

La Biblioteca dell'Architetto



a cura di Antonino Saggio

**Architettura &  
Information Technology**



m.e. architectural book and review

## **Grandi Tascabili di Architettura**

Direttore scientifico: Carlo Mancosu

A cura di

nITro-Antonino Saggio

*Architettura & Information technology*

Testi di: Rosetta Angelini, Vanina Ballini, Giovanni Bartolozzi,  
Giovanni Betti, Antonino Di Raimo, Cristian Farinella, Lorena Greco,  
Aldo Mammucari, Antonello Marotta, Lorenzo Mastroianni,  
Alessandro Mazza, Marta Moccia, Alfredo Principia, Paola Ruotolo,  
Antonino Saggio, Emanuele Tarducci, Nazareno Tiberi

Coordinamento e revisione editoriale: Paola Salvatore

Correzione bozze: Paola Allegra

Impaginazione: Fabio Zenobi

Prima edizione: aprile 2011

© Tutti i diritti sono riservati a

Carlo Mancosu

© M.E. Architectural Book and Review S.r.l.

Via Alfredo Fusco, 71/a

00136 Roma

tel. +39 06.351921

fax +39 06.35192260

meabrsrl@mancosueditore.it

www.mancosueditore.eu

ISBN

978-88-96589-05-2

a cura di  
**nITro-Antonino Saggio**

# **architettura & information technology**



**Mancosu Editore**  
**architectural book and review**

# SOMMARIO

|   |     |
|---|-----|
| <b>Introduzione</b> di Antonino Saggio                      | 7   |
| <b>Salto &amp; Lineare</b>                                  | 13  |
| Nel Blu di Facebook tra Klein e Modugno                     | 16  |
| Lo Spazio del Salto   | 19  |
| Un parco lineare nel cuore di New York                      | 26  |
| Territorio infrastruttura                                   | 31  |
| <b>Macchina &amp; Desiderio</b>                             | 39  |
| Lo sguardo di Lily  | 42  |
| Macchine della memoria                                      | 49  |
| Architettura sartoriale                                     | 54  |
| <b>Diagramma &amp; Script</b>                               | 61  |
| Open Source Architecture                                    | 64  |
| Diagramma, Script e Modellazione Associativa                | 74  |
| Jess Maertterer, geometria dell'architettura                | 84  |
| Warhol: lo sguardo della macchina                           | 88  |
| <b>Informazione &amp; Materia</b>                           | 99  |
| Materialità fluida di Pongratz e Perbellini                 | 102 |
| Dimensione Chevalier  | 109 |
| Il senso della materia di n!studio                          | 116 |
| Uno studio parametrico: ufo                                 | 124 |
| <b>Crack &amp; Light</b>                                    | 133 |
| Doris Salcedo o del fare                                    | 136 |
| La fonte dello spazio                                       | 139 |
| Esporre l'immateriale                                       | 143 |
| <b>Ecologico &amp; Analogico</b>                            | 149 |
| Ecologia e iperlocalismo: architettura genetica di R&Sie(n) | 152 |
| Synergia. Vernadsky+Buckminster Fuller=Allen's Biosphere 2  | 158 |
| Artefatti cognitivi: dialoghi fra architettura e ambiente   | 162 |

|   |     |
|---|-----|
| Verso un'architettura delle ecologie artificiali . . . . .          | 174 |
| Architecture+Vision. Agli estremi . . . . .                         | 182 |
| Riciclo e Mercato ecologico . . . . .                               | 188 |
| <b>Vegetale &amp; Sensoriale</b> . . . . .                          | 195 |
| Il mondo poetico di Diana Balmori . . . . .                         | 198 |
| Il Giardino Sonoro . . . . .  | 206 |
| Opera di Plasma Studio in Trentino . . . . .                        | 212 |
| <b>Raster &amp; Vettoriale</b> . . . . .                            | 220 |
| Penezić & Rogina. Tempo Reale . . . . .                             | 224 |
| Dentro lo screen di Gernot Riether . . . . .                        | 228 |
| Stanze d'arte . . . . .   | 233 |
| <b>Immateriale &amp; Corporeo</b> . . . . .                         | 243 |
| Uno nessuno e centomila avatar . . . . .                            | 246 |
| Le regole del gioco di Bruno Munari . . . . .                       | 253 |
| <b>Stratigrafia &amp; Innesto</b> . . . . .                         | 259 |
| Le tracce immateriali . . . . .                                     | 262 |
| Scavi archeologici come motore attivo del progetto urbano . . . . . | 270 |
| Nuovi "cunti" per i borghi abbandonati . . . . .                    | 280 |
| T Studio. Nuovi waterfront in Italia . . . . .                      | 286 |
| <b>Dinamico &amp; Inerte</b> . . . . .                              | 293 |
| Terra e Luce nella Rimondi Art . . . . .                            | 296 |
| In principio era la terra . . . . .                                 | 301 |
| Scarti e compressioni di Mansilla + Tuñón . . . . .                 | 310 |
| <b>Play &amp; The City</b> . . . . .                                | 319 |
| Riappropriazione ludica degli spazi della città . . . . .           | 322 |
| La rigenerazione urbana a partire dal Web 2.0 . . . . .             | 326 |
| Landing Place. Ridefinire i vuoti della città . . . . .             | 334 |
| Tetris. Tra massa e involucro in Giovanni Vaccarini . . . . .       | 342 |



Questo volume dal titolo *Architettura & Information Technology* intende indagare un ambito di sovrapposizione tra i due settori. Quello che muove la ricerca non è però un'operazione inclusivista che accosti semplicemente due campi così distinti. Al contrario, lo sforzo del filone di ricerca che qui è presentato si articola nella consapevolezza che siamo nella Rivoluzione Informatica in Architettura. Siamo infatti convinti che la presenza dell'informatica nella società e di conseguenza nell'architettura contemporanea non sia un elemento puramente accessorio. Non serve cioè a fare diversamente e più velocemente le stesse cose di prima. Al contrario, la convinzione che muove questo libro è che l'informatica rappresenti un cambiamento epocale che ristrutturati completamente l'intera società in cui stiamo vivendo. Come scrisse il sociologo americano Alvin Toffler, viviamo in una vera e propria "terza ondata" della storia economica del mondo dopo quella agricola e industriale e, come sosterebbe Thomas Kuhn, questa rivoluzione necessita la creazione di un nuovo "paradigma".

L'impatto dell'informatica è legato innanzitutto alla progressiva dismissione del modello industriale e all'emergere del modello di produzione basato sull'informazione. Come è noto questo cambiamento porta con sé nuove grandissime crisi e allo stesso tempo apre nuove opportunità. Negli scorsi decenni milioni di lavoratori in tutto il mondo occidentale hanno abbandonato la produzione manifatturiera e allo stesso tempo grandi aree si sono rese disponibili per nuovi interventi. E qui entra in scena la disciplina dell'architettura e dell'urbanistica.

In molte situazioni culturali ed economiche è apparso abbastanza presto chiaro che la progettazione dentro queste aree

dimesse dal sistema di produzione industriale dovesse essere compiuta mettendo in circolo nuove idee, nuove funzioni, nuove modalità economiche e anche naturalmente nuove estetiche. In queste aree non si poteva certo più operare ad esempio con l'idea dello zoning, che rappresentava la divisione in cicli "omogenei" della città a somiglianza dei cicli produttivi dell'industria, oppure che si potesse adoperare un'idea di indipendenza tra volumi e terreno che immaginava natura e verde come puro e semplice serbatoio igienista. Al contrario, come ben si sa, sono nate e sempre più si sono affermate progettazioni complesse, nella sovrapposizione delle funzioni (che portano anche a un rapporto economico integrato tra pubblico e privato), nelle relazioni tra architettura e suolo (che ibridano le regole formative dell'architettura con quelle degli stessi fenomeni naturali) e nella ricerca di una estetica complessa, stratificata, dinamica che guarda ai rapporti con altre forme del pensiero scientifico e artistico contemporaneo. Qui l'informatica entra in rapporto all'architettura a un secondo livello. Infatti alcune di queste ricerche architettoniche possono essere possibili solo grazie ai modelli realizzati attraverso la potenza di previsione dei calcolatori. Ma poi, una volta trovati programmi edilizi adeguati alla società dell'informazione, una volta pensati progetti che vi rispondano ai vari livelli della ricchezza dell'architettura (tecnologici, espressivi, costruttivi), bisogna anche costruirli e gestirli i progetti. E non è un caso che stiamo vivendo in una trasformazione graduale dell'industria delle componenti edilizie e all'alba di un'impetuosa innovazione che renderà la materia sempre più viva attraverso le nanotecnologie. Si tratta di un vero e proprio "salto" tecnologico che inevitabilmente ha e ancora di più avrà conseguenze nella costruzione e

nella progettazione. Infine una sempre crescente concezione delle interconnessioni tra architettura e ambiente, e l'idea stessa di "sostenibilità", comporta la necessità di una architettura che apra all'informatica un ruolo sempre più attivo e che sposti la progettazione ancora più in alto: verso un'architettura che assuma su di sé alcune componenti di un vero e proprio sistema ecologico.

Questo volume presenta progetti ed esperienze redatti in un arco temporale molto ravvicinato, non solo nel campo dell'architettura, ma anche nel campo del design e dell'arte. Non esiste più infatti una sensibile differenza tra quello che è "architettura" e quello che non lo è. Sempre più gli architetti possono essere chiamati ad affrontare situazioni in cui è richiesta la capacità – caratteristica di questa professione – di collegare "risorse" a "idee di trasformazione" per mettere in azione le proprie capacità anche in campi tradizionalmente non praticati.

L'idea alla base del volume è concentrarsi, come dicevamo, sul ruolo chiave dell'informatica in rapporto all'architettura, non in una dimensione oppositiva (cioè se un'opera appartenga o meno al mondo della rivoluzione informatica), ma in una dimensione simboleggiata dalla congiunzione "&", cioè dalla idea che tra Architettura e Informatica vi sia appunto un'area di intreccio che è stimolante indagare. Il tema della sovrapposizione si è sottoarticolato nei dodici capitoli del libro che rendono il campo di indagine via via più ricco anche teoricamente e insieme formano la struttura del volume e il suo contributo al dibattito contemporaneo. Si inizia con il capitolo *Salto & Lineare*, si prosegue con *Macchina & Desiderio*, *Diagramma & Script*, *Informazione & Materia*, *Crack & Light*, *Ecologico & Analogico*, *Vegetale & Sensoriale*, *Raster &*

*Vettoriale, Immateriale & Corporeo, Stratigrafia & Innesto, Dinamico & Inerte* e si termina con *Play & The City*.

Ciascuna di queste sezioni inizia con una immagine che vuole essere una chiave alla lettura dell'intero capitolo e allo stesso tempo un segnale "aperto", o un rebus, che ciascuno può usare anche in maniera diversa da come chi scrive ha prefigurato. Il tema di ciascun capitolo è introdotto da uno scritto introduttivo, crediamo denso e utile, che mette a fuoco il tema della coppia tematica. Siamo convinti che si tratti di campi di ricerca che possano stimolare nuove indagini e di cui i saggi che seguono articolano il portato, delineano alcune conseguenze e suggeriscono in bibliografia tracce per l'approfondimento. In questo contesto tematico e teorico, nei vari capitoli sono presenti scritti che spesso indagano nuovi architetti come Plasma Studio, Open Source Architecture, Gernot Riether, Perbellini & Pongratz, Architecture+Vision o Gage e Sheil della Bartlett e ecoLogicStudio della Architecture Association, che hanno spesso per la prima volta in questa occasione un vero e proprio quadro critico a loro integralmente dedicato. Sono analizzati anche architetti molto affermati, ciascuno inserito nel capitolo tematico più illuminante a comprenderne l'opera, come Penezic & Rogina o Diana Balmori o François Roche, la cui opera non è ancora pienamente conosciuta in Italia. Vi sono anche esperienze italiane significative come quelle di Giovanni Vaccarini, o di n!studio o di T Studio o di Urban Future Organization e infine un ruolo importante hanno esperienze come quelle del *Giardino Sonoro*, dell'*Atelier sul Mare* o di Francesco Rimondi.

Ognuno dei dodici capitoli si chiude con un'opera prodotta da chi ha scritto il libro. *Architettura & information technology* infatti è



stato integralmente scritto da architetti operanti che, allo stesso tempo, studiano e ricercano. Tutti gli autori hanno fatto parte del gruppo nITro, un acronimo che sta per *New Information Technology Research Office*, un gruppo di architetti e ricercatori cui ho dato vita a Roma alla fine del 2003. Lo scopo di nITro è quello di proiettare sulla realtà un altro sguardo, un altro modo di porsi e forse anche di essere. Lo sguardo ha generato in questi anni un campo di possibilità e di desideri e spinto ad azioni sull'ambiente fisico e poi a verificarle nella concretezza delle situazioni reali.

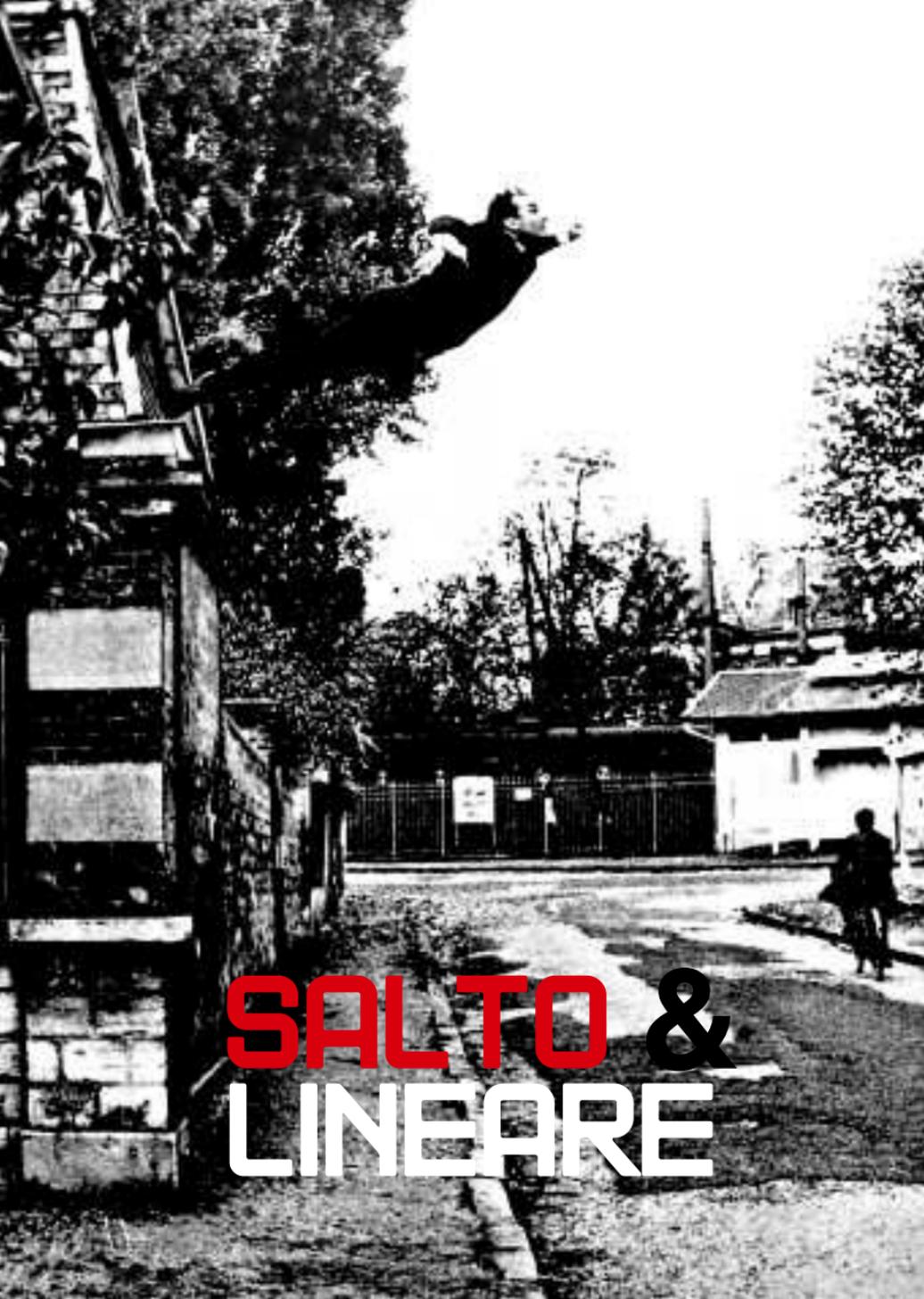
Si tratta di sfide progettuali e concorsi, di installazioni, prototipi e oggetti di design, dell'ideazione e realizzazione di ambiti per la ricerca e l'esposizione come il Sicily Lab, a Gioiosa Marea, o la Galleria di Architettura "come se", a Roma, della cura editoriale di tre volumi – *Arie Italiane*, *Roma a venire* e *UrbanVoids* – e in particolare della fondazione del supplemento della rivista "L'architetto italiano" diretta da Carlo Mancosu, *On&Off. Nuove forme della Information Technology e della progettazione contemporanea*, di cui questo volume fa tesoro.

Ci auguriamo che chi legge troverà molti argomenti di suo interesse, sia nelle strutturazione generale che nelle esperienze e opere analizzate. Soprattutto, ci auguriamo che il lettore si ponga con noi questa domanda.

Se l'avvento dell'industria ha corrisposto anche in architettura alla creazione di un nuovo rivoluzionario paradigma, come è pensabile che ciò non debba avvenire anche oggi che siamo nella rivoluzione informatica? Secondo noi, ciò sta già avvenendo e questo libro vi aiuterà a comprenderne la portata e a lavorarci dentro.

*Saggio*





**SALTO &**  
**LINEARE**

Storia, geografia, tempo e spazio sono categorie intrecciate sulla linea della continuità e della discontinuità. In rapporto a queste dimensioni, l'uomo da sempre ha pensato il proprio spazio vitale come risposta al proprio tempo, registrando la necessità di costruire relazioni a distanza: ora con una storia passata, ora verso un futuro possibile.

Le linee del tempo e dello spazio, della storia e della geografia sono per loro natura ramificate, complesse, espressione di viaggi e di incontri. Se la linea è una traiettoria, un sistema di collegamenti sequenziali, il salto è un atto creativo, un'intuizione che permette uno scavalco.

Oggi, in seguito alla trasformazione innescata dalla rivoluzione informatica, si è modificato il legame tra teoria e pratica, tra atto ed evento. In questa rivoluzione degli strumenti dell'architettura, alla linearità si è interposto il salto: non più un sistema ordinato di sequenze, quanto una sovrapposizione continua di immagini, di suggestioni, di azioni congiunte.

Come nella struttura della fiaba, anche in questa nuova idea tutta processuale di architettura intervengono porte e cornici che consentono il salto concettuale, permettendo di prefigurare un nuovo sistema spaziale e, di conseguenza, sociale. Progressivamente le persone che usano questi ambienti cominciano a vivere dentro una nuova occasione di creare e gestire lo spazio come una scoperta, come il ritrovamento, anche, di una memoria più antica, di anfratti, di tagli, di fratture, di aperture verso il cielo.

Lo spazio della modernità, meccanico e seriale, ha ormai ceduto il passo a un nuovo paradigma, informatico e persona-

lizzato, che consente all'uomo di modellare il proprio ambiente, in funzione del proprio corpo e dei propri desideri. Questa rivoluzione degli strumenti viene applicata alla realtà in modo tale che ciò che si presenta ai nostri occhi possa essere letto con uno sguardo nuovo, come uno straniamento, che consente di abbattere gli automatismi percettivi. Così, una linea ferroviaria sopraelevata e dismessa, come evidenziato dal lavoro di Diller Scofidio + Renfro, si trasforma a New York in un'occasione di rigenerazione integrale della città, dando vita a parchi e luoghi di aggregazione, nuove funzioni urbane e sociali. I binari, per loro natura espressione della linearità, vengono decodificati e risemantizzati attraverso il salto mentale e culturale dei progettisti. Il salto lo possiamo ancora leggere nel lavoro dei Plasma Studio nell'*Hotel Puerta America* a Madrid, in cui lo spazio viene plasmato attraverso gli strumenti digitali, in un luogo fortemente dinamico, molteplice e soggettivo. Infine, quelle che solitamente, nell'ingegneria tecnica, sono le risposte ai problemi generati dal rumore e dall'inquinamento nelle autostrade si trasformano nel lavoro di ONL a Utrecht in una straordinaria occasione di costruire una barriera fonoassorbente che assolve a diverse funzioni, tecniche, spaziali, di connessione del territorio, di landmark paesaggistico e anche, in un suo tratto, di vero e proprio edificio.

Infatti il salto si innesta nella linearità delle nostre azioni, sino a decretare una nuova percezione della realtà.

*Marotta*

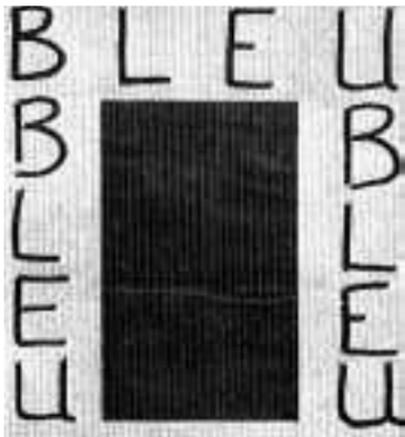
## Nel Blu di Facebook tra Klein e Modugno

«A cosa stai pensando?», mi domanda insistentemente la bacheca di Facebook. La risposta, che non ho ovviamente mai scritto, è: «Yves Klein», e uno, allora, dice: «Ah!?!». Ecco a questo punto che i vantaggi della carta stampata emergono netti. Questa che segue è una piccola storia che voglio raccontare, ma qualche minuto di concentrazione “vera” è necessario. Yves Klein è stato un artista d’avanguardia che ha fatto molto parlare di sé tra la metà degli anni Cinquanta e i primi anni Sessanta. È morto giovanissimo nel 1962, a 34 anni. Rimane una figura molto significativa dell’arte che anticipa il *pop* e allo stesso tempo l’arte concettuale.

Yves Klein è celebre anche per un colore. Il cosiddetto International Klein Blue (IKB). Una forma di azzurro intenso, con sfumature del tutto particolari tra l’oltremare, l’indaco e il viola. L’ho messo nel mio schermo, per ricordarmi (RGB 0, 47, 167). Con il Klein Blue, Yves dipinge tutto di blu: quadri, rilievi, superfici, calchi di statue.

È anche noto, Yves, per un’altra icona. In preparazione di una mostra nel 1960 crea un fotomontaggio che “fa” un’epoca. L’artista sembra volare slanciandosi da un muro di cinta di un’anonima cittadina nordica. Quell’immagine è un simbolo della libertà, dell’anelito di libertà senza il quale non si capirebbero veramente gli anni Sessanta.

Ora, studiando queste immagini di Klein a un certo punto mi nasce un’ipotesi. E improvvisamente mi chiedo: ma sono gli stessi anni di Modugno! Sono gli stessi anni di Modugno che nel 1958 presenta e vince San Remo con la sua famosa canzo-



Poster per la doppia mostra di Klein alle gallerie Clert e Allendy, Parigi, 1957



Yves Klein, *IKB, Onda blu*, 1957

ne. E quel ritornello, quel “blu dipinto di blu!”, non è forse lo stesso? E quel “volare” non ha forse a che vedere con Klein?

Ecco allora una storia bella (e per molti aspetti plausibile). È la storia di due giovani artisti, Domenico e Yves, esattamente coetanei essendo nati nel 1928, che si annusano e sentono l’arte.

Dunque Domenico (forse) vede la mostra di Klein a Milano nel 1957 e come solo gli artisti sanno fare si emoziona, si immerge, si cala in quei dipinti blu quasi come fosse un bambino, quasi che i quadri fossero fatti con le mani nel barattolo, tanto da sognare le parole “nel blu, nel blu dipinto di blu” che è un’affermazione bellissima, se ci pensate, e che appunto deriva tutta dalla pittura. Su questo bozzolo costruisce una

delle più belle e famose canzoni popolari. Si chiama *Volare*. *Volaaaaare* è la poetica conseguenza di essere nel blu dipinto di blu. Vooolare oh oh! Klein scrive in una paginetta di diario che Modugno si è ispirato a lui... (non vi è alcun cenno del contrario, ma naturalmente il co-autore della canzone, Migliacci, non ne parla). Ma anche Yves è un grande e rilancia. E crea nel 1960 l'immagine del volo, del suo *Volare* che a sua volta si ispira a Modugno. Insomma i due si inseguono, si rilanciano, non si copiano, ma si ispirano in profondità verso nuovi voli, verso nuovi salti.

Se cercate questo episodio da qualche parte non lo troverete. Ho fatto una ricerchetta su Google e una sola persona ha parlato del rapporto Modugno-Yves a proposito dell'uso del blu, ma nel 2004 vi è stata una mostra con questo titolo. Il passaggio successivo (Yves che realizza l'icona del volo) è del tutto speculativo e il lettore può verificare se nell'opera di Pierre Restany, grande amico, compagno di strada e critico di Klein, ve ne sia traccia. Ma non importa, veramente, alla fine. Credo che sia una bella storia, una bella ipotesi. C'è bisogno di una morale? Quella sì che si può fare su Facebook.

*Saggio*

#### BIBLIOGRAFIA

---

PIERRE RESTANY, YVES KLEIN. *Il fuoco nel cuore del vuoto*, Giampaolo Prearo Editore, Milano 2008

ANTONINO SAGGIO, *Architettura e modernità*, Carocci, Roma 2010

---

**BREVE PROFILO AUTORI**

---

Rosetta Angelini, architetto, dirige la Galleria di Architettura “come se” a Roma

Vanina Ballini, architetto, opera a Torino con attenzione ai temi dell’ambiente

Giovanni Bartolozzi, architetto, ha fondato nel 2008 lo studio Fabbricanove a Firenze

Giovanni Betti, architetto, collabora con lo studio di Norman Foster a Londra

Antonino Di Raimo, architetto, PhD sui rapporti tra informatica, corpo e progetto

Cristian Farinella, architetto e progettista a Roma, cura il blog Glue Market

Lorena Greco, architetto e progettista a Roma, cura il blog Glue Market

Aldo Mammucari, architetto, opera come progettista in Italia

Antonello Marotta, architetto e autore, insegna alla Facoltà di Architettura di Alghero

Lorenzo Mastroianni, architetto, ha fondato lo studio Blocco8

Alessandro Mazza, architetto, opera come progettista in Italia

Alfredo Principia, architetto, ha fondato lo studio Blocco8

Marta Moccia, architetto, opera a Milano con attenzione ai temi dell’ambiente

Paola Ruotolo, architetto e autore, opera a Salerno

Antonino Saggio, architetto, autore e professore di progettazione architettonica

Emanuele Tarducci, architetto, interaction designer e docente di Design e Nuovi Media

Nazareno Tiberi, architetto, opera come progettista in Italia

## IMMAGINI FUORI TESTO

---

### 1. Salto & Lineare

Yves Klein, *Salto nel vuoto. Uomo nello spazio! Il pittore dello spazio si lancia nel vuoto*, foto di Harry Shunk, 1960

### 2. Macchina & Desiderio

*Tecno Primitivo*, installazione NitroSaggio al Giardino Sonoro, main designer Emanuele Tarducci e Claudio Ampolo, Firenze, 2007

### 3. Diagramma & Script

Max Bill, *Kontinuität*, Lago di Zurigo, 1947, distrutta

### 4. Informazione & Materia

Jackson Pollock mentre dipinge nel suo studio a New York, 1949

### 5. Crack & Light

Tombe etrusche nei pressi di Bomarzo, 2008

### 6. Ecologico & Analogico

Ritratto di Clair Folsome, 1964 ca.

### 7. Vegetale & Sensoriale

Christo and Jeanne Claude, *Surrounded Islands*, Biscayne Bay, Miami 1983

### 8. Raster & Vettoriale

Richard Long, *A Line in Scotland*, 1981

### 9. Immateriale & Corporeo

Fotogramma del film *Avatar* di James Cameron, 2009

### 10. Stratigrafia & Innesto

Eduardo Chillida, *Il pettine del vento*, San Sebastián, 1977

### 11. Dinamico & Inerte

Michelangelo, *Atlante* della serie *I Prigioni*, Firenze, 1520-1532

### 12. Play & The City

Copertina della rivista "Interferenze", immagine di Scanner@Nitro



Grandi Tascabili di Architettura



a cura di Antonino Saggio

**Architettura &  
Information Technology**

