

**M A S S I M I L I A N O**  
**S T O R G A T O**  
architettura - grafica - design

# **massimiliano storgato** curriculum vitae + portfolio

A

architettura

01 amatrice

02 quattro  
fontane

03 fienile 45

04 tintoretto

**G** grafica

**01** concorsi

**02** undici calcio

**D** design

**01** 3D modeling

**02** 3D houses

# MASSIMILIANO STORGATO



data di nascita: **17\_07\_1991**  
luogo di nascita: **Roma**  
telefono: **3473738224**  
e-mail: [storgatomassimiliano@gmail.com](mailto:storgatomassimiliano@gmail.com)  
indirizzo: **via Palombarese km 17500  
Guidonia (RM) Italia - 00012**

[linkedin](#)

[archilovers](#)

---

## esperienze lavorative

### LIRALAB

**Roma**

progettista, grafico

05.19 - 12.19

rilevo topografico e fotogrammetrico della sede di Genova di Banca d'Italia con restituzione grafica, fotografica e fotogrammetrica: ho realizzato la ricostruzione fotogrammetrica e fotografica delle facciate e del portico esterno dell'edificio, disegnato i prospetti architettonici e montato un video di presentazione del progetto.

rilevo e modellazione 3D del Teatro di Marcello (RM): ho disegnato in 2D buona parte della facciata esterna e ho modellato in 3D l'area dell'edificio.

### ARCADIA ASSOCIATI

**Roma**

progettista, grafico

01.16 - 05.19

progettazione dell'allestimento del padiglione donato dal comico Enrico Brignano al comune di Amatrice: ho disegnato l'allestimento del laboratorio di ricostruzione della città e realizzato la documentazione divulgativa.

progettazione del Plastico di Amatrice del XX Secolo: ho disegnato in 2D e modellato in 3D più di 200 unità abitative del Corso principale, ho realizzato la "Carta del colore di Amatrice", progettato il plastico del borgo di Amatrice degli inizi del XX Secolo.

per la Fondazione Dino ed Ernesta Santarelli (RM) ho realizzato gli elaborati grafici contenuti nel libro "Amatrice, Storia, Arte e Cultura", di A. Viscogliosi.

---

## altre esperienze

### Banca d'Italia - Servizio Immobili

**Frascati**

tirocinio extra-curriculare

11.18 - 05.19

collaborazione con numerosi professionisti per il seminario "Amatrice Virtuale, un percorso di conoscenza e valorizzazione", che ho progettato e diretto presso le sedi Centro Donato Menichella di Frascati e Villa Hüffer di Roma.

rilevo, studio, progettazione, restauro e messa in sicurezza dell'acquedotto Claudio-Felice, in Roma, ricostruzione digitale degli Opus Sectile ritrovati sotto il Palazzo di via delle Quattro Fontane, in Roma, con approfondimenti storici, confronti tipologici e realizzazione grafica della ricostruzione digitale della "Domus delle Quattro Fontane" - [documenti](#)

Sono un Architetto specializzato in Restauro, ho collaborato con l'università, aziende, enti e fondazioni private per la realizzazione di vari progetti, ho svolto con grande soddisfazione un tirocinio nel Servizio Immobili della Banca d'Italia e nel corso della mia carriera sono stato impegnato in progetti di disegno digitale, ricostruzioni storiche, grafica vettoriale e raster, fotografia e modellazione 3D.

Ho una forte creatività, che spesso mi spinge ad apprendere cose nuove e visitare luoghi sconosciuti. Voglio accrescere il mio bagaglio culturale e affrontare nuove sfide.

Dopo alcuni anni in studi di architettura, sono alla ricerca di nuove opportunità, perciò sto migliorando le mie competenze trasversalmente per contribuire al miglioramento della vita delle persone.

---

## istruzione

### Start2impact

Roma

master online in UX/UI Design

06.20 - presente

formazione digitale in User Experience e User Interface design - [progetto futura](#)

### Maker Faire – The European Edition 2018

Roma

come Maker con il progetto "Amatrice prima di Amatrice, realtà aumentata e virtuale "

10.18

### Sapienza -Università di Roma

Roma

facoltà di Architettura

01.14 - 01.17

laurea magistrale in Architettura (Restauro) - 110/110 e lode

Tesi: "Amatrice prima di Amatrice" - [presentazione](#) - ricostruzione del borgo antico - [testo](#)

relatori: prof. A. Viscogliosi, prof. D. Esposito, prof. C. Bianchini

### Sapienza -Università di Roma

Roma

facoltà di Architettura

09.11 - 01.14

laurea in Scienze dell'Architettura - 105/110

Tesi: "Torre delle Torri" - restauro e configurazione dell'edificio

### Liceo Scientifico "G. Peano"

Monterotondo

diploma di liceo Scientifico

09.05 - 07.11

---

## competenze

### linguistiche

ITA madrelingua    ENG livello B2

### software

Autocad  
Archicad

Blender  
Rhinoceros

Photoshop  
Illustrator

InDesign  
After Effects

Pacchetto Office  
Metashape

Google Suite  
Recap

### trasversali

creatività

problem solving

produttività

lavoro di squadra

disegno a mano

precisione

### studio

HTML & CSS

Wireframing

Prototyping



# A01

## amatrice

Lo studio della città di Amatrice partiva, prima dei terribili eventi sismici del 2016, dall'esigenza di costruire una base georeferenziata di elementi notevoli architettonici volti alla verifica delle teorie relative al posizionamento ricorrente delle chiese mendicanti e dalla loro datazione. Dopo la distruzione della città, le esigenze sono cambiate ed è stato superato il limite dell'esercizio accademico, realizzando un progetto finalizzato alla redazione di uno strumento concreto per lo studio e la restituzione storico critica della città. Il principale problema da risolvere era quello relativo alla raccolta diretta dei dati, poiché l'inconsistenza edilizia aveva reso di fatto impossibile qualsiasi acquisizione diretta. La metodologia applicata si è basata sulla complementarietà tra l'analisi del materiale fotografico inedito, messo a disposizione dagli abitanti della città attraverso cartoline e foto storiche, e la ricostruzione digitale di ogni edificio della città mediante gli strumenti messi a disposizione da Google Street. Questi strumenti sono stati applicati sulla realtà catastale dei primi del '900.

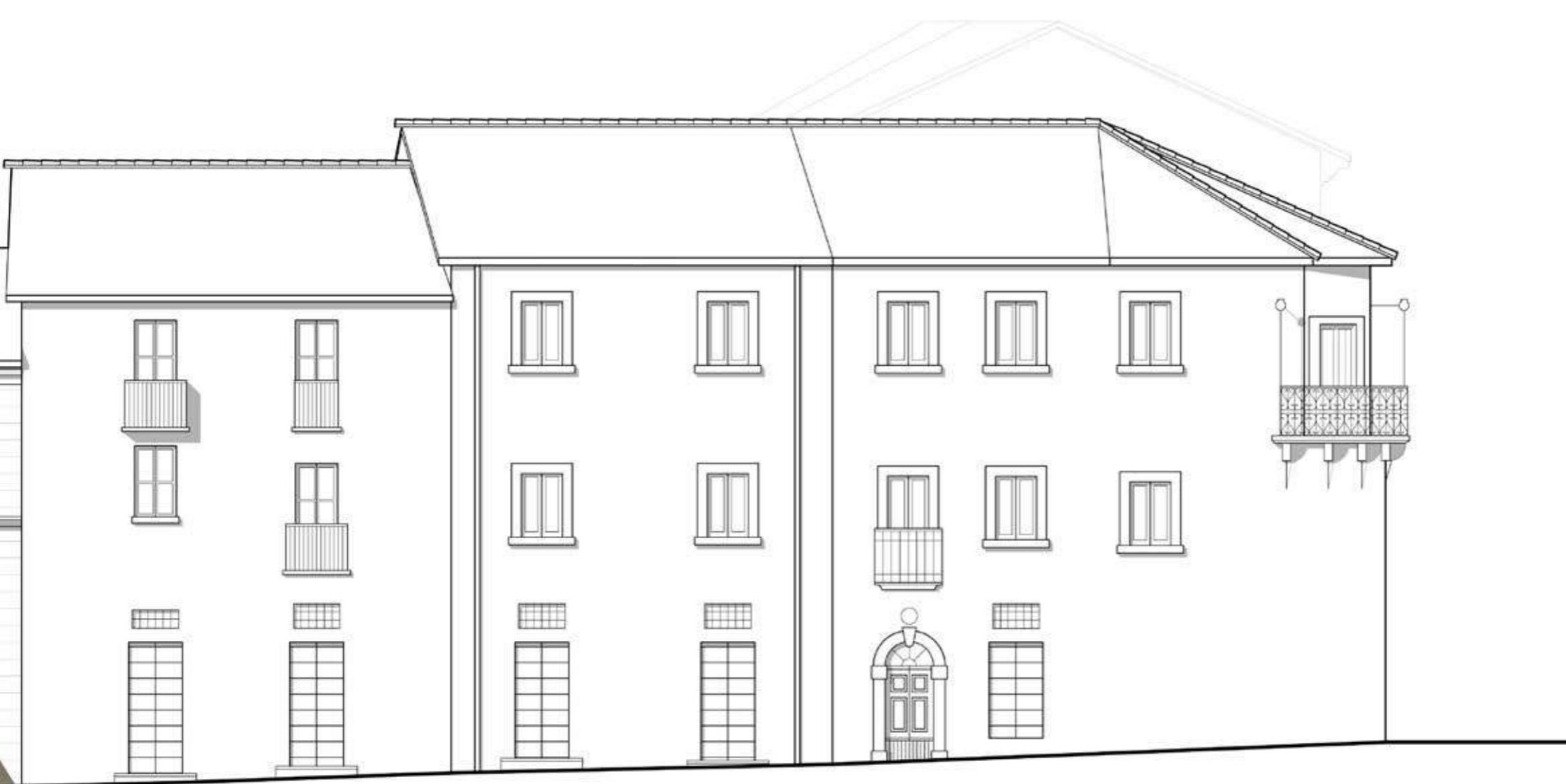


modellazione 3D della piazza principale di Amatrice

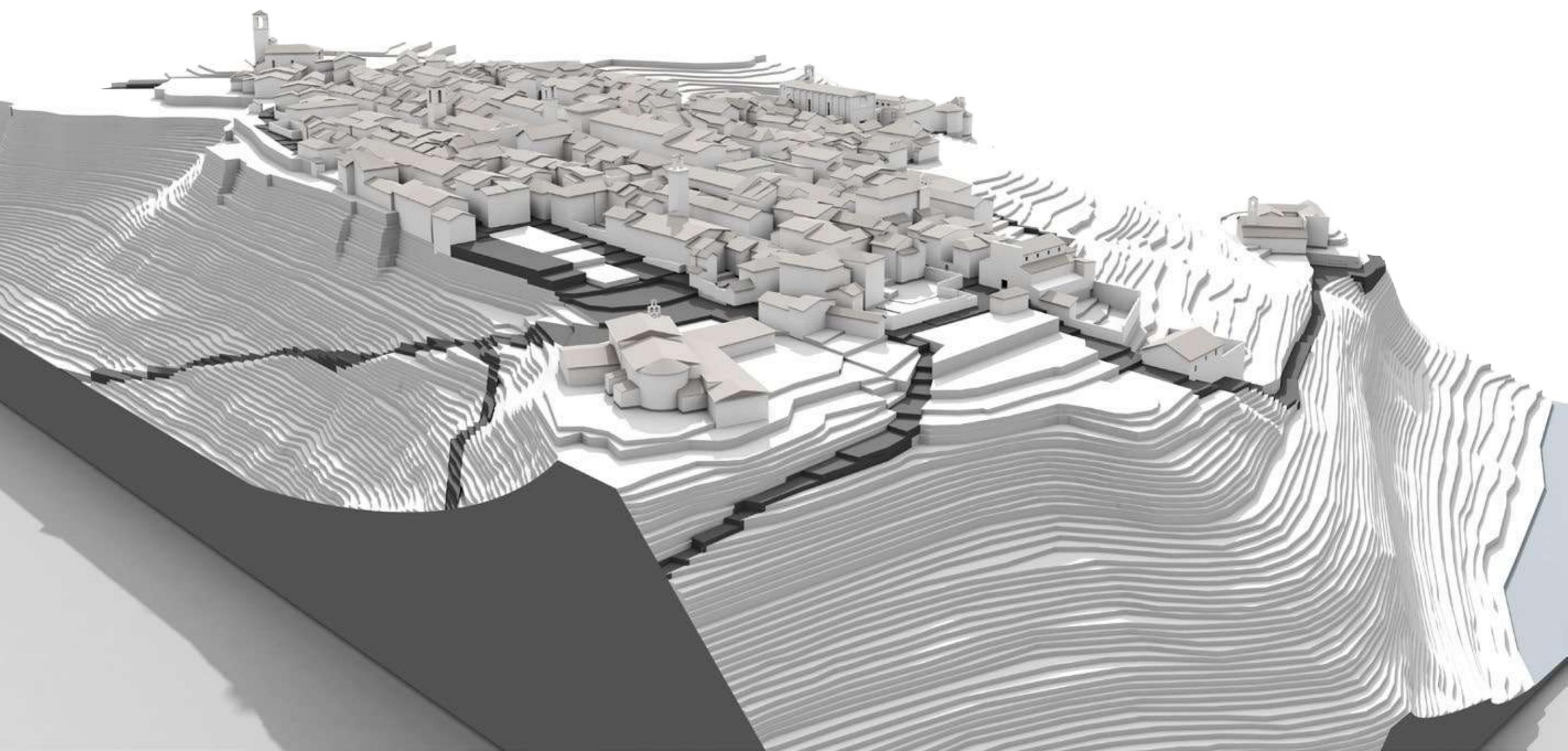


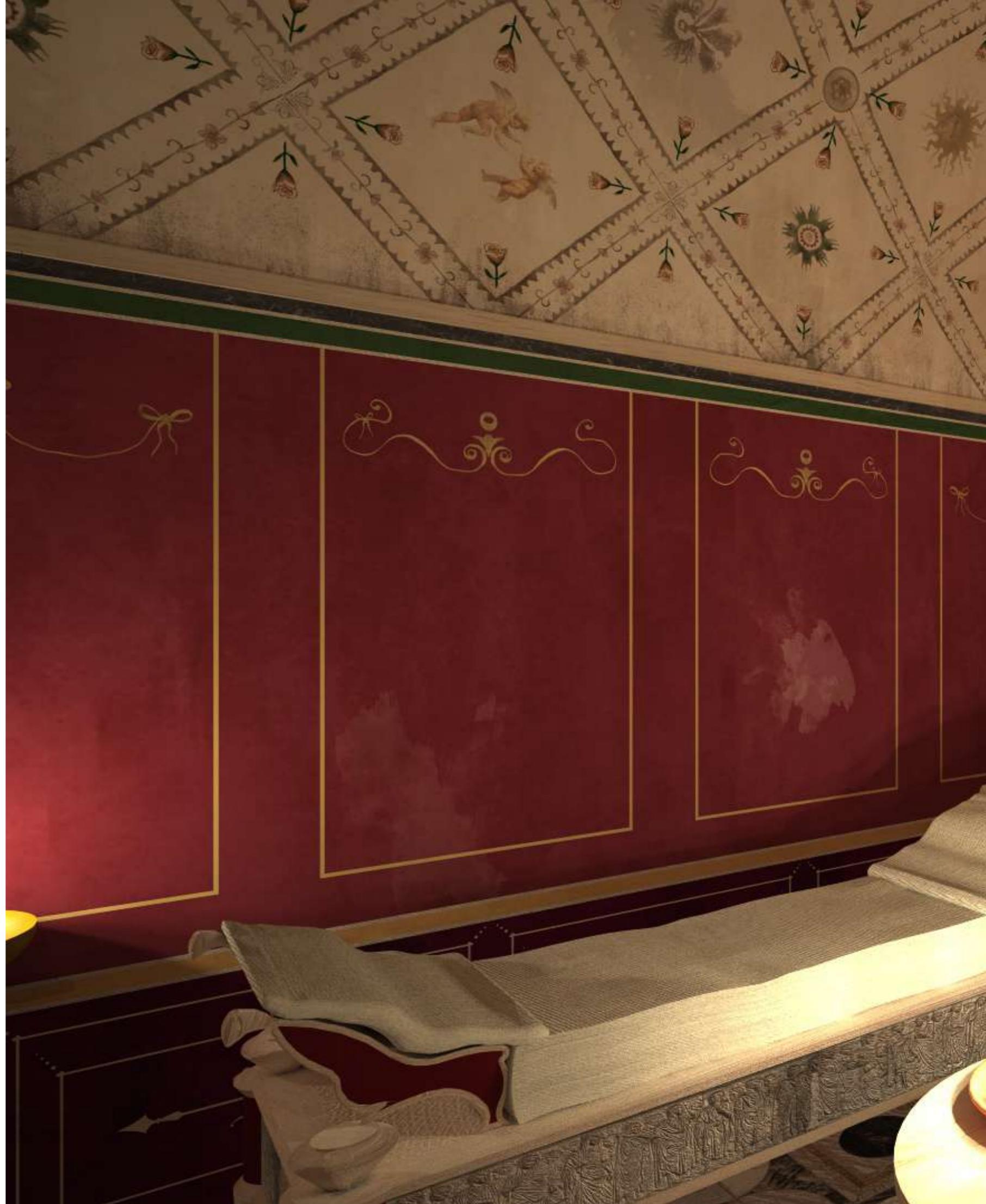
prospetto texturizzato degli edifici sul Corso di Amatrice

Dopo la realizzazione di un modello digitale relativo ad un attimo prima del terremoto, si sono potuti spogliare tutti gli edifici dalle varie trasformazioni che si sono succedute nel tempo, per poter riportare la città ad un momento storico in cui non era ancora stata vittima di rifacimenti stilistici, superfetazioni vertiginose o integgiature sfrenate. Lo studio si è avvalso inoltre della lettura diretta delle macerie per una compilazione scientifica degli elaborati, partendo dal confronto dei manufatti in relazione alle fonti storiche, passando per le riflessioni relative ai restauri che si sono succeduti nel tempo, fino ad arrivare ad una proposta metodologica per la restituzione cromatica delle facciate. Il lavoro di ricerca ha portato alla ricostruzione sia fisica, mediante modelli tradizionali e innovativi, che virtuale del borgo di Amatrice ad un periodo che si colloca tra la fine del XIX secolo e il primo decennio del XX secolo, in scala 1:100. La ricostruzione proposta non vuole rappresentare uno stato di fatto storicizzato, un modello stilistico o uno schema nostalgico ma un prototipo progettuale basato su un percorso di conoscenza adatto ad una ricostruzione consapevole della città di Amatrice, che non si limiti ad un "com'era e dov'era" ma ad un "com'era armoniosa e quanto potrà esserlo in futuro".



modellazione volumetrica dell'intera città





# A02

## domus delle quattro fontane

Nell'ambito del programma dei tirocini extra curriculari promossi dalla Banca d'Italia, viene realizzato un progetto pilota per la valorizzazione dei beni archeologici della sede di via Quattro Fontane, sotto la direzione dell'Ing. Vittorio F. M. Lucarelli.

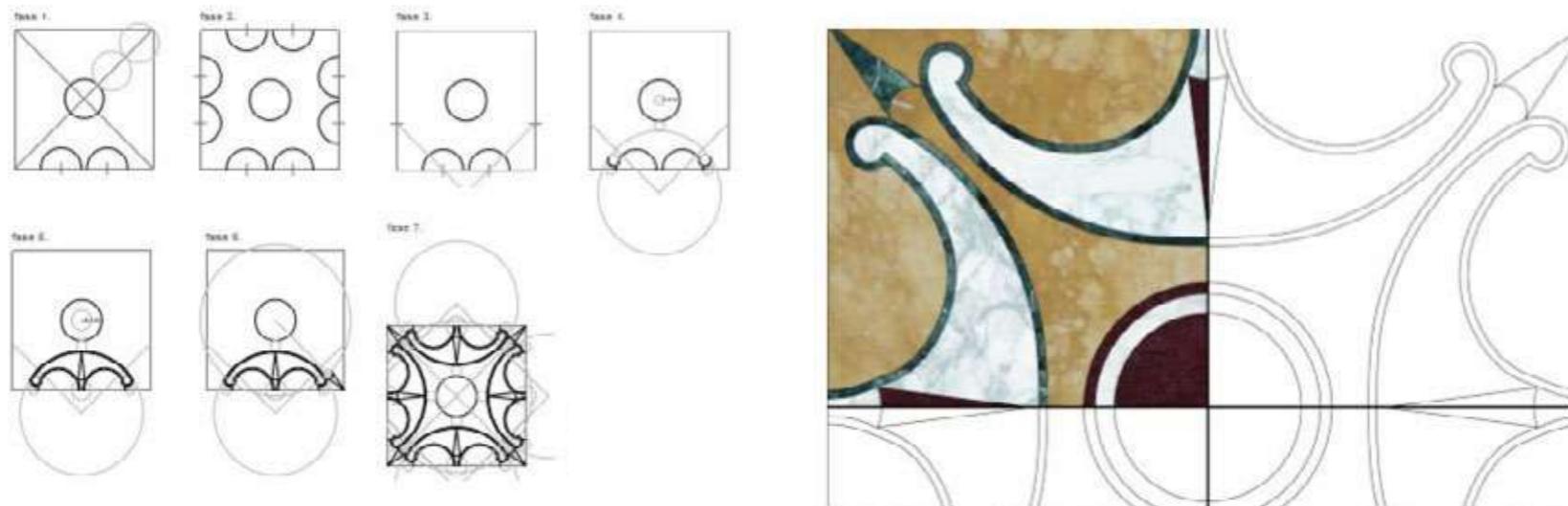
Il lavoro si struttura con una ricerca storica e bibliografica di base, al fine di inquadrare i manufatti nel loro contesto di origine, per poi estendere lo studio a casi tipologici al fine di riconoscere elementi affini. Operazione propedeutica è stata il rilievo fotogrammetrico dei lacerti delle pavimentazioni in opus sectile, al fine di averne una copia digitale ad alta risoluzione, con la possibilità di essere esportata senza deformazioni ottiche, da cui ricavarne la genesi geometrica per la ricostruzione digitale.



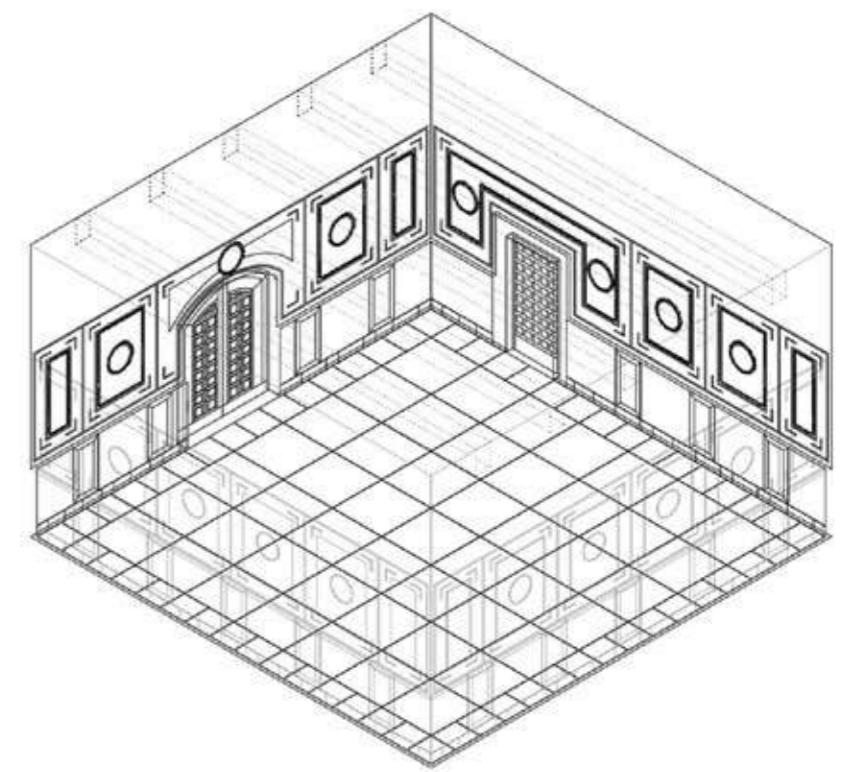
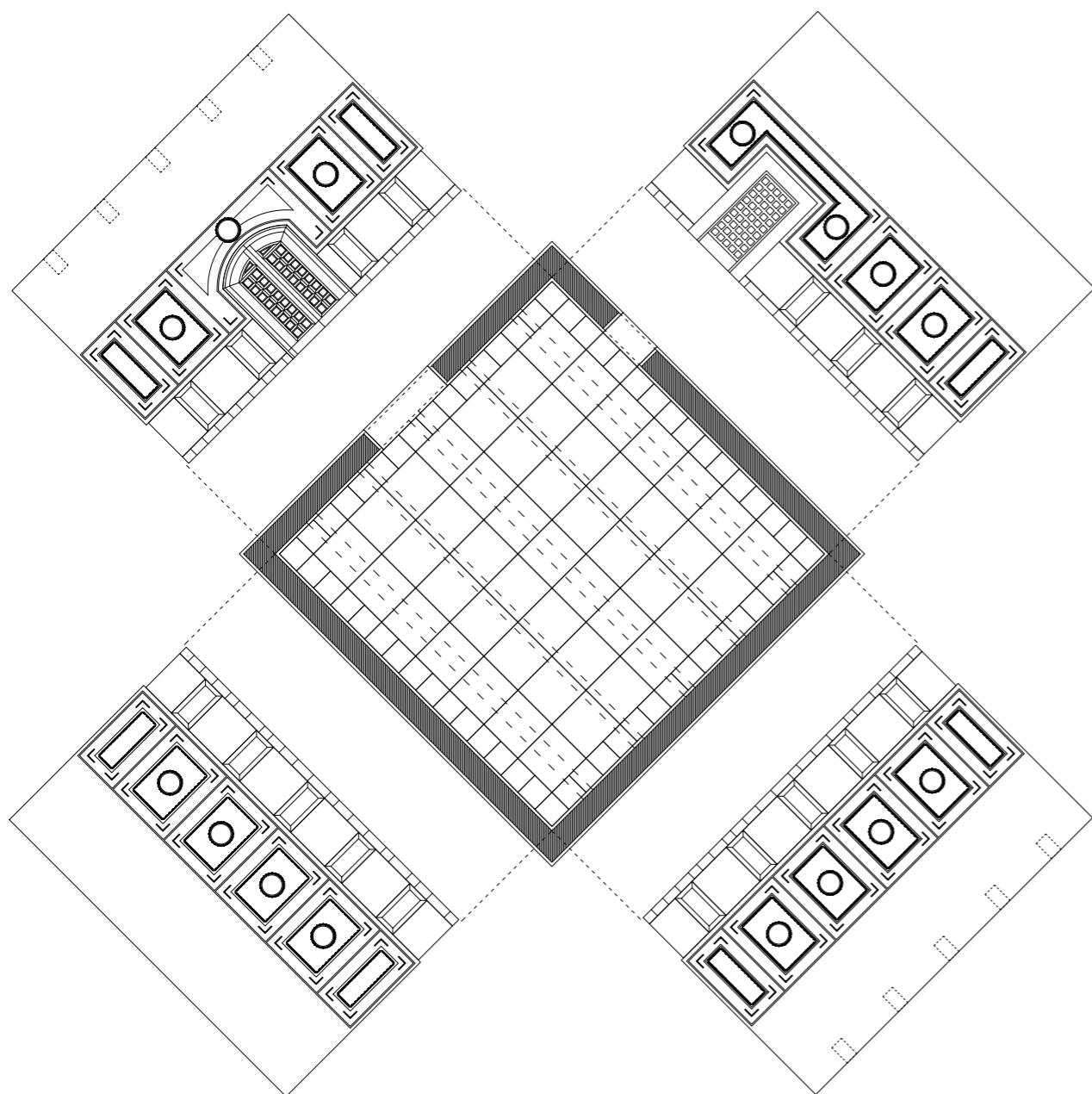
ricostruzione 3D degli ambienti interni della domus



rilievo fotogrammetrico delle pavimentazioni con Iphone SE



ricostruzione delle texture della pavimentazione



ricostruzione 2D & 3D degli ambienti del Tablinio e Triclinio





## A03

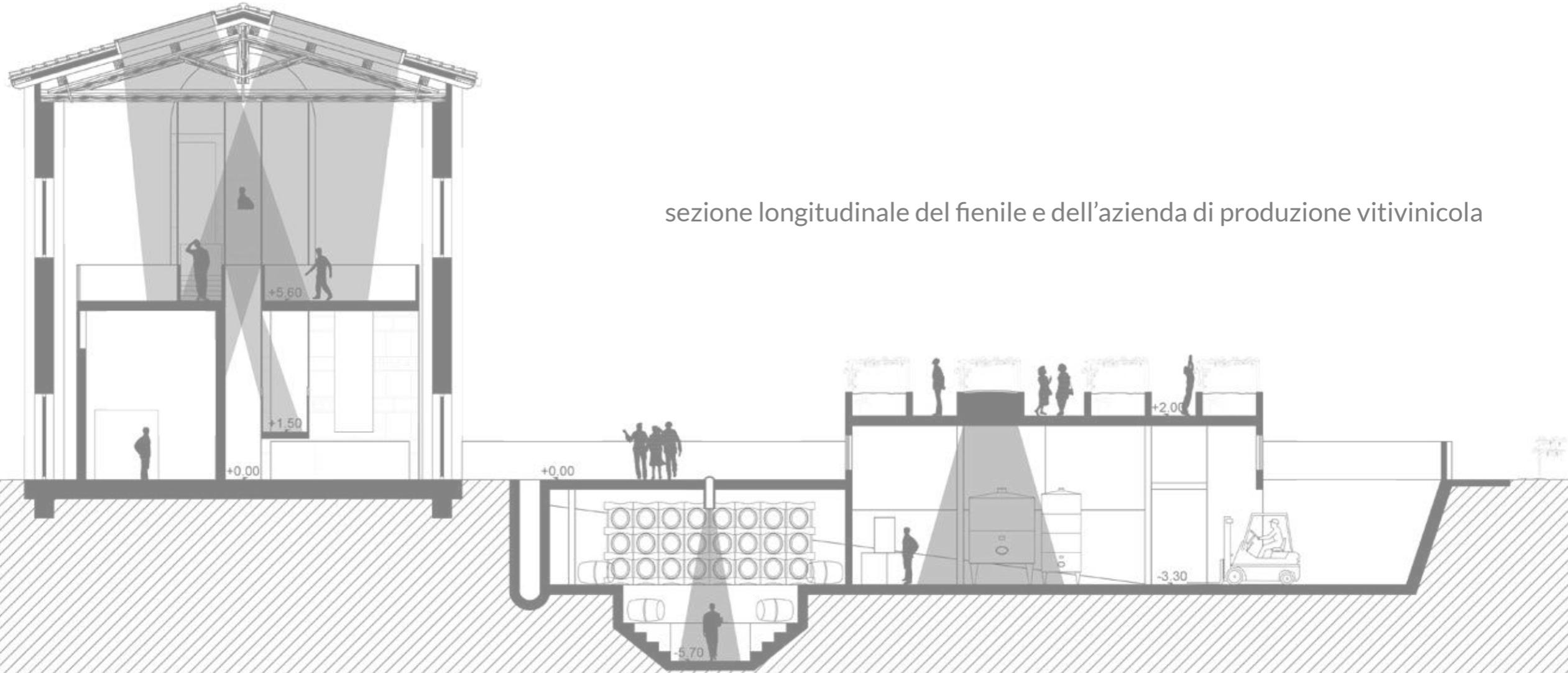
### fienile dell'Appia Antica

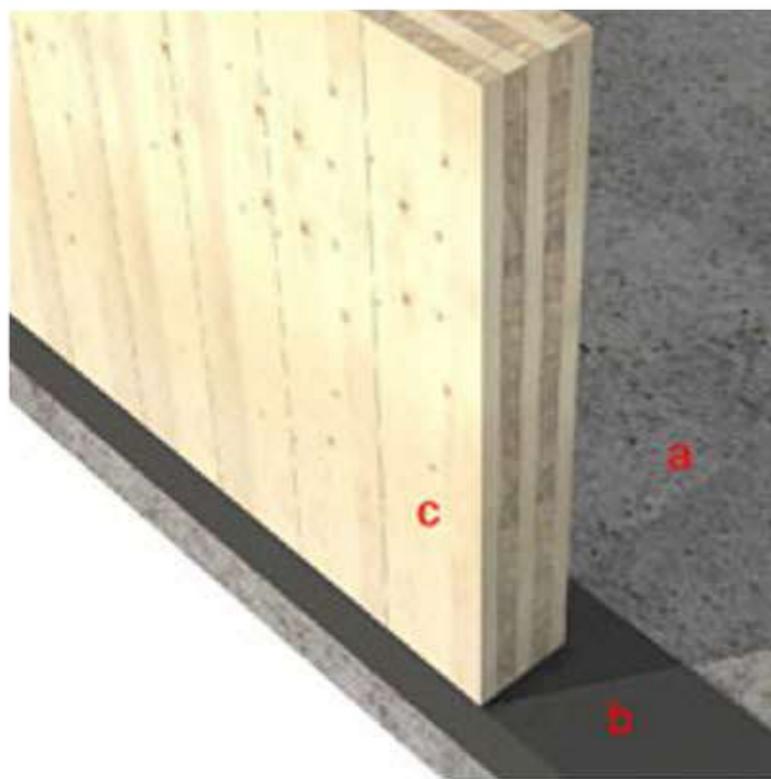
Il fienile viene trasformato nel centro di produzione e vendita del vino di tutta la via Appia Antica; per questo la struttura ingloba tutte le funzioni necessarie alla trasformazione delle uve in vino, alla macerazione, al trasporto, all'invecchiamento.

Viene anche prodotto vino da uve acquistate in altre coltivazioni, perciò il fienile offre anche spazi di immagazzinamento merci e spazi adibiti al facilitamento degli scarichi.

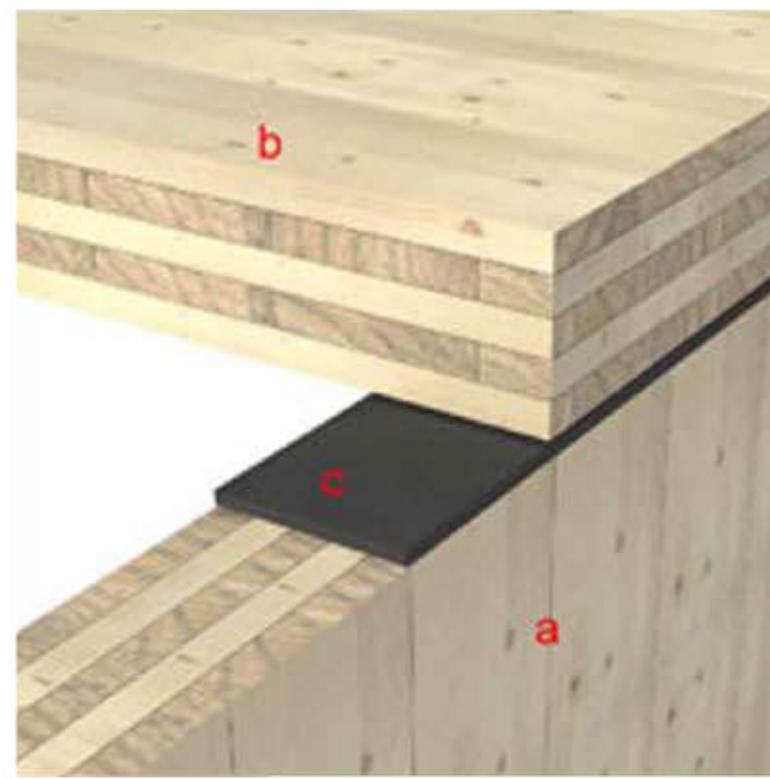
Il fienile ospita infine gli ambienti per la vendita del vino e per la relativa degustazione, con un'ampia area espositiva e tutti gli accorgimenti per dare la possibilità al fruttore di visitare anche le zone prettamente lavorative dell'azienda. La vita lavorativa e la vita commerciale trovano uno spazio aperto in comune, equivalente alla piazza antistante gli ingressi all'area lavorazione delle uve e alla hall dell'area visitatori.

In quest'area il cliente dell'azienda ha la possibilità diretta di visitare e conoscere meglio il frutto della coltivazione dell'uva di ogni varietà, seminata in apposite vasche

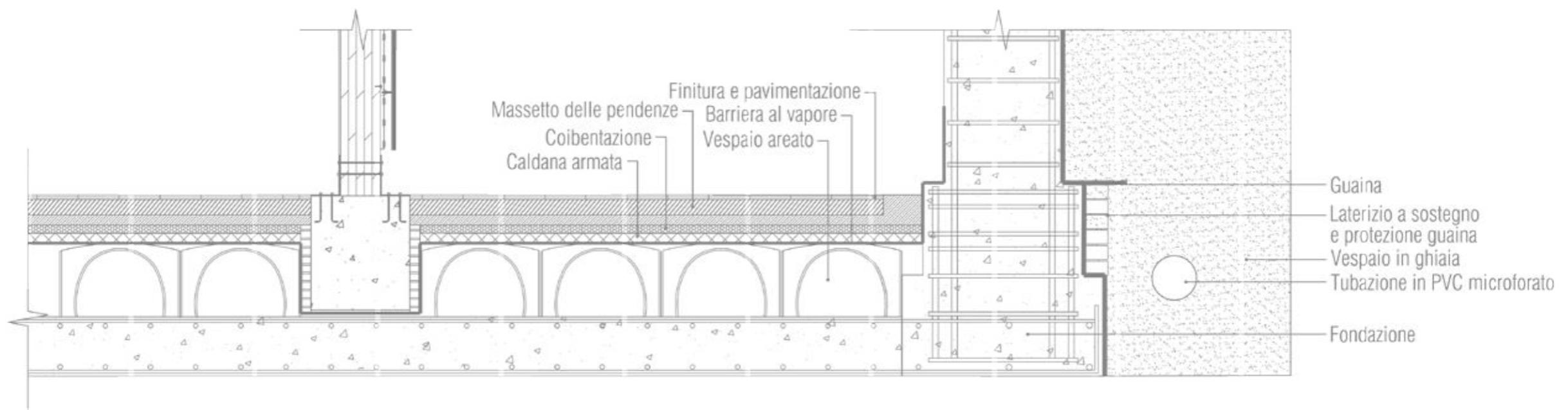
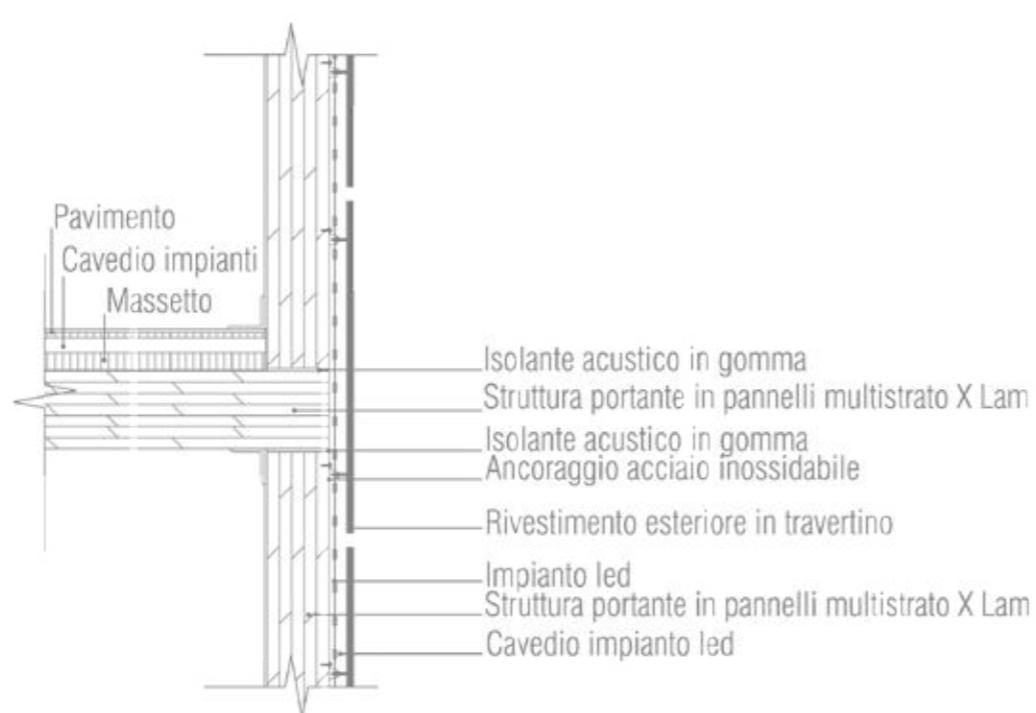


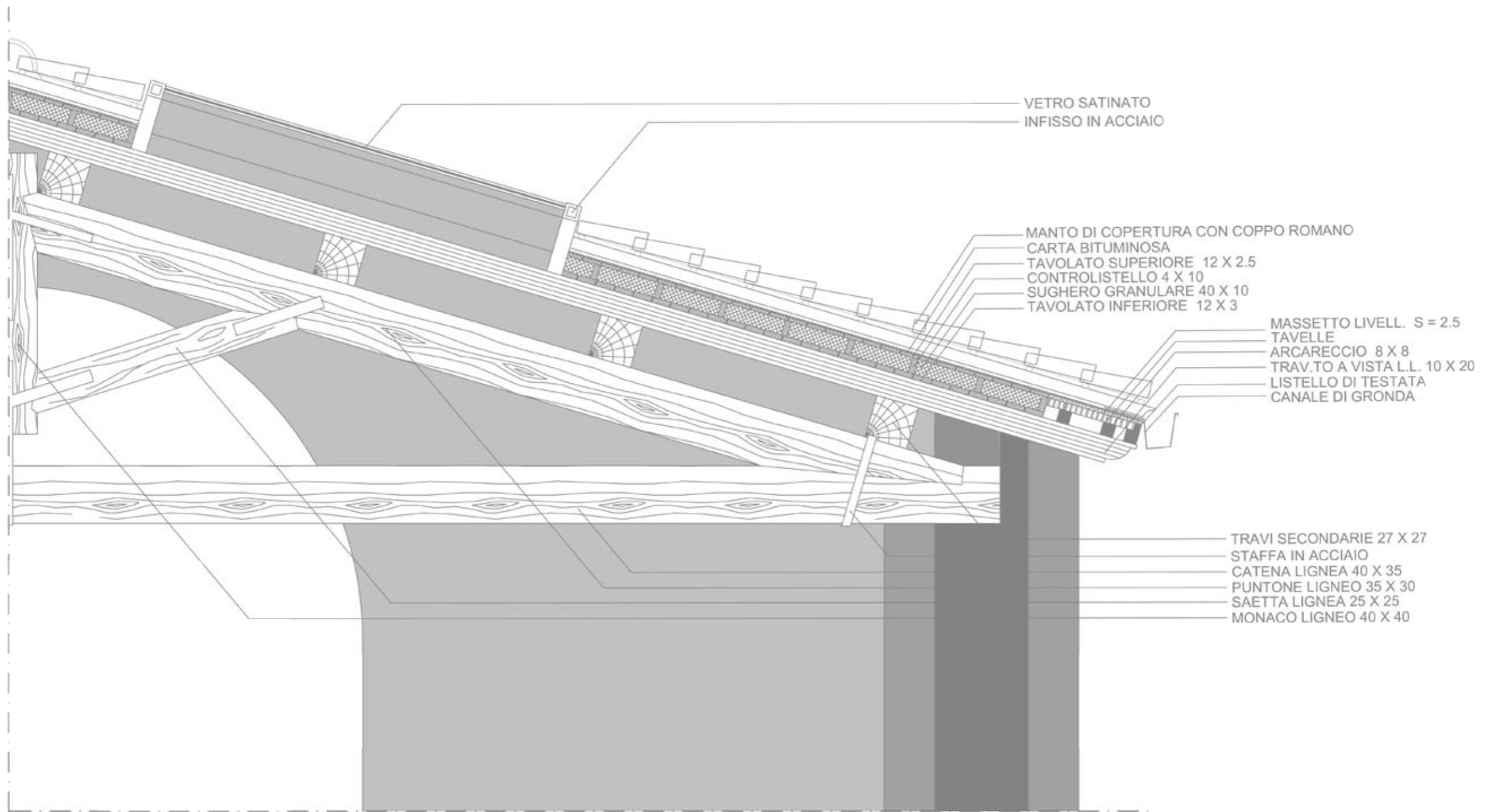


Pannello parete poggiante sulla platea  
a) Fondazione  
b) Guiana impermeabilizzante  
c) Pannello parete X-Lam



Pannello solaio poggiante sul pannello parete  
a) Pannello parete X-Lam  
b) Pannello solaio X-Lam  
c) Giunto in gomma





dettaglio costruttivo della capriata lignea con infissi orizzontali a tetto



## CASE IN LINEA IN VIA RENATO CESARINI - EUR TINTORETTO

# A04 riqualificazione residenze a Roma

Le residenze del Tintoretto si trovano nell'omonimo viale al civico 391, in Roma. Si tratta di un complesso abitativo composto da sedici torri, ognuna delle quali formata da dieci piani. Architettonicamente rappresenta un aggregato di poco interesse, ma si figura come un insieme di ambienti che esigono di un notevole intervento di rifunzionalizzazione e adeguamento, risalenti al finale degli anni 60 per la posa in opera di tecnologie, apparati, disposizione degli spazi e delle connessioni fra essi.

La prima fase del lavoro ha visto l'analisi del complesso in tutte le sue sfaccettature, la costruzione del ragno tipologico dell'organismo abitativo e la costruzione del modello tridimensionale.

Per l'intero organismo abitativo sono stati calcolati i fattori di incidenza riguardo i volumi, la superficie disponibile, le chiusure verticali e orizzontali, formando infine un catalogo degli alloggi allo stato di fatto. Sono state poi realizzate numerose proposte per la sistemazione degli ambienti esterni ed interni, considerando gli spazi minimi di vivibilità e fruizione dell'abitazione. Infine si è approcciato ad una proposta di restauro delle facciate esterne per un più efficace controllo e funzionamento.

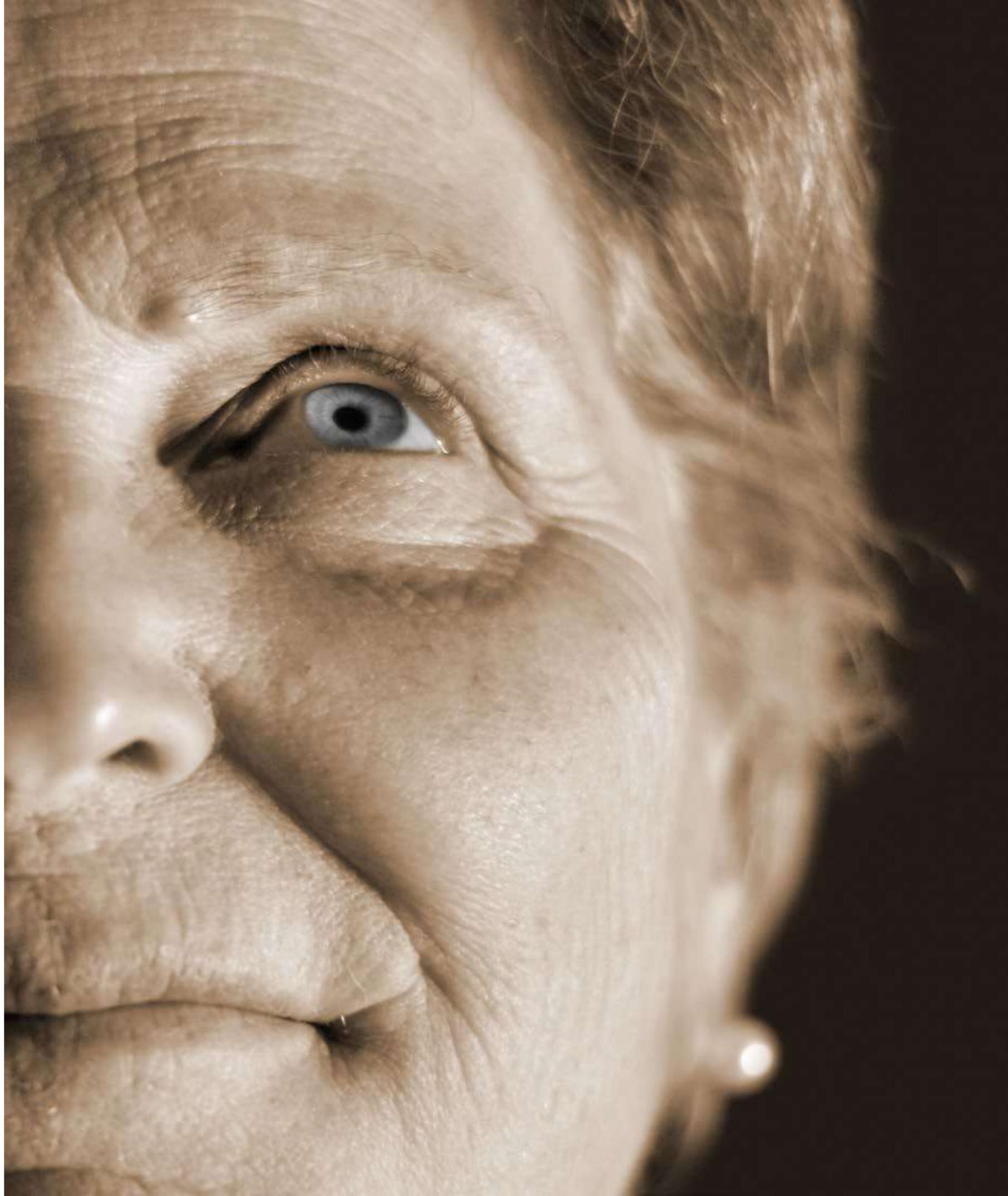


modellazione 3D dell'intero complesso





ipotesi di arredo di una camera del complesso abitativo ristrutturato

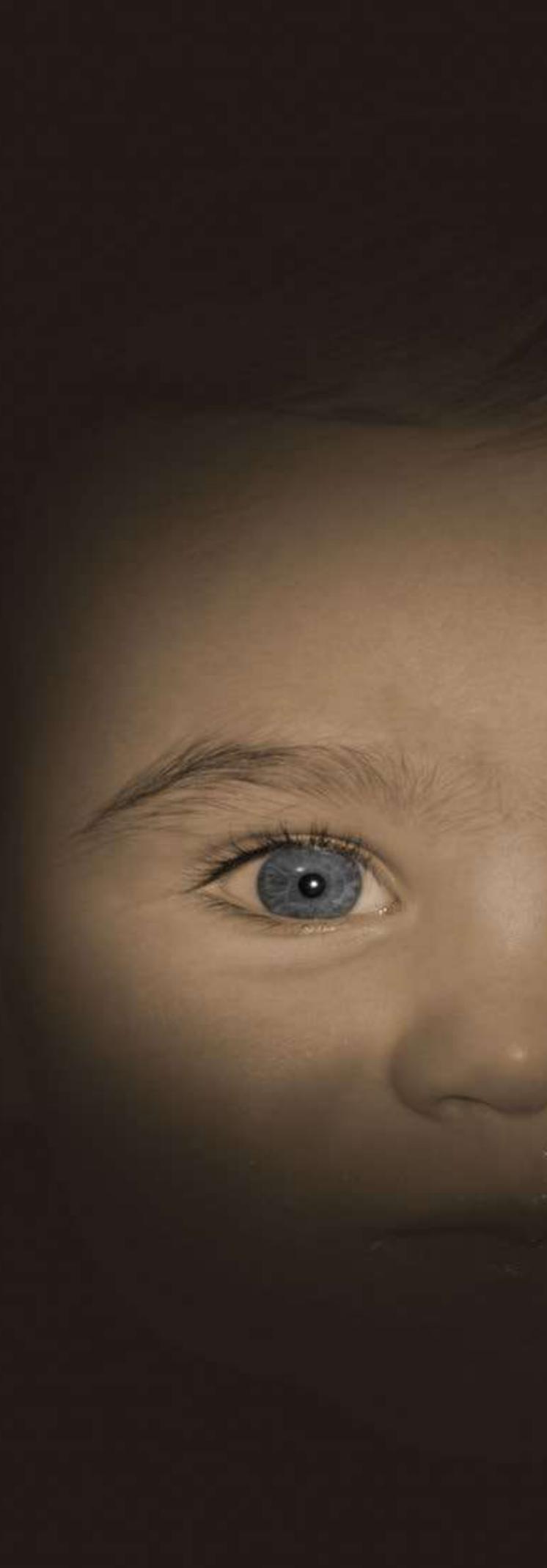


# G01

## concorsi e fotografie di gara

Ho partecipato a numerosi concorsi di grafica digitale, elaborando media per aziende quali: agricole, automobilistiche, pubblicitarie, servizi per l'informatica e la divulgazione. In ogni competizione è tanto importante il risultato quanto gli insegnamenti che ti restano dentro, seguendo questa filosofia sono stato in grado a dare sfogo alla mia creatività e realizzare così immagini molto impattanti.

Ricordo ancora oggi il mio primo concorso fotografico, il tema da catturare era: "gli occhi sono lo specchio dell'anima". Ho scelto di rendere vivo questo concetto sviluppando un doppio scatto di nonna e nipote, che possiedono ereditariamente gli stessi occhi, lasciando immaginare all'osservatore tutte le sfumature possibili di un legame così forte.



scatto per il concorso: "gli occhi sono lo specchio dell'anima"



# G02

## undici calcio

Sono un calciatore dilettante da più di una decade, ho giocato per alcune società e nell'ultimo anno ho fondato la mia associazione sportiva. Per l'Undici Calcio realizzo grafiche, faccio shooting fotografici e curo l'immagine societaria sulle nostre piattaforme online.

Il progetto che potete vedere si chiama "Siamo Agguerriti" e l'ho realizzato per l'immagine di copertina della nostra pagina Facebook, che dopo solo alcuni mesi conta quasi 300 mi piace.

L'organizzazione grafica della società prevede anche la pubblicazione di moltissime grafiche per annunciare le gare settimanali di campionato, le amichevoli in fase di preparazione e la pubblicità per gli sponsor.



immagine di copertina di Facebook intitolata "siamo agguerriti"





**Koni Print**

**SPONSOR UFFICIALE  
stagione 2019-2020**



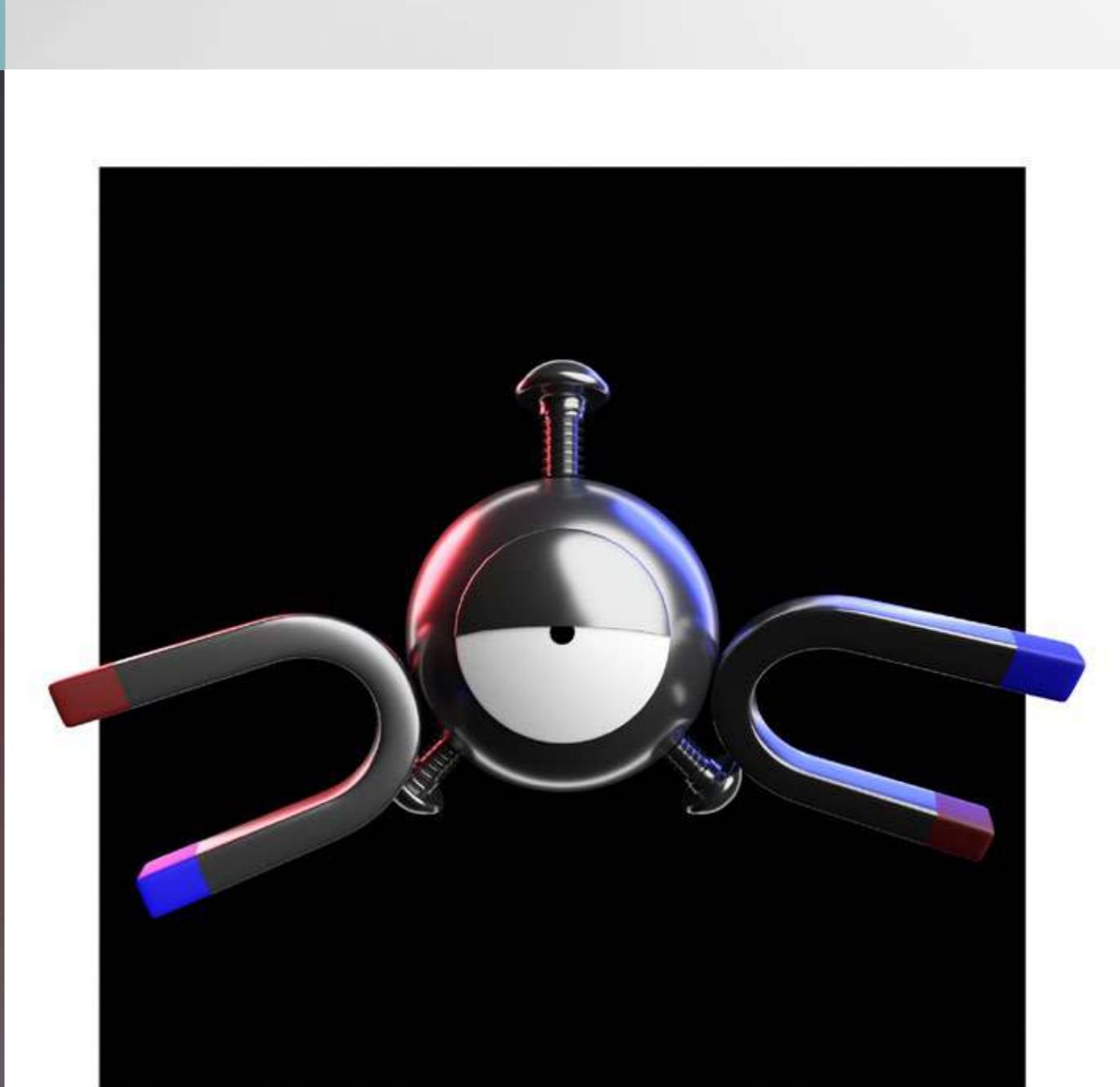
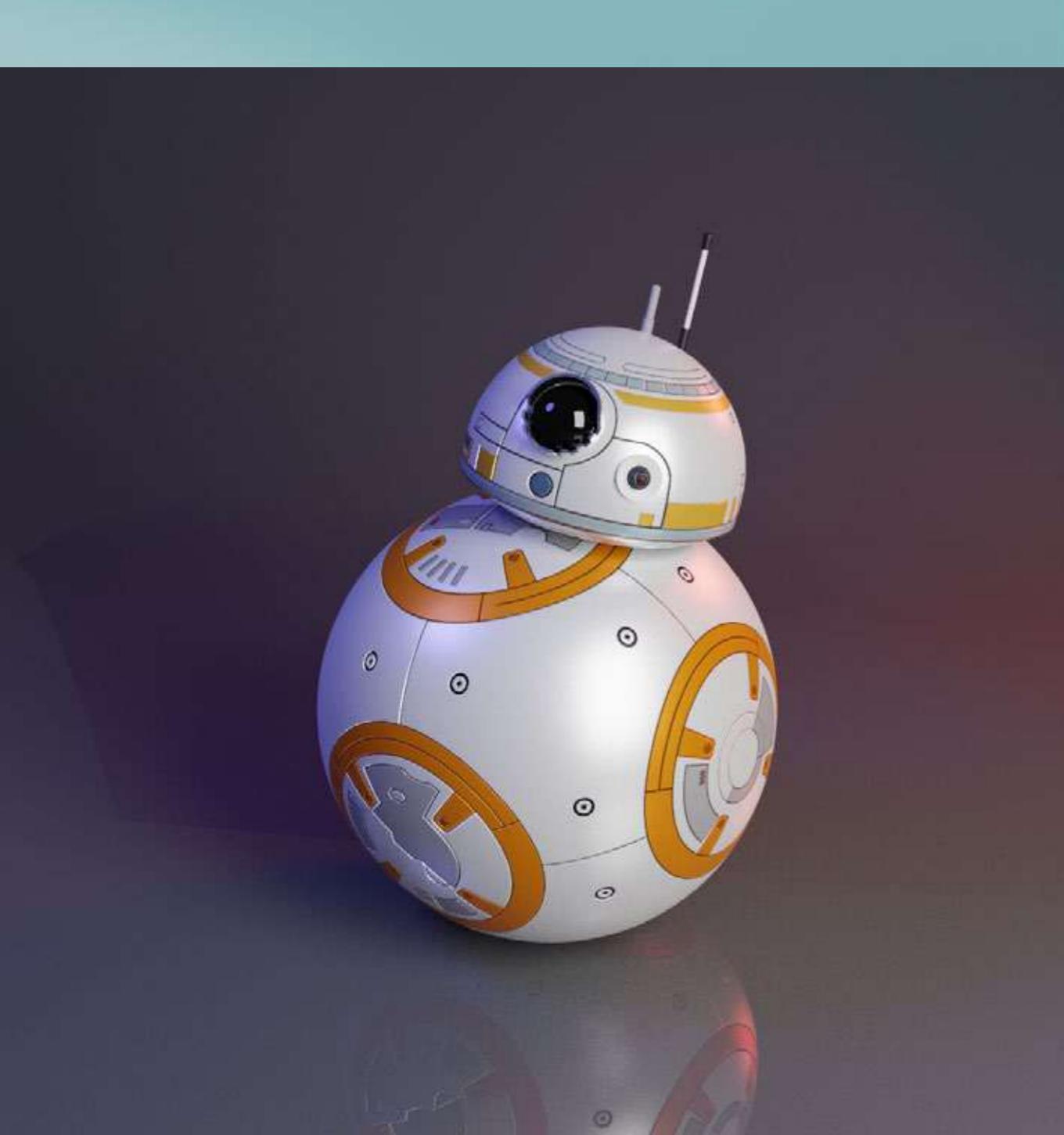


## D01 modellazione 3D

Da molto tempo sto svilupando le mie capacità con la modellazione 3D, per diversi lavori per aziende e società, arricchendo i miei media con texture personalizzate ed effetti di luce impattanti.

L'applicazione con cui mi sto cimentando si chiama Blender, permette di realizzare moltissime opere come animazione, foto inserimenti, texture personalizzate... insomma non solo 3D modeling!

Questo strumento lascia libero sfogo alla mia creatività, così riesco a dar luce alle idee più complesse che si formano nella mia mente.





## D02 modellazione 3D per l'architettura

Alcuni software tra i più conosciuti permettono l'utente di modellare un edificio in 3D per poi inserire texture personalizzate e impostare le luci esternamente in un altro applicativo.

Blender è uno strumento così eccezionale da permettere questo e molto altro.

Perciò da diversi mesi sto applicando le mie conoscenze con questo software anche in campo architettonico, ottenendo dei risultati molto più che soddisfacenti.

Ho realizzato render di interni, ricostruzioni di edifici e viste equirettangolari per visori in virtual reality VR.







**ms**  
2 0 2 0