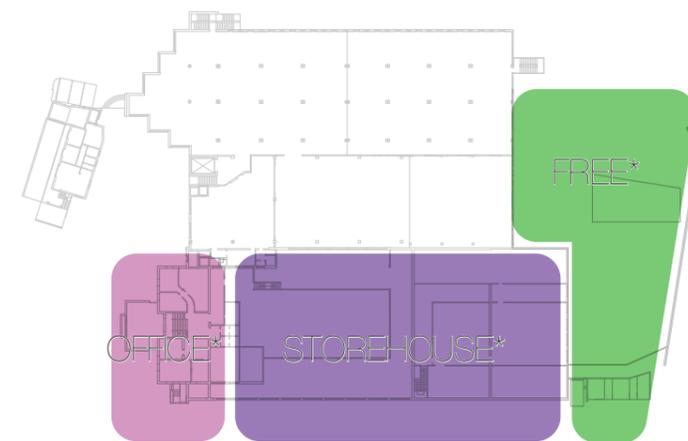
LEVEL -1
~ 1.900m²



LEVEL 0
~ 5.400m²



LEVEL 1
~ 5.400m²



**details about destinations, heights and volumes to be taken from the .dwg material*



> PROGRAMA

Ciertamente orientado a restablecer la coherencia entre el prestigio de la actividad vinícola local y los espacios destinados a ello, Wine Culture Center no se limita a una mera búsqueda de la forma arquitectónica adecuada a la posición adquirida en los mercados internacionales, sino que también aspira a reformular, en clave contemporánea, el concepto de "bodega": entendido como realidad comercial global y compleja, centro de producción vanguardista, lugar de encuentro, catalizador de cultura, turismo e investigación, y no simplemente como un lugar de producción y almacenaje.

La arquitectura a la que Consejo de Administración de la Bodega aspira, tiene que articularse de acuerdo con una nueva misión, ligada al territorio, y organizar una amplia variedad de acciones – en parte continuas y en parte temporales- relativas a la actividad del vino.

Sin renunciar a la imprescindible actividad de la vinificación –a

reinterpretarse sobre todo a la luz de nuevas exigencias de una producción mayor y el marketing de la imagen- el objetivo del concurso es concebir un "edificio-ícono" del conocimiento, de la experiencia técnica, de la competencia y de la estética. Por lo tanto tiene que ser una estructura adecuada para articular la experiencia degustativa -acompañada por instalaciones, conferencias, proyecciones y escuchas- y convertirse a su vez en un museo de la tradición local del vino, un lugar de hospitalidad adecuado que se emplaza en el corazón de una de las regiones más fascinantes del mundo. Además, deberá ser un centro de investigación y de formación al servicio de las escuelas de todos los niveles.

Para asegurar la propuesta de soluciones viables y sostenibles, se ha confeccionado una tabla acerca de los usos -deseables e ineludibles- que se requieren en proyecto para que éste tenga sustento productivo. Sin perjuicio de la distribución funcional de

página 6 se hace notar que la composición, la integración y la articulación de estos escenarios, se considerarán como una parte integral de la competencia, en la cual el diseñador tendrá libre derecho de elegir.

<i>uso previsto</i>	<i>descripción</i>	<i>presencia en el proyecto</i>
Depósito de las uvas	destinado al maceramiento de la uva -operación esencial para la creación del vino de una etiqueta de punta como la de la actual bodega-. Tal espacio alberga las uvas tres meses, sirviendo en el resto del año para el stock de las cajas utilizadas en la etapa de producción. Imaginar cómo estos entornos pueden alojar funciones para destino cultural temporal descrito en este capítulo, sin duda sería un gran acierto proyectual	obligatorio Min. area = 1000m ² Min. height = 4m
depósito/ almacén	espacio adaptable al stock de los elementos indispensables al packaging del producto (embalajes, cartones, etiquetas, etc); por lo cual se requiere una inmediata proximidad al área de embotellamiento.	obligatorio Min. area = 1600m ² Min. height = 4m
oficinas	ambiente destinado al ejercicio de las funciones administrativas y dirección de la bodega.	obligatorio Min. area = 1000m ² Min. height = 2,7m
aulas/laboratorios de investigación	a pesar de una imagen de su imagen tradicionalista, el negocio del vino consiste en una incesante y imprescindible actividad investigativa, orientada a la maximización de los ingresos agrícolas y a la optimización de los procesos productivos. Se requieren ambientes diseñados para transformar la bodega en un apéndice accesorio de la Facultad de Agronomía de la Universidad de Verona, ofreciendo espacios a su disposición para el experimento, ejercicio de pasantías, seminarios o laboratorios internacionales, lo que representa una deliberada voluntad de integración académica y expansión de las relaciones humanas de la bodega.	obligatorio Min. area = 150m ² Min. height = 3m
cadena de producción	Recorrido de exhibición de los principales nodos de la cadena productiva, manteniendo estándares de seguridad y eficiencia. Pasarelas suspendidas, galerías o vidrieras, son algunas de las numerosas y posibles soluciones orientadas a hacer vivible el espacio de producción a los visitantes; soluciones que pueden ser aplicadas a cada tipo de ámbito técnico de la estructura (área de embotellamiento, laboratorios, zonas de depósito de las uvas, almacenes)	obligatorio
museo del vino	Uno o más espacios destinados al albergue de exhibiciones –permanentes o temporales- inherentes a la cultura vinícola: recorridos y paseos ligados a la influencia del vino en el arte, historia y literatura, o con destino a la formación y profundización cultural de los visitantes de la bodega.	accesorio
sala de degustación	una o más habitaciones especialmente estructuradas para extender, ampliar y articular, a través de disparadores olfativos, auditivos o visuales, la experiencia sensorial relacionada con la cata y la degustación de los sofisticados vinos que ofrece la bodega.	accesorio
mediateca sensorial	uno o más ambientes (permanentes o temporales) en los cuales la experiencia del uso de una biblioteca informativa propia de una mediateca se combine con la degustación de los vinos locales producidos: salas de lectura, audio y video, equipadas para garantizar el suministro y el consumo de una cuidada selección de etiquetas conscientemente adaptadas al tipo de lectura o a las experiencias audiovisuales elegidas;	accesorio
espacios polivalentes	espacios modulables o aislados, que puedan prestarse a cualquier uso, ya sea a la petición del sector privado para la organización de eventos propios, como así también a la necesidad de pequeños grupos o comunidades que deseen organizar reuniones/talleres/eventos/workshops/presentaciones: en sí un salón que pueda funcionar como sala de alquiler, pero donde la fenomenología sensorial percibida nunca deje de basarse en las componentes estéticas propias de la experiencia de la degustación del vino;	accesorio
àrea shop		accesorio

> CALENDARIO

24/03/2014 comenzar suscripción "early bird"

30/04/2014 conclusión suscripción "early bird"

01/05/2014 comenzar suscripción "standard"

01/06/2014 conclusión suscripción "standard"

02/06/2014 comenzar suscripción "late"

30/06/2014 conclusión suscripción "late"

07/07/2014 (h 12:00 GMT mediodía) fecha límite de entrega de material

28/07/2014 reunión jurado

04/08/2014 publicación de los resultados

20/09/2014 entrega de premios y exposición

*se especifica que la distinción entre inscripciones "early bird", "standard" o "late", no afecta en ningún caso la fecha de entrega que será el 07/07/2014 como se especificó anteriormente

> PREMIOS

1° PRIZE

8.000 €

2° PRIZE

4.000 €

3° PRIZE

2.000 €

HONORABLE MENTIONS "GOLD"

500 €

HONORABLE MENTIONS "GOLD"

500 €

10 HONORABLE MENTIONS

Todas las propuestas premiadas serán publicadas en revistas y sitios de arquitectura + serán expuestas en exhibiciones internacionales.

Todas las propuestas finalistas serán publicadas en www.youngarchitectscompetitions.com

> REGLAS

1. Los participantes deben respetar los tiempos y las modalidades para lo que concierne calendarios, registros y pagos;
2. Los participantes deben respetar las instrucciones que conciernen el material requerido;
3. Los participantes pueden ser estudiantes, graduados, profesionales, no es necesario ser un experto en las disciplinas de arquitectura o disciplinas profesionales.
4. Los participantes pueden organizarse en equipos;
5. Cada equipo debe tener al menos un participante entre 18 y 35 años;
6. No hay restricciones en cuanto al número máximo de los miembros de cada equipo;
7. No hay restricciones para los miembros de cada equipo por su procedencia de diferentes países, diferentes ciudades o diferentes universidades;
8. Pagar una cuota de inscripción permite presentar sólo un proyecto;
9. Si se desea presentar un nuevo proyecto se debe pagar una cuota correspondiente al segundo, esta tasa se determinará de acuerdo con el calendario de la competición;
10. El importe de cada premio incluye los gastos bancarios y los impuestos;
11. La cantidad de cada premio no varía en función del número de miembros de un grupo;
12. El fallo del jurado es incuestionable e inapelable;
13. La autoría de cada proyecto se atribuye por igual entre todos los miembros del equipo;
14. Queda completamente prohibido a los participantes el contacto relativo al concurso con los miembros del jurado;
15. Queda completamente prohibido que los participantes difundan material relativo alguno a su presentación en el concurso antes de la adjudicación de los premios
16. Se prohíbe la participación de personas que tengan algún tipo de vínculo laboral o familiar con uno o más miembros del jurado

En caso de incumplimiento, el participante/su equipo será automáticamente excluido del concurso sin oportunidad de recuperar su cuota de inscripción. Al participar, se está de acuerdo con las reglas, los términos y las condiciones del servicio. La autoría de cada proyecto se atribuye por igual entre todos los miembros del equipo.

> NOTAS

- Al unirse YAC, los participantes están de acuerdo a los términos y normas de participación;
- Se considera que los proyectos ganadores serán propiedad del comitente
- YAC se reserva los derechos de las propuestas presentadas para usar en exposiciones y publicaciones;
- Todo el material disponible y necesario para la competición se puede encontrar en la sección de descargas del sitio www.youngarchitectscompetitions.com independientemente de la inscripción al concurso, pero se permite además utilizar cualquier material encontrado o recogido por los participantes por fuera de la página;
- YAC se reserva el derecho de hacer cambios sobre las fechas o normativas de entrega exclusivamente con el fin de garantizar una mejor competencia, dando aviso de éstos con un plazo razonable y la comunicación será a través de todos los canales de comunicación que utiliza YAC;
- YAC no se hace responsable de cualquier mal funcionamiento, dificultad técnica o falta de recepción del material. Se anima a los participantes que lleven a cabo los procedimientos de inscripción, pagos y carga de propuestas con anticipación, siendo cautelosos en los plazos para poder informar con tiempo vía e-mail si apareciere alguna dificultad técnica;

> CAUSA DE EXCLUSIÓN

- a. Propuestas que contengan textos que no estén redactados en inglés;
- b. Propuestas que contengan nombres o referencias a los autores –El ID del grupo es considerado como un elemento de referencia a los autores, y deberá ser solamente utilizado en los nombres de los archivos, no siendo esto visto por el jurado;
- c. Archivos con un nombre no conforme a lo estipulado en estas bases en el capítulo Material necesario para la entrega;
- d. Material incompleto o no conforme a lo estipulado en el capítulo Material necesario para la entrega;
- e. Material que entregado fuera de término según lo estipulado en el capítulo Calendario
- f. Equipos que no contengan participantes de menos de 18 años;
- g. Cualquier participante que intente contactar a uno o más miembros del jurado con respecto a este concurso se verá automáticamente excluido junto a su grupo;
- h. Cualquier participante que tenga una relación laboral o familiar con uno o más miembros del jurado;
- i. Cualquier participante que difunda material relativo a lo presentado en este concurso antes de que se den a conocer los resultados.

> INSCRIPCIÓN

El procedimiento de registro está informatizado:

- Acceder a www.youngarchitectscompetitions.com;
- Entrar en el registro;
- Completar los campos obligatorios;
- Al final del procedimiento, el primer miembro del equipo recibirá un email de confirmación con el código de equipo ("TeamID", asignado de manera automática y randomizada). Por favor controle el "spam" o el "correo no deseado", en caso de no haberlo recibido en su casilla directamente;
- Recibirá nombre de usuario, contraseña y un enlace de confirmación: abrir el enlace para enviar la confirmación de la inscripción a YAC;
- Confirmar la pre-inscripción, indicando como descripción del pago "YAC_WCC_groupID" (por ejemplo, si el TeamID es 12345, la descripción debe ser escrita de la siguiente manera "YAC_WCC_12345");
- Solo después de haber efectuado el pago y el pre-registro se puede cargar el proyecto elaborado;
- Para cargar el proyecto, acceder al sitio, introducir nombre de usuario y contraseña. El primer miembro del equipo recibirá un correo electrónico de confirmación si el proyecto se ha cargado correctamente, recuerde siempre de observar en "spam" o "correo no deseado".

Se recomienda realizar los procedimientos con cautela y paciencia.

> FAQ

Durante la competición, hasta el 30/06/2014 –termino de recepción de inscripciones – los participantes podrán efectuar cualquier tipo de pregunta escribiendo a la dirección que se encuentra en el sitio: YAC@youngarchitectscompetitions.com. El staff de YAC procederá a responder individualmente y luego publicar semanalmente en la sección de "faq" en el sitio web del concurso. La actualización de la página anteriormente dicha, se notificará en facebook y twitter. Las respuestas serán publicadas en inglés.

Es claro que el personal de YAC estará disponible para prestar apoyo en relación con cuestiones de carácter técnico a cualquier disfunción del procedimiento de carga (upload de la propuesta).

> MATERIAL

- 1 archivo de 1 Panel A1 (594 mm x 841 mm) en formato pdf (tamaño máximo de 10 MB) para ser cargado en el sitio web del concurso después de iniciar sesión como fue anteriormente descrito. Se sugiere y recomienda que el panel contenga:
 - a. Genesis de la idea proyectual, memoria descriptiva
 - b. Esquemas gráficos (plantas, cortes, vistas y elevaciones) en cantidad y tipología suficientes para dar una idea del proyecto;
 - c. Vistas 3D (representación digital, análoga, mixta, croquis, dibujo o modelo) útiles para proporcionar un reconocimiento de la idea.

Nombre del archivo: A1_<teamID>_WCC.pdf (si por ejemplo el id del grupo es 123, el nombre del panel A1 será: A1_123_WCC.pdf)

- 1 archivo A3 (420mm x 294 mm) en formato pdf (tamaño máximo de 10 MB), máximo 7 páginas, orientación horizontal para ser cargado en el sitio web del concurso después de iniciar sesión como fue anteriormente descrito
 - a. Plantas significativas escala 1:500
 - b. Al menos un corte significativo escala 1:500
 - c. Planimetría general escala 1:500

Nombre del archivo: A3_<teamID>_WCC.jpg (si por ejemplo el id del grupo es 123, el nombre del archivo A3 será: A3_WCC_STC.pdf)

El texto de lo elaborado deberá ser sintético y en inglés. Todo lo inserto en los paneles, no podrá contener nombres o referencias a los proyectistas. Tampoco puede tener ningún título ni deberá exponerse el código identificador del grupo ni siquiera a los jueces (solo deberá estar incluido en el nombre del archivo)

> JURADO

MARKUS SCHERER ARCHITEKT / Markus Scherer Nació en la ciudad de Viena en 1962, estudia arquitectura en la TU de Viena en el IUAV de Venecia, donde se gradúa en 1990 con Vittorio Gregotti y Bernardo Secchi. En 1992 funda el estudio de asociados A5 ARCHITETTI. Durante su carrera obtiene numerosos premios y reconocimientos: por la bodega Hofstätter en Termeno obtiene la nominación al Premio Oderzo (1998), al Premio Zaffagnini en 1999, y –en el mismo año- al Premio "Costruire nelle Alpi". En el 2000 se lo reconoce desde Austria con el Premio por las construcciones en el sector turístico por la restauración y recuperación Fuerte de Kufstein, y en el 2008 la nominación al Premio Dedalo Minosse –dado por el Comune di Vicenza- por la restauración y recuperación del Castel Tirolo. En el 2009 consigue el Premio di Architettura dell'Alto Adige por la restauración del Forte di Fortezza, con el cual obtiene el Primer Puesto en el concurso "Architettura Città di Oderzo 2010", che al Premio Internazionale di Architettura "best architects 2013", nonché il premio speciale "Granitifiandre" del Premio Dedalo Misosse ed. 2010-2011, ed invito di partecipazione al Premio Internazionale di Architettura Mies van der Rohe Award (Barcelona). Ulteriore intervento di pregio si attesta la cantina vini Nals Margreid, con cui ottiene il Secondo premio e Menzione Interior Design al Premio Internazionale di Progettazione SPAZIO diVino. Además realizó un fino trabajo de calidad en la bodega Nals Margreid, que obtuvo el Segundo Premio y Premio Mención al Diseño de Interiores en el Premio Internacional de Proyección del SPAZIO diVino.

FOSTER + PARTNERS / Nicola Scarano estudió arquitectura en la IUAV de Venecia y se graduó en 2005. Director del proyecto para rascacielos, edificios gubernamentales, estadios, centro de investigación y desarrollo y el proyecto urbano, es un arquitecto matriculado en Italia y el Reino Unido, así como también miembro electo del Instituto Real de Arquitectos Británicos. Colaborador de Foster + Partners desde 2005, ha trabajado en numerosos proyectos de gran fama y trascendencia internacional, tales como la Casa de Jameson en Vancouver, el masterplan de Santa Fe, el Tribunal de Justicia de Madrid, una torre rascacielos de 400.000 m2 en Riad, un masterplan de 500.000 m2 en Estambul, una torre de 1.001 metros y un estadio para la FIFA en el Reino de Arabia Saudita. También ha participado con éxito en varios concursos de prestigio como el proyecto del centro de la ciudad del motor de los deportes por un multidisciplinar inspirado en los coches de carreras de Alcañiz, Aragón -Proyecto Honor- extensión de la sede de SC Johnson en Racine, Wisconsin, y un nuevo hub aeroportuario sustentable en Centroamérica. Proyectos recientes incluyen una torre futurista de 250m de altura en Estambul, un masterplan de 100.000 m2 en Londres y un centro de investigación y desarrollo de vanguardia en Corea. Nicola fue promovido al nivel de asociado en el Estudio de Foster en 2008.

ASV3 / Fiorenzo Valbonesi nació en Santa Sofia di Romagna en 1952. Se graduó con honores de la Facultad de Arquitectura de Florencia en 1977, entre 1974 y 1979 se dedica principalmente a la investigación en el campo de la planificación urbana, trabajando en las indagaciones preliminares para numerosos planes reguladores del norte y centro de Italia. Colaborador del arquitecto Gilberto Orioli entre 1980 y 1990, amplía la partnership a los estudios CSPE de Florencia y GPF Arquitectura de Forlì. En la misma década realiza numerosos los proyectos de restauración, complejos residenciales y de oficinas, museos y recettivi, tanto de comitentes públicos como privados. En 1984, en ocasión del proyecto galería de arte moderno "Verdadero Stoppioni" en Santa Sofia entra en contacto con Mattia Moreni, reconocido maestro de la pintura informal. En 1990 funda el estudio asv3, cuyas actividades van desde el diseño de lo nuevo a la restauración, del diseño al mobiliario, trabajando -en este último campo- para las empresas como Andromeda, Mareco Luce, CRAB, Logica, ONOluce, y logra consolidar una network de fama y prestigio internacional con relación con personalidades como como Dino Gavina y Kazuide Takahama. Profesor de Tecnologia, Estimo e Disegno Industriale en la Facultad de Arquitectura de Florencia, en el 2000, diseñó la bodega Campodelsole, que hizo eco muchos proyectos de bodegas.

ANTONIO RAVALLI ARCHITETTI / Antonio Ravalli nació en Ferrara en 1961. En 1988 se graduó en arquitectura en la Universidad de Florencia. En los tres años siguientes colaboró con el estudio Aleari en Ferrara. En 1992 funda el estudio Antonio Ravalli Architeti. Se interesa principalmente por los procesos de transformación del paisaje urbano y territorial, ya sea en la microescala o la macroescala, donde la arquitectura tiene la capacidad de investigar soluciones alternativas a las diferentes condiciones. Diseña y fabrica proyectos urbanos complejos en Italia y en el extranjero, donde trata de conciliar las demandas del mercado explorando la posibilidad de reapropiación y recualificación de zonas obsoletas y grises, hoy intersticios entre la ciudad moderna, según criterios de plurifuncionalidad y complementariedad entre lo público y lo privado, objeto de uso temporal y parcial. Fue profesor de diseño arquitectónico en la Facultad de Arquitectura de Ferrara, profesor de la Universidad de Syracuse para la Maestría de Proyecto Arquitectónico MAR2 desde '97 al '99, profesor de diseño en la Universidad de Venecia para en el verano de 2006, profesor y director de la Maestría de Políticas Urbanas MAPAUS en Córdoba (Argentina). Organiza y gestiona numerosos workshops sobre los temas de regeneración y recualificación urbana. Es invitado a dar conferencias y clases en muchas ciudades de Europa y América.

5+1 AA / Alfonso Femia, Gianluca Peluffo Fundadores del estudio 5+1AA, tratan el tema de la contemporaneidad en la relación entre ciudad, territorio y arquitectura, construyendo esta relación como modelo práctico de realidad. En 2006 abren un Atelier en Milán, dedicado al estudio y a la experimentación sobre la ciudad contemporánea. En el mismo año, Simonetta Cenci se hace nueva partner de la 5+1AA. En 2007 abren una Agence en París. Han realizado el Campus Universitario de Savona, las direcciones (direzioni) del Ministerio del Interior (ministero degli interni) en Roma, el Palazzo dei ghiacci e dei frigoriferi Milanesi y el Centro Direzionale di Fiera Milano. En 2009 ganan los concursos para las recalificaciones de los Docks de Marsiglia y de las Officine Grandi Riparazioni Ferroviarie de Torino. En 2010 ganan el concurso para el complejo residencial Generali SGR en Milán y realizan el Museo del Giocattolo e del Bambino en Milán y las residencias en San Giuliano di Puglia. En 2012 han acabado la sede de la Agenzia Spaziale Italiana en Roma y han ganado la posibilidad de realizar la nueva sede direccional de BNP Paribas en Roma. Recientemente han sido seleccionados para el concurso con invitaciones "Restructuration lourde de la Poste du Louvre à Paris" y a desarrollar el masterplan estratégico para algunas ciudades del "Grand Paris", del área "Yeni Shenir" en Istanbul y del sector "Secteur Etoile" en Ginevra.

I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

Università Iuav
di Venezia



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA



UNIVERSIDAD NACIONAL
DEL LITORAL
SANTA FE, ARGENTINA



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

provincia 
verona

Comune di
Negrar



VERONAFIERE

O R D I N E
degli

ARCHITETTI
PIANIFICATORI
PAESAGGISTI
CONSERVATORI



della provincia di
V E R O N A



ALBATROSFILM



FORUM P.A.

THE PLAN

MARKUS SCHERER
ARCHITEKT

5+1AA
Alfonso Femia
Gianluca Peluffo



Agenzia d'Architettura

antonio ravalli architetti



Foster + Partners

asv3 officina di architettura



VMZINC

PAOLO CASTELLI SPA