

Cesare Griffa

LA CITTÀ CIBERNETICA

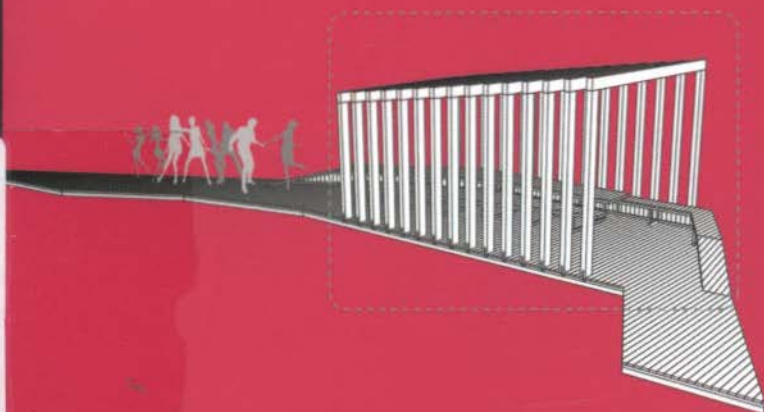
MELTEMI
MELUSINE



enezia

4

RALE



Università IUAV di Venezia
S.B.D.

F
2544

BIBLIOTECA CENTRALE

DEL
F 254

Cesare Griffa
LA CITTÀ
CIBERNETICA

UNIVERSITA' IUAV DI VENEZIA
BIBLIOTECA CENTRALE
INV. 51873



MELTEMI

Indice

MELTEM EDITORE
COPIA OMAGGIO

p. 7 **Introduzione**

11 Capitolo primo

Città europee contemporanee

- 12 Dal concetto di degrado a quello di corruzione
- 20 Dalla riqualificazione alla progettazione
- 24 Motori di sviluppo metropolitano
- 28 Città rizomatiche
- 38 Luoghi per i motori di sviluppo
- 44 Da forme statiche a flussi dinamici
- 48 Motori di sviluppo urbano come campi di forze
- 53 Manipolazioni di energie urbane
- 55 Barcellona 2004
- 62 Torino 2006

71 Capitolo secondo

Software programmatici

- 72 Software (programma)
- 78 Programmi commerciali
- 83 Programmi free-ware
- 87 Programmi di ricerca
- 93 Programmi di deframmentazione

97	Videogame
107	Programmi di sicurezza
112	Spamming
117	Programmi tascabili
125	Programmi nascosti
137	Capitolo terzo
	Hardware architettonici
138	Hardware (forma)
146	Curvature spaziali
150	Forme morbide
155	Forme morfogenetiche
159	Forme auto-organizzative
163	Forme performanti
167	Forme parametriche
171	Forme fluidodinamiche
175	Forme personalizzate
179	Trans-forme
185	Bibliografia
187	Sitografia

L'avvento delle nuove tecnologie informatiche ha cambiato radicalmente lo sviluppo delle metropoli europee contemporanee. La comparsa di nuove architetture avveniristiche ha messo in discussione molti schemi di pensiero abituali. Si tratta solo di un'innovazione delle forme o è la natura stessa degli edifici che sta subendo dei cambiamenti? E quali relazioni legano le città a queste nuove architetture? In quali modi le aree industriali dismesse possono offrire occasioni per la nascita di nuovi motori di sviluppo?

La città cibernetica non è la città del futuro, ma la città del presente, che tuttavia è ancora in cerca di una sua identità. È un luogo complesso, ibrido, in cui tanti sistemi disomogenei convivono in un equilibrio precario in continuo movimento. L'autore analizza le parti di città messe in crisi dal declino del sistema industriale ed esplora, attraverso il discorso architettonico, alcuni aspetti della cultura contemporanea, alla ricerca di nuove potenzialità che riempiano i vuoti lasciati dal tramonto del pensiero ideologico. Per affrontare questi temi, ha scelto una metafora informatica: pensare alla città come a una rete formata da computer (le architetture), composti a loro volta da una componente software (i programmi degli edifici) e da una componente hardware (le forme dello spazio). Il riferimento all'informatica non è casuale: questo è probabilmente uno dei campi in cui si trovano le innovazioni più capaci di influenzare il sistema culturale contemporaneo.

Cesare Griffa, architetto, insegna Composizione Architettonica e Urbana presso la Facoltà di Architettura 2 del Politecnico di Torino. Ha maturato una lunga esperienza in ambito internazionale prima come progettista presso lo Studio Zaha Hadid Architects (Londra) e poi attraverso le collaborazioni con lo Studio Arata Isozaki & Associates e ArchA Spa (Torino). Nel 2005 ha aperto un proprio studio a Torino, dove si occupa di interni, design e architettura.

In copertina: Cesare Griffa, disegno per Corona Verde - Venaria Reale (To), 2008.

Progetto grafico di Gianni Trozzi

www.meltemieditore.it

€ 19,00

ISBN 978-88-8353-639-7



9 788883 536397

a r c h i t e t t u r a