

*rio de janeiro  
cityvision  
competition*

2013

*two presents. one future.*

2012

*italiano*

**Rio de Janeiro CityVision Competition** è il quinto concorso internazionale di idee lanciato da CityVision e fa parte del programma annuale Sick & Wonder.

*Attraverso la sua profonda riflessione sul futuro delle città, Sick & Wonder cercherà di svelare il disgusto nascosto dietro ad esse per sovvertirlo attraverso la meraviglia.*

*Una meraviglia che CityVision condivide, fin dalla sua nascita, con gli amici di Farm Cultural Park.*

**Questo bando è dedicato ad Armando Giglia**

## indice

- 1.1 cityvision competitions*
- 1.2 sick and wonder. il tema annuale di cityvision*
- 1.3 rio de janeiro; natura e scopo del concorso*
- 1.4 modalita' di partecipazione*
- 1.5 lingua*
- 1.6 quesiti*
- 1.7 registrazione*
- 1.8 premi*
- 1.9 modalita' di presentazione del progetto*
- 1.10 giuria*
- 1.11 metodi di valutazione delle proposte*
- 1.12 risultati e pubblicazione*
- 1.13 calendario del concorso*
- 1.14 regole del concorso e approvazione del programma*
- 1.15 diritti d'autore e proprieta'*

# cityvision competitions

1.1

**CityVision Architecture Competition** è un concorso annuale d'architettura indetto dall'omonima rivista CityVision Magazine che invita architetti, designers, studenti, artisti e creativi a sviluppare proposte urbane e visionarie con l'intento di stimolare nuove idee per la città contemporanea. Il tutto attraverso idee innovative e metodologie che possano favorire una corretta evoluzione critica della storiografia architettonica.

Cityvision Competition fa parte dell'omonimo laboratorio d'architettura, CityVision, che ogni anno propone un tema approfondito di studi e ricerche con l'obiettivo di generare un dialogo tra la città contemporanea e sua immagine futura.

**CityVision** è un modo per esplorare la realtà e il futuro della progettazione architettonica, grazie ad un progetto editoriale *free press* cartaceo e digitale, *CityVision Magazine*; l'organizzazione di concorsi internazionali di architettura, *CityVision Competition*; eventi, conferenze, installazioni e mostre, *CityVision Projects*.

Un'idea di

## cityvision

Con il patrocinio morale di



Media Partners

**archilovers**  
the architecture and design professional network

**archiproducts**  
the worldwide source for architecture & design products

**ARCHI  
TONIC**

# sick and

1.2

# wonder

cityvision's annual theme

Questo è un numero speciale.

Tra le sue pagine il nuovo tema annuale di Cityvision dal titolo Sick & Wonder (Disgusto e Meraviglia) che accompagnerà la sua programmazione per l'intero 2013.

L'idea di una tematica così impegnativa nasce dalle crescenti e paradossali fatiche che ci hanno direttamente spinto a mischiare le carte nel mazzo del nostro operato, scommettendo ancora una volta su una città – Roma – che è anche uno dei motivi generativi di così tante ricerche architettoniche e sociali dal sapore all'apparenza amaro.

Attraverso progetti di ampio respiro come My Masochism, Past Shock, e adesso Disgusto e Meraviglia, si sono affrontati temi in realtà profondi che hanno prodotto proficue riflessioni sul comportamento e la vocazione di città accomunate da una forte connotazione storica unita ad una grande voglia di futuro.

Lo scorso anno, sviscerando in lungo e in largo il disagio temporale di un Passato che si era sostituito al Futuro, abbiamo sottolineato un modello di città che cambia in maniera controllata, lenta e soprattutto ostacolata da crisi e tiri mancini perfettamente architettati da "forze esterne".

**Sick & Wonder** adesso è alla ricerca di nuovi modelli di città che nascano dall'analisi, risoluzione e possibile sovversione del conflitto fra **città e uomo** e, in una visione più ampia, tra **il male e il bene**.

Ci troviamo, infatti, a vivere una fase limite della storia dell'umanità nella quale le città, e la società in generale, cambiano rapidamente al cospetto di un uomo sempre più confuso che da poco inizia a prendere coscienza della nuova direzione evolutiva che è obbligato a prendere.

Una tale situazione innesca un processo di straniamento e alienazione, in una parola di disgusto, in cui l'essere umano cerca in tutti i modi di rimanere aggrappato alla propria umanità assorbendo di conseguenza gli effetti della sempre più straziante lotta fra male e bene.

Il disgusto, oltre ad essere sviscerato nella sua accezione estetica, di modello percettivo extra sensoriale, ultra gustus, quasi feticista, che definiamo di tipo **positivo/primordiale (bene)**, viene soprattutto identificato in quella condizione di castratio voluptatis, ovvero nell'impossibilità di attuare cambiamenti reali, **il disgusto naturale/indotto (male)**.

Disgusto è l'azione analitica e critica di insofferenza verso qualcosa che ci viene somministrato da sempre e che non ci lascia esprimere attraverso il nostro personale modus operandi; è a sua volta uno strumento affilato, critico-percettivo, per osservare con un nuovo filtro ciò che è sempre stato "normale".

La normalità (o abitudine) odierna di trovarsi ripetutamente alle prese con un sistema ingestibile e inarrivabile che genera frustrazione e momenti di stallo.

Scopo di Sick & Wonder è allora quello di proporre un cambio radicale di prospettiva: supportare un nuovo modello di normalità, attraverso lo strumento della meraviglia, ovvero di una visione diametralmente opposta a quella che fino ad oggi per noi è stata la consuetudine delle cose, creando così una frattura nel DNA di una società scorretta, facendo in modo che questo rappresenti l'eccezione alla "regola".

Attraverso l'individuazione di quelle componenti fondative delle città e il ribaltamento di modelli fin troppo consolidati come la **politica, la religione, l'economia** solo per citarne alcuni, la coscienza evolutiva e aptativa dell'essere umano genererà nuove dinamiche inaspettatamente meravigliose.

Il cittadino in questa situazione è come un bambino, coglie con disgusto e meraviglia il fascino della sua città che genera nuove sfaccettature, così come il suo divenire una sorta di "Matrix", un "romanzo globale" simile ad un noir in cui gli ideali sbiadiscono e nulla di sacro rimane.

## CityVision Issue 8

Se da un lato la maggior parte delle nazioni, nelle loro forti diversità accomunate dalla massificazione del profitto, concentrano il potere nelle mani di pochi, dall'altro il diffondersi del sapere e delle piattaforme di comunicazione a basso costo, l'attivismo ambientalista, le cooperazioni internazionali, l'avanzare della tecnologia, sembrano creare un certo contrappeso.

Le città e i luoghi che in questo numero sono "presi di mira" sono significativi di tale incertezza e rappresentano situazioni-limite di intere nazioni che sono esse stesse fenomeni di emergenza globale e di mutamento significativo. Altre nazioni possono meglio essere rappresentate da un binomio di due città-simbolo.

La sequenza proposta attraverso questo numero, scritto da 13 contributors ed illustrato come una favola per bambini da 5 illustratori, passa dalla situazione più ottimistica alla peggiore immaginabile: Palermo, Roma, Shanghai, Tehran, Beijing, Rio de Janeiro, Città Immaginarie, Poli.

Queste città rappresentano situazioni limite negative, spesso di carattere nazionale, nelle quali ad una reale sensazione di disgusto generata da politiche errate, malcostume architettonico, diseducazione, negligenza stabile si contrappone un micidiale senso di meraviglia e di stupore che quasi resettano il pensiero precedente.

Meraviglia che in alcuni casi coincide con la città e in altri con l'essere umano.

**Questo articolo è stato pubblicato sul numero 8 di cityvision a pag 20-25**

# rio de janeiro; natura e scopo del CONCORSO

testo di

Francesco Lipari e Sebastian Di Guardo

*Due Presenti. Un Futuro*

Il concorso ha come scopo quello di fornire una visione sul Futuro di Rio de Janeiro.

Viviamo un periodo reso particolare da una più ampia visione della storia stessa, per la quale i "conti non tornano" e il significato di "tempo" ha perduto la sua accezione positiva e progressista, per lasciar spazio ad un "tempo contemporaneo" in cui presente, passato e futuro (o meglio le nostre visioni di esso) sembrano coesistere.

La realtà è ormai compromessa dalla crisi e il cattivo gusto ha prevalso grazie alla assuefazione dei cittadini "quella condizione in cui l'essere umano cerca in tutti i modi di rimanere aggrappato alla propria umanità assorbendo di conseguenza gli effetti della sempre più straziante lotta fra male e bene", resa possibile all'istituzionalizzazione dei comportamenti, verso i quali siamo stati abituati (leggi: addomesticati).

Nel formulare quindi la propria ipotesi progettuale sarà necessario analizzare la città e coglierne l'essenza del suo disgusto, per poi sovvertire il tutto attraverso la meraviglia, ovvero "una visione diametralmente opposta a quella che fino ad oggi per noi è stata la consuetudine delle cose".

Dalla scelta, combinazione o sottrazione degli elementi sopracitati, in gioco sulla scacchiera-città, occorre ideare un nuovo modello che interpreti questo innaturale stravolgimento, dissacrandone i caratteri per mostrarne il lato grottesco e alienante in tutta la sua evidenza. Campo di sperimentazione per questa nuova visione della città sarà Rio de Janeiro, città intrisa di tragicomica dissonanza tra il suo tono dolce e nostalgico e le atmosfere cupe e stranianti che la pervadono.

Una città, Rio, nella quale i binomi sensoriali che regolano e determinano giornalmente le azioni e le reazioni dei suoi cittadini sono direttamente legati a concetti quali bene e male, ricchezza e povertà, felicità e tristezza: due Presenti che convergono verso un solo Futuro.

La città di Rio tra l'altro si trova realmente in un momento storico in cui è costretta ad un netto cambiamento, poiché si trova a dover fronteggiare impegni come l'organizzazione delle Olimpiadi XXXI e la Coppa del mondo di calcio nel 2014, dovendo al contempo portare legge, ordine e regole nelle terre di nessuno (o delle gang) delle auto costruite favelas: per questo sarà costretta a prendere drastiche decisioni, a decidere cosa è bene e cosa è male, cosa va mantenuto e cosa eliminato per sempre.

# modalità

1.4

# di partecipazione

Concorso internazionale di progettazione architettonica in un'unica fase.

La partecipazione al concorso è aperta ad architetti, ingegneri, designers, studenti e creativi di tutto il mondo. I partecipanti possono iscriversi singolarmente o in gruppo.

L'indicazione di un **capogruppo** è necessario.

Sono consentiti raggruppamenti temporanei soprattutto se multidisciplinari.

La multidisciplinarietà è una caratteristica importante perché può aiutare a capire e rappresentare al meglio una visione globale della città.

# lingua

1.5

La lingua ufficiale del concorso è **l'inglese**.

CityVision fornisce anche un bando in italiano ma la proposta progettuale deve essere presentata esclusivamente in inglese.

# quesiti

1.6

Eventuali domande riguardanti il concorso dovranno pervenire tramite email con oggetto **RIO Q&A** al seguente indirizzo:

**info@cityvisionweb.com** entro e non oltre le 12.00 (Greenwich Time) del 21 Maggio 2013 incluso.

Le risposte alle f.a.q. sono già sul sito alla pagina Q & A e CityVision aggiornerà la sezione domanda per domanda.



# registrazione

1.7

I partecipanti possono registrarsi al seguente link:  
[www.cityvisionweb.com/competition/riodejaneiro](http://www.cityvisionweb.com/competition/riodejaneiro)

## Scadenza Primo termine di registrazione

Entro il 9 Aprile 2013 via Paypal - 70€

## Scadenza Ultimo termine di registrazione

Entro il 10 Giugno 2013 via Paypal - 90€

I partecipanti singoli o associati possono presentare **una sola proposta progettuale** e non vi è alcun limite al numero di partecipanti per gruppo.

# premi

1.8

**Montepremi totale di 4.000 Euro**

*1° Premio CityVision € 3.000*

*Premio Farm € 1.000*

*Sei (6) Menzioni d'Onore*

Il primo premio e le menzioni d'onore saranno assegnati dalla Giuria Ufficiale.

Il progetto vincitore del Premio Farm verrà assegnato direttamente da Andrea Bartoli di Farm Cultural Park.

# modalità di presentazione delle tavole

1.9

In **Rio de Janeiro Cityvision Competition**, in contrasto con le precedenti edizioni dei nostri concorsi, non è necessario inviare un file zip via e-mail, ma bisogna solo registrarsi ed effettuare il login sul nostro nuovo sito **www.cityvisionweb.com** e inviare la proposta.

**RDJCC** è un concorso interamente digitale e tavole in formato cartaceo non sono necessarie.

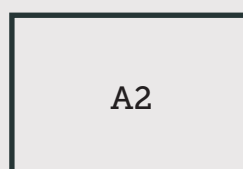
Tutte le proposte dovranno essere uploadate attraverso il proprio profilo:

**ENTRO E NON OLTRE L'11 GIUGNO 2013 (ore 12:00 Greenwich Time)**

La proposta dovrà contenere le 2 tavole di progetto in formato A2 orizzontale, la relazione e le informazioni sui partecipanti.

I partecipanti sono invitati a fornire tutte le informazioni che ritengono necessarie per descrivere al meglio la loro proposta. Non dovrà essere riportato alcun segno o qualunque altra forma di identificazione pena l'esclusione. La scelta delle modalità grafiche di rappresentazione delle tavole è assolutamente libera. Pena l'esclusione dal concorso non sono ammessi materiali ulteriori o difformi a quelli descritti dal presente bando.

## Materiale da consegnare On Line



**TAVOLE DI  
PROGETTO x 2**



**RELAZIONE**



**DATI DI PROGETTO E  
COMPONENTI GRUPPO**

1. Visita il sito **www.cityvisionweb.com**

2. Effettua la **registrazione** e il **login**

3. Vai su **www.cityvisionweb.com/competitions/riodejaneiro**

4. Dai un'occhiata alle info, leggi il bando ed effettua il pagamento della quota d'iscrizione.

**L'utente che effettua l'iscrizione sarà considerato il capogruppo e solo lui potrà caricare la proposta progettuale sul sito.**

5. Riceverai una email di conferma

6. Adesso puoi accedere alla pagina di gestione del tuo progetto:

- andando direttamente alla pagina:  
[www.cityvisionweb.com/project-user](http://www.cityvisionweb.com/project-user)

- o dalla pagina della competition:  
[www.cityvisionweb.com/competitions/riodejaneiro](http://www.cityvisionweb.com/competitions/riodejaneiro) attraverso il link "Your project"

- o dal tuo profilo:  
[www.cityvisionweb.com/users](http://www.cityvisionweb.com/users) attraverso il "Your project"

7. Sulla pagina di gestione del progetto inserisci i tuoi dati:

**titolo del progetto, membri del gruppo di progettazione, un testo di 3000 caratteri (spazi inclusi), le 2 tavole di progetto in formato orizzontale (f.to A2).**

È possibile modificare il progetto fino alla data di scadenza del concorso.

8. Il codice d'identificazione verrà posizionato automaticamente in alto a destra sulle tavole.

9. Dopo la data di scadenza, il progetto sarà sottoposto al giudizio della giuria.

Attendi i risultati... e Buona Fortuna!

I progetti presentati saranno sottoposti al giudizio della giuria che provvederà ad esaminare i progetti ed eleggere i vincitori.

La giuria è composta da un presidente e 4 membri.

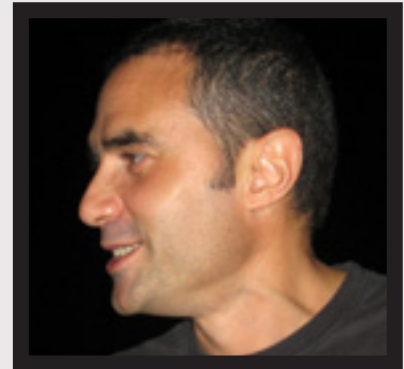
## **ALEANDRO ZAERA-POLO (PRESIDENTE)**

Architetto / Madrid (Spagna)

Alejandro Zaera-Polo (nato a Madrid nel 1963) è un esperto di architettura contemporanea e co-fondatore dello studio londinese Alejandro Zaera-Polo Architects (AZPA).

Il suo lavoro ha sempre unito la pratica architettonica alla teoria fornendo un forte rigore intellettuale al tema dell'architettura attraverso una forte capacità di individuare le tendenze sociali e politiche riuscendo ad estrapolarle creativamente.

[www.azpa.com](http://www.azpa.com)



## **JEFFREY INABA**

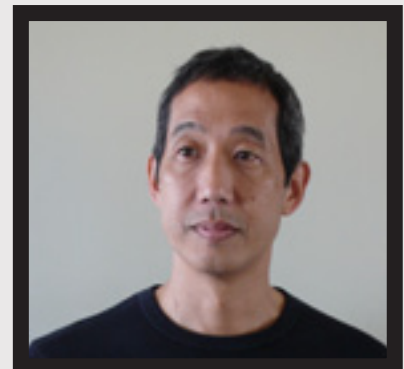
Architetto-Editore / New York (USA)

INABA è uno studio di architettura fondato da Jeffrey Inaba specializzato in un approccio analitico del fare e del costruire.

Lo studio utilizza un metodo creativo di soluzione dei problemi per definire gli obiettivi di un progetto e individuare le uniche opzioni formali che possono essere realizzate con un alto grado di risoluzione del design.

Questo deriva da una filosofia più ampia della sua pratica architettonica che coglie la profondità di un problema e, una volta valutato, fornisce ai clienti la migliore soluzione con risultati che aiutano a rendere più facili le decisioni durante la pianificazione, la progettazione e le fasi di realizzazione.

[www.inaba.us](http://www.inaba.us)



## **JEROEN KOOLHAAS**

Architetto-Artista / Rotterdam (Netherlands)

Ha studiato graphic design presso la Design Academy di Eindhoven ed ha lavorato come designer freelance e illustratore per la rivista New Yorker e Prada. Jeroen si laurea nel 2003.

Nel 2005 Jeroen Koolhaas e Dre Urhahn girano un documentario per MTV sulla musica hip-hop nella favela di San Paolo e Rio de Janeiro. Insieme fondano il progetto Favela Painting nel 2007. Nel 2010 hanno creato 3 grandi progetti murali in scala diversa nelle favelas di Rio de Janeiro.

Nel 2011 sono stati invitati a lavorare nel programma Philadelphia Mural Arts attraverso un progetto ancora più grande, Pittura Philly, completato nel mese di ottobre 2012.

[www.jeruniverse.com](http://www.jeruniverse.com)



**HERNAN DIAZ ALONSO**  
Architetto / Los Angeles - USA

Hernan Diaz Alonso è il fondatore di Xefirotarch e lavora tra Los Angeles e New York. Dall'estate 2001 insegna e coordina un avanzato corso di laurea di visual design presso lo SCI-Arc. Hernan insegna anche all'interno del programma MRD in SCIARC, corso dedicato alla ricerca e alla progettazione nell'ambito della cultura metropolitana. È stato un critico presso la Columbia University, GSAP, Yale University, la scuola di architettura media art della Penn University School.

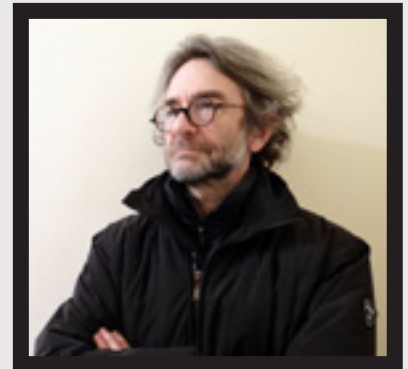
[www.xefirotarch.com](http://www.xefirotarch.com)



**CRISTIANO TORALDO DI FRANCIA**  
Architect / Ancona - Italy

Cristiano Toraldo di Francia è nato a Firenze dove si laurea con una Tesi di Architettura tecnomorfa "Macchina per vacanze sulla costa della Calabria" ( Domus 1968), i cui disegni fanno ora parte delle collezioni del Centre Pompidou e del MAXXI. Nel Dicembre del 1966, dopo la prima mostra della Superarchitettura, fonda il Superstudio. Il suo lavoro di ricerca e rifondazione del linguaggio dell'architettura è stato documentato da numerose pubblicazioni internazionali ed è stato presentato nei maggiori Musei e Mostre di arte: dalla Triennale di Milano (1973) alla Biennale di Venezia (1978-1996 ), dal Museum of Modern Art (1972-2002 ) al Metropolitan Museum di New York (1976), dal Centre Pompidou (2001), al MAXXI (2011).

[www.cristianotoraldodifracia.it](http://www.cristianotoraldodifracia.it)



# metodi di

1.11

# valutazione delle proposte

## **1. Potere Visionario**

Sulla base del quale la giuria si concentrerà sull'originalità e il carattere innovativo del progetto.

## **2. Qualità architettonica**

Sulla base della quale la giuria esaminerà la composizione spaziale, l'inserimento nell'ambiente urbano, la sensibilità progettuale.

# risultati e

1.12

# pubblicazione

CityVision pubblicherà i risultati ufficiali del concorso nel mese di Luglio 2013 sul sito web [www.cityvisionweb.com](http://www.cityvisionweb.com)

# calendario

1.13

## **21 FEBBRAIO 2013**

Presentazione del concorso e inizio registrazioni

## **9 APRILE 2013**

Scadenza termine prima registrazione al concorso

## **21 MAGGIO 2013**

Termine ultimo per l'invio delle domande

## **10 GIUGNO 2013**

Scadenza termine ultima registrazione al concorso

## **11 GIUGNO 2013**

Scadenza termine per l'invio degli elaborati

## **GIUGNO 2013**

votazioni della giuria

## **LUGLIO 2013**

Annuncio dei vincitori

## **OTTOBRE 2013**

Premiazione e mostra dei progetti vincitori

# regole del concorso 1.14 e approvazione del programma

Partecipando al concorso i concorrenti accettano tutte le regole del bando. Ogni infrazione sarà notificata e sottoposta alla valutazione della giuria. I partecipanti, senza alcuna limitazione, accettano la pubblicazione a titolo gratuito dei progetti e in particolari dei loro rispettivi nomi.

Questo è un concorso di architettura anonimo e il numero di registrazione è l'unico mezzo di identificazione. I files con le informazioni personali saranno segretamente custoditi dall'organizzazione e non saranno rivelati alla Giuria fino alla fine dei lavori di valutazione delle proposte progettuali repute vincitrici.

1. La lingua ufficiale del concorso è l'inglese.
2. La tariffa di iscrizione non è rimborsabile in alcun caso.
3. Ogni concorrente che cercherà di contattare uno o più membri della giuria verrà squalificato.
4. La partecipazione presuppone l'accettazione di tutte le regole sopra enunciate.

# diritto d'autore e proprietà

1.15

## USO E PROPRIETA'

Tutto il materiale del concorso resterà a disposizione dell'organizzatore.

L'organizzatore del concorso ha il diritto di utilizzare il materiale inviato per scopi educativi, con citazione della fonte, senza la necessità di offrire al progettista qualsiasi forma di remunerazione.

## CONTROVERSIE

Tutte le controversie che sorgono tra l'organizzatore, operatori e membri della giuria, comprese le controversie che sono viste come tali da una sola delle parti, sarà risolta tramite arbitrato.

## IN CHIUSURA

Questo concorso è soggetto ai termini di cui al presente programma di concorso. Il programma del concorso è la dichiarazione definitiva dei termini e delle condizioni da seguire. È vincolante per l'organizzatore ed i membri della giuria. Presentando la propria proposta progettuale, il partecipante dichiara che è a conoscenza e accetta interamente il contenuto del bando.



---

# cityvision

---

[info@cityvisionweb.com](mailto:info@cityvisionweb.com)

[www.cityvisionweb.com](http://www.cityvisionweb.com)

