

# PINOCCHIO CHILDREN'S LIBRARY

11 SEPT  
13 DEC 2017

20.000 €



FONDAZIONE NAZIONALE  
CARLO COLLODI

YOUNG  
ARCHITECTS  
COMPETITIONS

## JURY

Mario Cucinella | Mario Cucinella Architects | Bologna  
Italo Rota | Studio Italo Rota | Milan  
Fabio Novembre | Studio Novembre | Milan  
Emmanuelle Moureaux | EM Architecture + Design | Tokyo  
Fedele Canosa | MECANOO Architecten | Delft  
Pier Francesco Bernacchi | Fondazione Nazionale Carlo Collodi | Pescia  
Francesco Dal Co | Casabella | Milan  
Fabio Capanni | DIDA | Florence  
Emilio Faroldi | Politecnico di Milano | Milan

**SITE | ITALY, PESCIA**

**INTERVENTION | NEW CONSTRUCTION**

**DESTINATION | LIBRARY AND CREATIVITY AREAS**

**REQUIREMENTS | AT LEAST 1 MEMBER UNDER 35 PER TEAM**

**TARGET | ARCHITECTS/ DESIGNERS/ STUDENTS**

## **INTRODUCTION**

Secondo YAC l'architettura è la disciplina che compone e struttura i luoghi dell'azione umana. Essa risponde a numerose e differenti istanze, in una soluzione che sia espressione dell'intelletto e della creatività del progettista. Siamo persuasi che il problema architettonico non si esaurisca nella mera ricerca formale, nel funzionalismo, nell'economia o nella tecnologia del manufatto, ma risulti piuttosto un patchwork di suddette questioni, composto e strutturato secondo personalità e sensibilità del progettista. I progetti che YAC auspica di valorizzare sono progetti altamente contemporanei: che rispondano quindi ad una logica di temporalità e personalizzazione dell'uso dello spazio architettonico; dove "idea" è la parola chiave, architettura la risposta e progetto il mezzo per tramutare l'intuizione in prefigurazione oggettuale.



## > TEMA

È la favola per antonomasia. Uno dei racconti ad aver maggiormente influenzato cultura ed immaginario internazionale negli ultimi 2 secoli: **Pinocchio, il burattino destinato a trasformarsi in bambino, ha fatto sognare adulti e ragazzi di ogni generazione.**

Dall'interpretazione Disney ai differenti adattamenti cinematografici, **le avventure di Pinocchio hanno fatto il giro del mondo**; un racconto proveniente da un angolo di Italia remoto e pittoresco: Collodi, che oggi -attraverso la preziosa attività dell'omonima Fondazione- si prepara ad inaugurare un nuovo capitolo di notorietà ed evidenza internazionale.

**Il 2018 sarà infatti anno cruciale** per il progetto **“Collodi Capitale Europea dell’Infanzia”**, un programma ambizioso della Fondazione Collodi e del Governo Italiano, che realizzerà -nei luoghi della fiaba- **il più grande parco tematico mai realizzato**

**Ispirato a Pinocchio: 250.000 mq di intervento** che ospiteranno installazioni, attrazioni ed una **biblioteca**, dedicata a tutte le fiabe che hanno reso magiche le infanzie di decine e decine di generazioni (da Alice a Peter Pan, da Pinocchio al Piccolo Principe).

**In tale contesto, YAC è lieta di presentare Pinocchio Children’s Library**, il concorso che -attraverso la collaborazione della fondazione Collodi- apre ai progettisti un’opportunità di riflessione progettuale senza precedenti: la possibilità di disegnare **la prima e più grande biblioteca per bambini ispirata alla favola di Pinocchio**, che sia immagine e materializzazione dei sogni dell’infanzia per i milioni di visitatori che frequenteranno il parco.

**Quale casa per custodire le fiabe più importanti al mondo?**

**Come definire uno spazio a misura di bambino, ma immaginato per essere la più prestigiosa biblioteca della favola a livello internazionale?**

Tali le domande che Pinocchio Children’s Library rivolge ai progettisti, invitandoli a re-immersersi nell’orizzonte fatato della favola e del racconto. Solo tornando bambini i progettisti potranno riscoprire quel senso di stupore e di fantasia necessario per il progetto di un luogo raffinato, costruito per giocare e divertirsi ma soprattutto per crescere ed apprendere, assecondando così un disegno nobile -quello della Fondazione- orientato ad **edificare la società del futuro coltivando la più dirompente ed inesauribile risorsa dell’infanzia: l’immaginazione.**

YAC ringrazia tutti i progettisti che raccoglieranno questa sfida.



43°53'48'' N  
10°39'15'' E

## > SITO

Adagiato su un verde pendio, **Collodi appare quasi come una cascata di piccole case**, che dall'antica rocca –posta sulla sommità del Borgo- paiono scorrere a valle per poi arrestarsi al cospetto di Villa Garzoni, che come un argine interrompe il percorso dell'inconsueto assembramento. Con trasognata naturalezza, nello spazio di pochissimi metri, **il borgo cambia di aspetto e di linguaggio**: passando dallo spoglio carattere delle **strutture medievali** alla fastosa opulenza della **villa barocca**, concedendo emozioni tardo ottocentesche all'ombra dell'antica cartiera, per infine offrire un'evidenza di modernità all'interno della Butterfly House di Villa Garzoni. Un singolare aggregato di memorie e testimonianze, una successione di piccole case e vicoli scoscesi che identici sembrano essersi conservati da quando fecero da sfondo all'infanzia di Carlo Lorenzin, (ideatore di Pinocchio, poi noto al mondo con lo pseudonimo di "Collodi") incidendo irreversibilmente nella memoria dello

scrittore: luoghi che realmente ne paiono ambientazione delle fantasiose avventure. **Mosaici, illustrazioni, pitture e statue: a Collodi tutto parla di Pinocchio**, ed innumerevoli sono le allusioni e le reinterpretazioni artistiche che fanno capolino, scorcio dopo scorcio, rendendo il proprio omaggio al burattino-bambino che ha emozionato paesi e generazioni, al di là di qualsiasi latitudine o confine geografico. **Collodi è Pinocchio, e Pinocchio è Collodi**, solo attraverso simile consapevolezza i progettisti potranno attuare programmi efficaci, capaci di rispondere in maniera adeguata all'assetto socio-culturale del territorio. Per una progettazione contestualizzata e orientata alla proposizione di soluzioni utili alla committenza, di seguito si fornisce una sintesi dei principali aspetti e vincoli di cui i concorrenti dovranno tenere debita considerazione.

- **Il parco policentrico**; con incessante impegno e vigorosa de-

terminazione, da 55 anni la Fondazione Collodi è portabandiera di quello spirito di vivacità e fantasia che ha ispirato le avventure del burattino più famoso del mondo. Attraverso una ricca varietà di progetti ed iniziative, la Fondazione perpetra la preziosissima opera di divulgazione di uno dei romanzi pedagogici più completi della letteratura internazionale, coltivando ed alimentando immaginazione e creatività delle giovani generazioni nell'intento di consolidare una società più umana e consapevole. Con tale spirito, nel rispetto delle caratteristiche del borgo e dei propri abitanti, la Fondazione ha negli anni realizzato un vasto insieme di opere ed iniziative, che come corallo si sono stratificate nel borgo, dando oggi origine ad un'offerta culturale capace di avvincere bambini ed adulti e definendo un contesto ideale per favorire educazione ed intrattenimento. Del parco policentrico di Pinocchio fanno parte:

1. **Il Parco di Pinocchio**; dove una serie di installazioni di diffe-



renti artisti proiettano il visitatore negli episodi del racconto. Non un semplice parco dei divertimenti, ma uno spazio d'arte, creatività e riflessione; un luogo dove immergersi, lasciandosi trasportare dalle emozioni di una natura rigogliosa e di una favola sorprendente, qui sussurrata da preziose e suggestive installazioni che consentono al visitatore di godere della compagnia della Fata Turchina, di Mangiafuoco, del Gatto e la Volpe e del mostruoso Pescecane.

2. **Il complesso di Villa Garzoni e del proprio giardino;** disegno della medesima casata che in questo borgo edificò la propria residenza estiva, villa Garzoni fu il luogo in cui si innamorarono Marianna Garzoni (erede dell'omonima famiglia) ed il marchese Leopoldo Carlo Ginori. Un amore che non coinvolse solo i nobili esponenti di simili famiglie, ma che, all'ombra delle cucine e degli ambienti di servizio, toccò 2 umili servitori dei rispettivi blasoni: Domenico Lorenzini e Angiolina Orzali. Cuoco della famiglia Ginori l'uno, domestica della famiglia Garzoni l'altra, i 2 diedero in natali

a Carlo Lorenzini, poi autore di Pinocchio, destinato a passare alla storia come uno degli scrittori più rappresentativi del XIX secolo. La villa è un gioiello di architettura barocca, circondata da un parco esteso e raffinato, che con le proprie fontane, specchi d'acqua e architetture, doveva apparire al visitatore quale contesto fatato, effigie del prestigio di una dinastia colta e raffinata. È in questo parco che un labirinto di bosso promette amore eterno a quanti vi si rifugino, in questo parco che statue di gesso verniciato si nascondono fra le fronde imponendo al visitatore di farsi curioso esploratore, in questo parco ancora, i bagnetti definiscono un contesto straordinario, in cui ciascuna delle vasche è nascosta alla vista delle altre, permettendo agli antichi frequentatori di intrattenersi anche nei giochi più licenziosi.

3. **La Butterfly House;** una riflessione a parte è da condursi per la Butterfly House (struttura che completa la straordinaria esperienza di Villa Garzoni). Qui, in uno spazio a temperatura ed umidità controllata, danzano leggere decine e

decine di farfalle dai colori sgargianti, stupendi esemplari di specie tropicali che trovano il proprio habitat ideale in una giostra di colori capace di emozionare e rapire qualsiasi visitatore.

- **Futuri ampliamenti;** il sogno della Fondazione Collodi, condiviso con il Parlamento Europeo ed il Governo Italiano, è quello di approfittare della rappresentatività delle avventure di Pinocchio per trasformare il borgo in epicentro internazionale per l'intrattenimento ed educazione dell'infanzia. Un luogo che possa articolarsi quale episodio di un percorso più esteso: la "Via Europea della Fiaba", orientata alla diffusione e valorizzazione del patrimonio fiabesco internazionale. In tal senso Collodi sarà protagonista di numerosi interventi: la trasformazione di Villa Garzoni in relais a 5 stelle, la realizzazione del Paese dei Balocchi (vero e proprio parco divertimenti con giostre ed attrazioni ispirate all'omonimo racconto delle avventure Collodiane), la costruzione del Parco degli Amici di Pinocchio (un'area dove



diverse installazioni a firma di architetti quali Alvaro Siza e Zaha Hadid, racconteranno ai bambini le principali fiabe della letteratura mondiale), l'inserimento di un Museo della Scienza e di una Fattoria Didattica. Un complesso importante di opere e di attrazioni quello previsto per Collodi, destinato a caratterizzare l'offerta didattica-ricreativa di uno degli epicentri più all'avanguardia nell'intrattenimento ed educazione delle giovani generazioni.

- **La cartiera;** la produzione di carta in questo angolo di Italia si attesta fin dagli inizi del XIV secolo: un mercato che fiorì grazie all'abbondanza di d'acqua (indispensabile sia alla produzione che all'alimentazione dei magli meccanici delle cartiere) e alla naturale vivacità mercantile dell'area, vorace di libri contabili e di registri d'amministrazione. Una fioritura destinata a dare adito ad una vera e propria rivoluzione all'invenzione della carta paglia (la tipica carta gialla da imballaggio, progenitrice del moderno cartone). L'intuizione, leggenda vuole, si deve ad un

brillante farmacista locale, che -intorno al 1800- ispirandosi al macerazione del papiro egiziano per la produzione di carta, immaginò di replicarne il processo con della materia povera, di cui potesse disporre in abbondanza: i gusci di castagna. Se il primo tentativo non ebbe successo, il secondo -che sostituì la paglia alle castagne- rivoluzionò letteralmente il mercato della carta. Le cartiere nel territorio passarono in pochi decenni dalle 8 originarie, alle 211 di inizio '900. Così anche sul fiume che lambisce la minuscola Collodi, nell'arco di pochi metri sorgono 2 cartiere, di cui una ancora presente nel perimetro di intervento. Sito di maestosa bellezza, la cartiera riporta i tratti distintivi delle industrie cartarie dell'epoca: le alte finestre ai piani superiori per l'asciugatura delle risme, e gli ampi spazi ai 2 piani inferiori dove veniva lavorata la materia prima per la produzione cartaria.

- **Interventi ammessi;** in riferimento alla realizzazione della biblioteca, di seguito si fornisce indicazione dei principali inter-

venti ammessi o vietati in seno alla competizione;

1. Sono ammessi ponti o strutture sospese che permettano il passaggio coperto dall'una all'altra sponda del fiume;
2. Sono ammessi scavi o sistemazioni del terreno anche per la realizzazione di ambienti ipogei purché a quota superiore rispetto alla quota più bassa del fiume;
3. Non è possibile deviare, coprire o modificare il corso del fiume;
4. Non vi sono limiti sull'altezza delle strutture;
5. L'intervento dovrà avere una superficie massima di 9.000 mq (non rientrano nel conteggio superfici all'aperto, passerelle, cortili, balconi, terrazze e parcheggi anche se interrati);
6. Sarà possibile la demolizione delle serre poste in area 1;
7. Non sarà possibile la demolizione della cartiera in area 2; saranno invece permesse ripartizioni interne piuttosto che l'accostamento/inserimento di nuove volumetrie o sopraelevazioni che lascino comunque identificabile e comprensibile il disegno originario dell'immobile.



## > PROGRAMMA

Pinocchio Children's Library richiederà **la progettazione di un'architettura eccezionale, all'altezza di una fra le fiabe più note al mondo**, di un contesto pittoresco e di un disegno culturale –quello di Collodi Capitale Europea dell'Infanzia- di rilievo strategico per la politica europea ed internazionale. La biblioteca che il concorso mirerà a realizzare dovrà essere **vero e proprio monumento internazionale della fiaba, manifesto e compendio di un'architettura votata all'infanzia**: un'opportunità per i progettisti di indagare ed affermare il ruolo pedagogico e formativo dell'architettura. Pinocchio Children's Library inviterà i progettisti a **mettere il bambino al centro della propria azione creativa**, immaginando una spazialità di cui appropriarsi con gioia: una spazialità che sappia educare, rassicurare e raccontare storie, facilitando quel vivace percorso di esplorazione e scoperta che è proprio dell'infanzia. L'architettura dovrà essere la struttura portante dell'avventura che ogni

bambino costruirà con la propria immaginazione, articolando spazi capaci di sorprendere, accogliere, mettere in relazione, ed amplificare la narrazione delle fiabe custodite dalla biblioteca. **Spazi nascosti, aperture, collegamenti, dislivelli e percorsi a misura di bambino** saranno il punto di partenza per un'architettura destinata ad immergere gli utenti in un'avventura sorprendente, protesa **a trasportare il piccolo pubblico in un mondo immaginario e a riconciliare l'adulto con la propria dimensione infantile**. Quali che siano le sfumature che il singolo progettista deciderà di enfatizzare, una riflessione particolare andrà condotta su **luci e colori, sull'esperienza tattile, visiva e sensoriale dello spazio architettonico: una stimolazione a tutto tondo** –quella che PCL intende suggerire- immaginata per raggiungere qualsiasi tipo di utenza (finanche portatori di qualsiasi disabilità: percettiva, motoria o cognitiva) ed amplificare l'esperienza della biblioteca. Di seguito si suggeriscono

diverse possibilità funzionali, sottolineando che la composizione di tali funzioni, l'integrazione o il rimaneggiamento degli stesse, l'accento su di una piuttosto che su un'altra, costituirà parte integrante del concorso, collocandosi a pieno titolo nel campo delle scelte del concorrente.

- **Library**; spazio dedicato alla lettura e all'archiviazione del patrimonio librario della Fondazione Collodi. Simile ambiente dovrà essere immaginato per garantire un'esperienza individuale o collettiva, in cui i genitori possano accompagnare i bambini nella scoperta delle fiabe che hanno segnato la storia della letteratura mondiale: da Pinocchio al Piccolo Principe, da Peter Pan ad Alice. Un luogo raffinato, ma a misura di bambino, che ne favorisca la concentrazione e l'apprendimento: un luogo in cui il bambino possa ritagliarsi un rifugio per la lettura, e per costruire attraverso la propria immaginazione, un mondo fan-



tastico, fatto di magia e straordinarie avventure. Min 4.000 mq.

- **Area Workshop;** sarà il luogo dedicato al gioco e alla scoperta più esperienziale delle fiabe custodite nella biblioteca; qui, con il supporto di animatori, artisti ed illustratori, i bambini potranno fare un'esperienza completa, tattile, visiva e sonora di ciascun racconto. Un luogo versatile, fatto per essere vissuto ed esplorato; capace di giocare col visitatore ma non per questo frivolo: fruibile per l'adulto quanto per il più giovane dei visitatori. Min 200 mq.

- **Café;** luogo di relax e socializzazione, in cui godere di momenti corroboranti fra un'immersione e l'altra nel patrimonio fiabesco della biblioteca. Min 400 mq.

- **Exhibition Area;** spazio allestitivo polivalente, orientato ad ospitare mostre ed installazioni di diversa natura, ispirate alla favola di Pinocchio o al mondo della fiaba in senso lato; luogo

di allestimento temporaneo o permanente, dove la Fondazione Collodi possa allocare la propria collezione di giocattoli, od esibire le centinaia di illustrazioni ed interpretazioni artistiche che -ogni anno- vengono donate alla Fondazione. Min 2.000 mq.

- **Auditorium;** spazio per le performance artistiche più significative: luogo per ospitare concerti, rappresentazioni e conferenze promosse in sinergia ai differenti partners della Fondazione Collodi. Min 200 sedute.

- **Reception/biglietteria;** la biblioteca sarà pensata come vero e proprio cuore del parco policentrico di Pinocchio, e pertanto dovrà avere anche funzione di accoglienza per i visitatori che decidano di accedere alle altre attrazioni del complesso: la struttura dovrà pertanto prevedere adeguati ambienti per la gestione del flusso di visitatori che dall'area di ingresso vogliono spostarsi verso il Parco di Pinocchio, il Parco degli Amici di

Pinocchio, il Museo della Scienza o la Fattoria Didattica. Min 300 mq.

- **Media-space;** luogo nel quale il patrimonio letterario della biblioteca possa essere raccontato e raffigurato attraverso i più moderni strumenti di rappresentazione digitale: realtà aumentata, IOT e proiezioni immersive saranno solo alcuni dei possibili strumenti utili a veicolare la forza delle antiche fiabe in un linguaggio accattivante per le giovani generazioni. Min 400 mq.

- **Posti Auto;** un'adeguata dotazione di parcheggi sarà indispensabile per la piena funzionalità dell'area. Min 250 posti auto (sono possibili soluzioni sotterranee o coperte).

## > CALENDARIO

**11/09/2017** iscrizioni “early bird” – inizio

**15/10/2017 (h 23.59 GMT)** iscrizioni “early bird” – fine

**16/10/2017** iscrizioni “standard” – inizio

**12/11/2017 (h 23.59 GMT)** iscrizioni “standard” – fine

**13/11/2017** iscrizioni “late” – inizio

**10/12/2017 (h 23.59 GMT)** iscrizioni “late” – fine

**13/12/2017 (h 12.00 Mezzogiorno GMT)** termine consegna elaborati

**20/12/2017** riunione giuria

**28/02/2018** pubblicazione risultati

La distinzione fra iscrizione “early bird”, “standard” o “late”, non comporta alcuna influenza sulla data di consegna degli elaborati, fissata, univocamente, per il **13/12/2017**.

## > PREMI

1° PREMIO

**10.000 €**

2° PREMIO

**4.000 €**

3° PREMIO

**2.000 €**

MENZIONE D'ONORE “GOLD”

**1.000 €**

10 MENZIONI D'ONORE

30 FINALISTI

Tutti i progetti premiati verranno trasmessi a siti Web e format di architettura + saranno esposti in eventi di architettura nazionali ed internazionali.

Tutti i progetti finalisti verranno pubblicati sul sito [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com)

## > ISCRIZIONE

La procedura di registrazione è informatizzata:

- accedere a: [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com);
- entrare nell'area iscrizione;
- compilare i campi richiesti;
- al termine della procedura al primo membro del team arriverà una mail di conferma contenente il codice del team ("teamID", assegnato in maniera automatica e random); controllare in "spam", in caso di non avvenuta ricezione;
- si riceveranno username, password e un link; aprire il link per inviare a YAC conferma di avvenuta iscrizione;
- confermata la pre-iscrizione, accedere all'area riservata ed effettuare il pagamento; la causale sarà "YAC\_PCL\_teamID" (es. se il teamID è 123, la causale sarà "YAC\_PCL\_123");
- effettuati pre-iscrizione e pagamento - e non prima - sarà possibile caricare l'elaborato;
- accedere al sito; inserire username e password; caricare il materiale; al primo membro del team verrà inviata mail di conferma; controllare in "spam", eventualmente.

Si consiglia di effettuare le procedure con prudente anticipo rispetto alle scadenze.

## > FAQ

Per tutta la durata della competizione, fino al 13/12/2017 –termine consegna elaborati- i partecipanti potranno effettuare qualsiasi genere di domanda scrivendo all'indirizzo indicato nel sito [YAC@YAC-LTD.COM](mailto:YAC@YAC-LTD.COM). Lo staff di YAC procederà a rispondere ai candidati singolarmente e a darne pubblicazione settimanale nell'apposita sezione "faq" sul sito di concorso. L'aggiornamento di suddetta pagina verrà notificato su canali facebook, e twitter. Le risposte pubblicate nell'area faq saranno in lingua inglese. E' pacifico che lo staff di YAC continuerà a rendersi disponibile e a fornire supporto relativamente a questioni di natura tecnica connessa ad eventuali disfunzionalità della procedura di upload.

## > ELABORATI

- n. 1 tavola formato A1(841mm x 594 mm) in formato pdf (dimensione massima 10 mb), orientamento orizzontale o verticale a piacere, da caricare sul sito del concorso dopo avere effettuato il login. Nella tavola occorre dare descrizione di:
  - a. genesi dell'idea progettuale;
  - b. schemi grafici (piane sezioni prospettici) in quantità, scala e tipo sufficienti per dare indicazione del progetto;
  - c. viste 3d (a piacere render, schizzo o foto da modello).

**Nome del file: A1\_←teamID→\_PCL.pdf (es. qualora l'id del gruppo sia 123, il nome della tavola A1 risulterà: A1\_123\_PCL.pdf)**

- n. 1 folder formato A3 (420mm x 294 mm) in formato pdf (dimensione massima 10 mb), di massimo 7 pagine, orientamento orizzontale da caricare sul sito del concorso dopo avere effettuato il login, contenente:
  - a. una planimetria generale in scala 1:1000;
  - b. piante significative in scala 1:200;
  - c. almeno una sezione significativa in scala 1:500.

**Nome del file: A3\_←teamID→\_PCL.pdf (es. qualora l'id del gruppo sia 123, il nome del folder risulterà: A3\_123\_PCL.pdf)**

- n. 1 cover in formato .jpg o .png, dimensioni 1920x1080 pixel; ovvero un'immagine rappresentativa del progetto che ne diventerà l'icona avatar

**Nome file: Cover\_←TeamID→\_PCL.jpg (es. qualora l'id del gruppo sia 123, il nome del file risulterà: Cover\_PCL.jpg)**

I testi dell'elaborato dovranno essere sintetici e in lingua inglese. L'elaborato non potrà contenere nomi o riferimenti ai progettisti. L'elaborato non può avere un titolo né potrà contenere il codice di identificazione del gruppo –che potrà comparire esclusivamente nel nome del file, non essendo questo visualizzato dalla giuria.

## > REGOLE

1. I partecipanti devono rispettare tempi e modi per calendario e iscrizioni e pagamenti;
2. I partecipanti devono rispettare le istruzioni riguardo al materiale richiesto;
3. I partecipanti possono essere studenti, laureati, liberi professionisti; non è necessario essere esperti di discipline architettoniche o iscritti ad albi professionali.
4. I partecipanti possono organizzarsi in team;
5. Ogni team deve ospitare almeno un componente di età compresa fra i 18 e i 35 anni;
6. Non vi sono restrizioni sul numero massimo di membri per ciascun team;
7. Non vi sono restrizioni per i membri di ciascun team su appartenenza a diversi paesi, a diverse città o a diversi atenei.
8. Pagare una quota di iscrizione permette di presentare un solo progetto;
9. E' possibile presentare più di un progetto corrispondendo più quote di iscrizione - tali quote vanno determinate a seconda del calendario della competizione;
10. L'ammontare di ciascun premio comprende commissioni bancarie e tasse;
11. L'ammontare di ciascun premio non varia a seconda del numero di membri di un gruppo;
12. Il giudizio della giuria è insindacabile;
13. E' fatto divieto ai partecipanti di avere contatti coi membri della giuria circa questioni relative alla competizione;
14. E' fatto divieto ai partecipanti di diffondere materiale relativo ai propri elaborati di concorso prima dell'aggiudicazione dei vincitori;
15. E' vietata la partecipazione a quanti abbiano in essere rapporti lavorativi continuativi o parentali con uno o più membri della giuria.
16. In caso di inottemperanza al presente regolamento, il partecipante / il suo team verranno automaticamente esclusi dalla gara senza possibilità di recuperare la propria quota di iscrizione.
17. Partecipando si accettano le regole, i termini e le condizioni del bando.
18. La paternità di ciascun progetto si attribuisce equamente tra tutti i membri del team.

## > CAUSE D'ESCLUSIONE

- a. elaborati che riportino testi in lingua diversa dall'inglese;
- b. elaborati che riportino nomi o riferimenti ai progettisti - l'id del team è considerato un riferimento ai progettisti e potrà comparire esclusivamente nel nome del file, non essendo questo visualizzato dalla giuria;
- c. files nominati in maniera non conforme a quanto riportato nel capitolo "ELABORATI";
- d. materiale incompleto o non conforme a quanto riportato nel capitolo "ELABORATI";
- e. materiale pervenuto secondo tempi o modalità differenti da quelle riportate presente bando;
- f. qualunque team che non ospiti un componente under 35;
- g. qualunque partecipante che interPELLI uno o più membri della giuria circa la presente competizione ne verrà automaticamente escluso;
- h. qualunque partecipante che abbia rapporti di lavoro continuativi o parentali con uno o più membri della giuria;
- i. qualunque partecipante dia diffusione di materiale relativo ai propri elaborati prima dell'aggiudicazione dei vincitori.

## > NOTE

- a. Iscrivendosi ad un concorso di YAC, i partecipanti accettano i termini e le regole di partecipazione <http://www.youngarchitectscompetitions.com/terms-of-service>
- b. Su tutti i progetti partecipanti YAC si riserva diritti di utilizzo per mostre e pubblicazioni.
- c. Tutto il materiale disponibile e necessario per la competizione è reperibile alla sezione download del sito [www.youngarchitectscompetitions.com](http://www.youngarchitectscompetitions.com) indipendentemente dall'iscrizione al concorso; è tuttavia concesso l'utilizzo di ulteriore eventuale materiale reperito o raccolto dai singoli partecipanti.
- d. YAC si riserva di effettuare dei cambiamenti relativamente date od ulteriori dettagli esclusivamente al fine di garantire un migliore espletamento della gara, dandone preavviso secondo tempi ragionevoli e comunicazione mediante tutti i canali mediatici di cui YAC si avvale.
- e. YAC non è responsabile di eventuali malfunzionamenti, difficoltà tecniche o mancata ricezione del materiale. Si invitano i partecipanti ad effettuare procedure di registrazione, pagamenti e caricamento dei progetti con prudente anticipo rispetto ai termini ultimi e di segnalare via mail eventuali difficoltà di natura tecnica.
- f. La raccolta dei dati dei partecipanti avverrà in ottemperanza al Decreto Legislativo 196/03;
- g. I candidati sono responsabili dei dati rilasciati; YAC non è responsabile per la dichiarazione di dati falsi da parte dei concorrenti.

## > REFERENCES

- pag. 3 - Family Box / SAKO ARCHITECTES.  
pag. 5 - Biblioteca Liyuan / LI XIAODONG ATELIER.  
pag. 6 - Sugamo Shinkin Bank Nakaaoki Branch / EM ARCHITECTURE + DESIGN.  
pag. 7 - Kindergarten Creche Ropponmatsu / EM ARCHITECTURE + DESIGN.  
pag. 8 - Nido di Infanzia / MARIO CUCINELLA ARCHITECTS.

# > GIURIA

## **Mario Cucinella / Mario Cucinella Architects / Bologna**

Laureatosi in architettura nel 1986, collabora con Renzo Piano tra Genova e Parigi. Nel 1992 fonda a Parigi lo studio Mario Cucinella Architects (MCA) e nel 1999 ne inaugura una nuova sede a Bologna. Attualmente docente presso la Facoltà di Architettura Federico II di Napoli, è Honorary Professor presso la Università di Nottingham in Inghilterra e Guest Professor in Emerging Technologies presso la Technische Universität di Monaco di Baviera. Punto di riferimento internazionale sui temi della progettazione sostenibile, nel 2012 fonda Building Green Futures, un'organizzazione no-profit il cui obiettivo è quello di fondere cultura ambientale e tecnologia per ricreare un'architettura che garantisca dignità, qualità e performance nel rispetto dell'ambiente. Numerose e di prestigio le voci del suo palmares: tra le più recenti il Premio RIBA International Fellowship 2016. Tra le sue realizzazioni più significative si annoverano il Sino Italian Ecological Building (SIEEB) a Pechino, la Kuwait School a Gaza, l'edificio One Airport Square ad Accra in Ghana, il Polo Ospedaliero San Raffaele di Milano.



## **Italo Rota / Studio Italo Rota / Milan**

Laureatosi al Politecnico di Milano, vince un concorso per gli spazi interni del Musée d'Orsay e, trasferitosi a Parigi, firma la ristrutturazione del Museo d'Arte Moderna al Centre Pompidou, le nuove sale della Scuola francese alla Cour Carrée del Louvre e la ristrutturazione del centro di Nantes. Dal 1996 vive e lavora a Milano dove fonda lo Studio Italo Rota. I lavori dello studio variano per soggetto, scala e tipologia – dal museo alla chiesa, dal casinò all'auditorio e l'intervento urbano – rilevando sempre un approccio globale che deriva dall'esperienza degli allestimenti, degli eventi e delle strutture temporanee. Studio Rota è una ricchezza delle forme, dei colori e dei materiali. Particolare è l'uso della luce e delle linee audaci che, dando l'impressione di un progetto multidimensionale, di una penetrazione di spazio e movimento, creano interni ed oggetti estremamente artistici e vivaci. Tra le numerose realizzazioni, spiccano la riconversione del complesso siderurgico di Dolvi ed il tempio indù di Lord Hanuman in India, le suggestive Maisons Cavalli di Milano e Dubai, gli evocativi padiglioni espositivi realizzati in tutto il mondo, tra cui quelli del Vino, Kuwait e Vietnam realizzati per Expo 2015.

## **Fabio Novembre / Studio Novembre / Milan**

Laureatosi in architettura nel 1992, fonda due anni più tardi lo studio Fabio Novembre iniziando una proficua collaborazione con rinomate realtà del mondo del design come Driade, Cappellini, Meritalia, Venini e Casamania. Nel 2008 il comune di Milano gli dedica la mostra monografica "Insegna anche a me la libertà delle rondini" presso lo spazio espositivo della Rotonda di via Besana. Nel 2009 cura al Triennale Design Museum di Milano una mostra dal titolo: "Il fiore di Novembre", l'anno successivo cura l'allestimento per il comune di Milano all'interno del Padiglione Italia dell'Expo di Shanghai e progetta le installazioni per Lavazza in occasione di Expo Milano 2015.





### **Emmanuelle Moureaux / Emmanuelle Moureaux Architecture + Design / Tokyo**

Classe 1971, Emmanuelle Moureaux è un architetto francese stabilitosi a Tokyo nel 1996 dove, nel 2003, fonda lo studio "emmanuelle moureaux architecture + design". Ispirandosi ai colori della capitale giapponese, crea il concetto di "shikiri" che letteralmente significa "definire lo spazio con i colori". I colori diventano dunque elementi tridimensionali capaci di delimitare e comporre gli spazi suscitando delle emozioni. Membro della "Tokyo Society of Architects" e dell'Istituto Giapponese di Architettura, Emmanuelle ha lavorato al progetto della Sugamo Shinkin Bank e ad installazioni per UNIQLO e ISSEY MIYAKE. Nel 2016 ha completato il celebre progetto per la Circular Line di Tapei (Taiwan) che darà nuovo assetto allo skyline della città.

### **Fedele Canosa / MECANOO Architecten / Delft**

Fedele Canosa si laurea nel 2000 presso l'Università Tecnica di Delft, nei Paesi Bassi, e nel 2004 entra a far parte dello studio Mecanoo. Particolarmente dedito alla progettazione di biblioteche ed ambienti votati ad attività di formazione ad ogni livello, esprime elevata sensibilità nel tradurre complesse visioni architettoniche in ambienti dalle linee semplici e coerenti, capaci di veicolare rapporti di dialogo e collaborazione tra i loro fruitori. Specializzato nella progettazione di biblioteche, ha lavorato alla "Library of Birmingham", alla "Martin Luther King Jr. Memorial Library" ed alla "New York Public Library".



### **Pier Francesco Bernacchi/ Fondazione Nazionale Carlo Collodi / Pescia**

Classe 1940, si laurea in Scienze Politiche presso l'Istituto Alfieri di Firenze ed a soli 24 anni assume la dirigenza dell'Ospedale Civile di Pescia per poi ricoprire ruoli di grande responsabilità nell'intero settore sanitario della regione Toscana. Molto attivo nella pianificazione e gestione di strutture ricettivo-termali, annovera diverse esperienze anche nel settore della formazione è membro della Commissione Nazionale Cultura di Confindustria. Dal 1982 entra nell'orbita della Fondazione Nazionale Carlo Collodi per cui, attualmente, riveste il ruolo di Presidente, supportando le azioni della Fondazione come epicentro internazionale di importanti attività a sostegno della cultura dei bambini e per i bambini. È stato insignito Commendatore della Repubblica ed ha ricevuto dal Ministero dei Beni e Attività Culturali una Medaglia d'Argento al merito culturale.

### **Francesco Dal Co / Casabella / Milan**

Nato nel 1945, è laureato in architettura all'Istituto Universitario di Architettura di Venezia (Iuav) nel 1970. Dal 1981 occupa la cattedra di Storia dell'Architettura allo Iuav, disciplina, questa, che ha insegnato anche presso la Yale University (1982-1991) e all'Università della Svizzera Italiana (1996-2005). Direttore del Dipartimento di Storia dell'Architettura presso l'Università IUAV dal 1995 al 2003, è stato direttore della sezione architettura della Biennale di Venezia. Responsabile delle pubblicazioni di architettura della Casa Editrice Electa, dal 1978, dal 1996 è anche Direttore di «Casabella» -storica rivista italiana di architettura. Spesso invitato in qualità di relatore presso numerose università straniere -quali il Center for Advanced Studies e la National Gallery of Art di Washington DC, è anche Membro del comitato di direzione della Society of Architectural Historians e dottore Honoris Causa in Ingegneria al Politecnico di Gand.



### **Fabio Capanni / Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze / Florence**

Classe 1965, è Professore Ordinario in Composizione Architettonica e Urbana presso il DIDA, dove ha conseguito il Dottorato di ricerca nel 2000. Ha insegnato Caratteri distributivi e arredo nell'ambito del Master in Teologia e architettura di chiese presso la Facoltà Teologica dell'Italia Centrale. Membro del Comitato Scientifico del Convegno Identità dell'architettura italiana che si svolge annualmente a Firenze, nel 2009 ha fondato insieme a Paolo Zermani, la Galleria dell'architettura italiana a Firenze. Ha collaborato con la rivista internazionale Materia ed è stato redattore della rivista internazionale Area; attualmente è membro del Comitato Scientifico di Firenze Architettura. E' autore di: Architettura moderna a Fiesole (Becocci, 2003); Di alcune figure e caratteri dell'edilizia residenziale in Toscana nell'orizzonte della sostenibilità (Noédizioni, 2008); Spazio, Luce, Architettura (Noédizioni, 2009); La Forma della Luce (Noédizioni, 2015); Architettura e Luce (LetteraVentidue, 2017) e di numerosi articoli e saggi. Direttore della collana Lumina per LetteraVentidue, che si occupa rapporto tra luce naturale e architettura, è cofondatore di ReThink Daylight, un progetto internazionale per la promozione del ruolo della luce naturale nell'architettura, promosso da Velux S.p.a.

### **Emilio Faroldi / Politecnico di Milano / Milan**

Architetto e PhD in Innovazione Tecnica e Progetto dell'Architettura, è Professore Ordinario in Tecnologia dell'Architettura presso il Politecnico di Milano. La propria attività professionale ed accademica si focalizza sulla progettazione di matrice tecnologica applicata alle diverse scale, urbanistica, architettonica e del manufatto edilizio lungo l'arco del suo intero ciclo di vita, con particolare riferimento ai processi di formazione, trasformazione e gestione dell'ambiente costruito e agli strumenti e metodi propri delle diverse fasi del progetto. Ha partecipato a numerosi concorsi di progettazione ricevendo premi e menzioni. Ha realizzato opere in Italia e all'estero, alcune delle quali sono state pubblicate nelle principali riviste di settore. Direttore di collane editoriali nel mondo della pubblicistica di architettura, contando oltre centocinquanta pubblicazioni scientifiche di varia tipologia, dal 2015 dirige la rivista TECHNE della Società Italiana della Tecnologia dell'Architettura. Responsabile scientifico di ricerche a scala nazionale, riveste incarichi di responsabilità nelle attività organizzative e di sostegno della ricerca volta, in particolare, ad esplorare metodi di indagine tesi a coniugare le conoscenze su tecniche e materiali ad elevato contenuto sperimentale con le attuali linee di cambiamento degli spazi abitati; dal 1° gennaio 2017 è Pro Rettore Delegato del Politecnico di Milano.



