

## Organismi e sistemi di Giovanni Vaccarini

di Giovanni Bartolozzi



*Laboratori Racotek, fianco dell'edificio che restituisce la tripartizione planimetrica e propone il montacarichi come emergenza volumetrica*

Racotek laboratories, flank of the building restoring the planimetric tripartition and proposing the lift as a volumetric emergence

*In alto a sinistra: pianta suddivisa in tre settori*

Upper left: plan subdivided in three fields

*In alto a destra: testata della fascia amministrativa rivestita con una facciata ventilata in cotto*

Upper right: head of the administrative area covered with one ventilated façade in terracotta

Il lavoro di Giovanni Vaccarini rappresenta un forte segno di speranza per l'architettura italiana, e malgrado lo scarso interesse del Paese verso i problemi architettonici, malgrado la disattenzione, malgrado le burocrazie, malgrado tutto questo, i suoi edifici dimostrano che è possibile fare della buona architettura nelle nostre città e nelle nostre province. Non solo, la maturità del suo lavoro e la presenza di un percorso evolutivo forte ed evidente, impongono una riflessione sulla giovane critica di architettura sempre più disinteressata e qualunquista, sempre più attenta all'inutile rumoroso e incapace di guardare le realtà locali, per coglierne le emergenze e gli aspetti propulsivi.

Giovanni Vaccarini si laurea presso la facoltà di architettura di Pescara nel 1993 e dopo diverse collaborazioni ed esperienze formative in Italia e all'estero, inizia la sua avventura professionale, che qui scorriamo in un viaggio sulla costa adriatica, dove egli opera, tra progetti e realizzazioni. A Bellante, in provincia di Teramo, in prossimità di una trafficata arteria statale, Vaccarini realizza i laboratori della Racotek, un opificio artigianale per la produzione di sistemi sigillanti per l'edilizia. Il programma dell'edificio è molto semplice e si evidenzia nella tripartizione della pianta enfatizzata con trasparenza negli involucri murari. Tre "fasce" funzionali dunque, *amministrativa-gestionale, movimentazione merci e produttiva* organizzano il programma. Ne derivano tre diversi atteggiamenti in commistione tenuti insieme da una semplice intelaiatura in cemento armato, conclusa con esili sbalzi sui fianchi dell'edificio. È qui che Vaccarini introduce il tema della pelle, sicché la fascia produttiva (che è la più ampia) viene rivestita da una trama metallica porosa, schermata da una lastra di policarbonato; la fascia di movimentazione merci – invece di occultarlo – denuncia il montacarichi e lo propone come emergenza volumetrica, ed infine nella fascia amministrativa si mette a punto un sistema di

facciata ventilata, realizzata in cotto montato a secco su una struttura metallica appositamente studiata. Proprio su questa testata l'idea di pelle si sostanzia come indispensabile strato finale dell'involucro, non solo per la plasticità e per le prestazioni tecniche e termiche, ma soprattutto per il dosaggio luminoso regolato da cambiamenti di densità della pelle in cotto.

Insomma, pur nel rigore e nella semplicità di una funzione industriale è possibile andare oltre i tremendi scatoloni che hanno impoverito le nostre campagne.

A Giulianova, ancora in provincia di Teramo, realizza un edificio polifunzionale indicato per un cinema a pian terreno e delle residenze ai piani superiori. Si tratta dunque di un tema singolare che metterebbe in crisi i tipologi e che Vaccarini risolve con disinvoltura.

Il lotto stretto e lungo e la necessità di liberare il pian terreno per la sala del cinema, spingono il corpo scale verso la testata più stretta dell'edificio, tanto da divenire perno trasparente di distribuzione verticale. Scelta chiave quest'ultima, poiché conferma la fruizione longitudinale dell'edificio e impone una cadenza trasversale articolata. È per questo che si rifiuta la giustapposizione a sandwich degli appartamenti e si preferisce distribuirli su tre livelli, di cui l'ultimo adibito a terrazza sul mare. Il risultato è che ogni appartamento diviene un'imprevedibile *promenade* spaziale e l'ingresso avviene al piano intermedio, attraverso una cavità che trafora l'anima dell'edificio e che dalla scala li serve in sequenza.

La distribuzione interna rimane tuttavia una sorpresa, poiché Vaccarini adotta un altro espediente sui fronti longitudinali e ritorna così sul concetto di pelle, che adesso declina al caso specifico della residenza. Se nei laboratori Racotek la pelle in cotto fasciava l'intera testata e restituiva un senso complessivo, unitario della massa, attraverso vuoti e cambi di tessitura, a Giulianova, la presen-

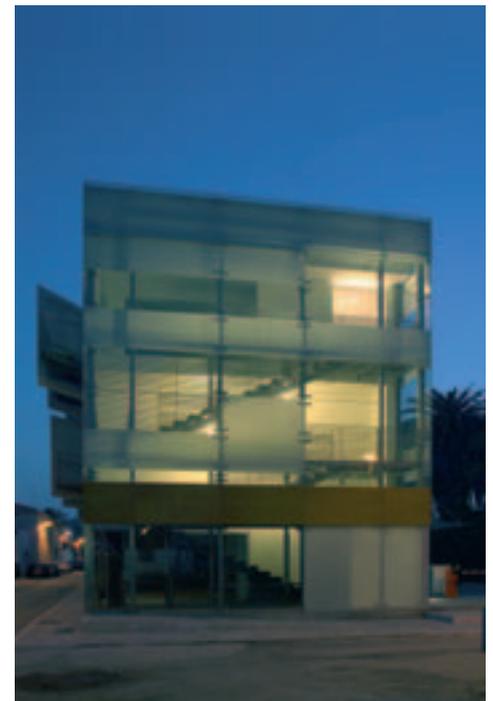


*Giulianova,  
edificio  
polifunzionale.  
Prospetto lungo la  
strada*

Giulianova,  
multipurpose  
building.  
Prospectus along  
the road

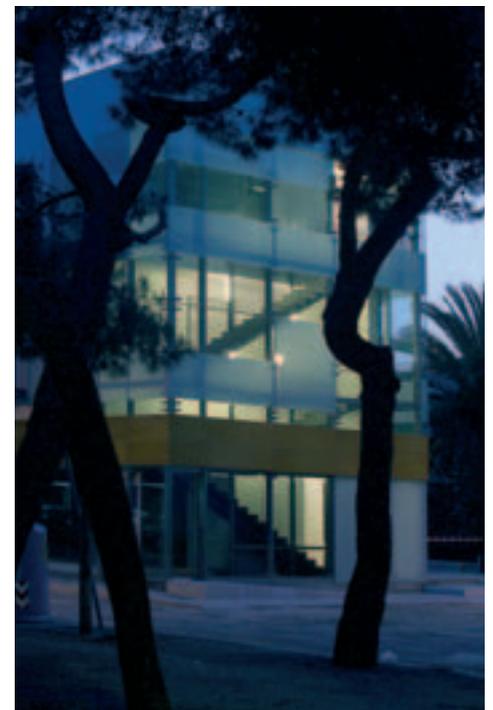
*Sinistra: dettaglio  
del rivestimento  
a squame dei  
fianchi  
longitudinali*

Left: detail of  
the scaly  
covering on the  
longitudinal  
flanks



*Vano scale*

Stairwell



## Giovanni Vaccarini's organisms and systems

*Giovanni Vaccarini's work represents a strong sign of hope for Italian architecture and despite the decay and scarce national interest towards architectonic difficulties, despite the lack of attention, despite the bureaucracy, despite all of these things; his buildings demonstrate that it is possible to make fine architecture in our city and in our province. Moreover, the maturity and the strong and evident evolution of his work urges young architecture critics, increasingly disinterested and more attentive to useless noise and incapable of looking at local realities to reflect on their emergencies and understand their driving aspects.*

*Giovanni Vaccarini received his degree in architecture at Pescara in 1993 and after several different collaborations and formative experiences in Italy and abroad, he began his professional adventure, which we will cover on a trip through designs and realizations along the Adriatic coastline, where he works.*

*In Bellante, in the Teramo province near a heavily travelled state highway, Vaccarini realized Racotek laboratories, an artisan workshop for the production of sealing systems used in construction. The very simple building program is highlighted in a tri-partitioning of the*

*plan emphasized with transparent wall coverings. Three functional "strips" administration, management, manufacturing and distribution organize the layout. The three interconnecting activities in question are held together by a simple frame in armoured cement, gracefully ending with a bounce on the sides of the building. It is here that Vaccarini introduces the theme of the skin, with the manufacturing strip (the largest area) is covered by a metallic porous woven shield by a polycarbonate plate; instead of hiding it – the goods distribution strip – announces the lift proposing it as a volumetric emergence and at the end, in the administrative strip, the ventilated façade is optimized, realized in terracotta dry-mounted on a specially studied metallic structure. Right in this magazine the idea of skin is substantiated as an essential final layer of the shell, not only because its plasticity and technical and thermal performance, but especially for dosing the light regulated by differences in the terracotta skin. All said, in its rigorous simplicity of industrial function, it is possible to go beyond the tremendous boxes that have impoverished our countryside.*



*Uffici Lavaal,  
vista d'insieme*

View of the  
Lavaal Offices



*Fianchi  
longitudinali*

Longitudinal  
sides

*Vista interna*

Internal view

za del mare e la necessità di convogliare luce in ogni stanza, portano ad una logica intuizione: concepire la pelle come unione di squame che, pur esaltando la singola apertura, conferiscono il senso complessivo dell'involucro, della pelle. Equivale a dire che si scardina il principio banale e di ascendenza metafisica della esasperata reiterazione della finestra, tecnica con cui si costruiscono ancora oggi distese infinite di residenze. Fin qui la pelle è concepita come l'espedito finale che rende l'edificio assimilabile ad un organismo. Un organismo inteso come sistema complesso di interazione tra esigenze funzionali, tecniche e strutturali, che trovano una sintesi a forte tensione plastica nello strato finale.

A questo punto interviene un altro fattore; in realtà si tratta di un ulteriore livello di complessità che interagisce con tutti gli stadi della progettazione e di cui si può azzardare un precedente nei nuovi uffici Lavaal: il sistema del tetris. Realizzati a Mosciano Sant'Angelo, ancora in provincia di Teramo, gli uffici sono articolati su un impianto a L.

Vaccarini rifiuta tuttavia l'idea del blocco monolitico, sicché, dopo averlo frantumato in parti secondo le esigenze del programma, lo corrode, quasi lo graffia lungo i fianchi attraverso il sistema a frangisole, e sfonda infine lo spigolo per denunciare il vano scala e dunque lo spazio pubblico.

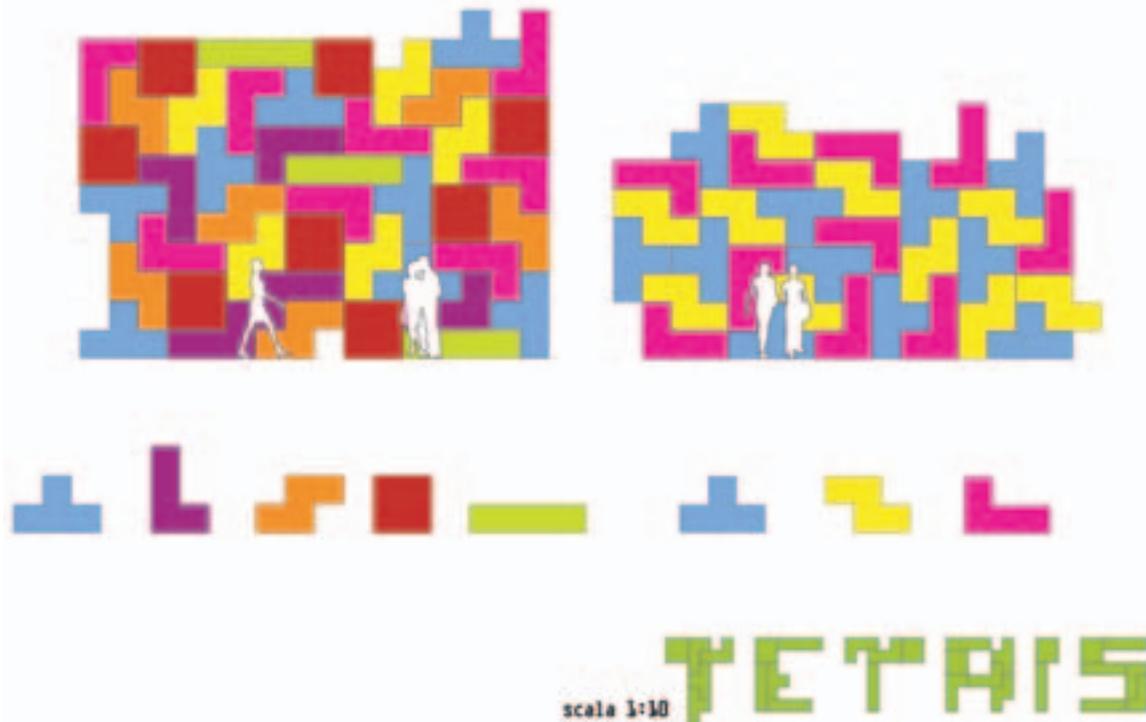
L'edificio in realtà andrebbe approfondito anche sul terreno tecnologico – per comprenderne la flessibilità interna grazie al pavimento flottante attrezzato e la rispondenza luminosa garantita dai frangisole, realizzati con un sistema a pala di alluminio estrusa, elettricamente movimentati in base alle condizioni climatiche – ma vogliamo adesso soffermarci sul suo aspetto figurativo. I fianchi anzitutto introducono l'estetica del tetris, poiché (come in parte accadeva nel rivestimento del vano scala a Giulianova) ripropongono in un gioco di cromie frammenti mangiati di superfici materiche, tanto da generare un disegno astratto che è ancora una volta la pelle dell'edificio. Si osservi infine la soluzione brutale e discontinua con cui espone lo spigolo in corrispondenza della scala, cioè sovrappo-

nendo due "pezzi" a giacitura contrapposta. Non vi è alcuna soluzione d'incastro: il pezzo orizzontale scende fino a poggiarsi su quello verticale, proprio come vengono giù i pezzi di un tetris.

Facciamo ancora un passo in avanti. Invitato da una nota azienda di laterizi a disegnare un nuovo mattone (in occasione dell'evento *18 architetti per 18 mattoni*), Vaccarini puntualizza la sua idea di "estetica" del tetris, e spiega: "Una generazione è cresciuta con gli occhi incollati sui primi rudimentali videogames, il tetris è il più elementare dei giochi video e, forse, il più noto e diffuso. Dei muratori in erba tentano di assemblare cinque improbabili "mattoni" virtuali che si inseriscono casualmente nello schermo; [...] Diversi sono i modi di trasporre in "figure" i paesaggi virtuali che osserviamo dalle finestre/schermo di questi non nuovi, caleidoscopi elettronici; la suggestione che queste pareti multiformi, costituite da mattoni digitali, è, ai miei occhi più forte e forse più "vera" delle cortine murarie di una delle villette qualsiasi di una periferia qualsiasi di una città adriatica qualsiasi. L'idea è di rendere reali quei mattoni digitali che hanno fatto il giro del mondo nel "tetris", un set di mattoni uscito da un fumetto con cui comporre reali pareti digitali, un'operazione di trasposizione e le icone dei videogames diventano i componenti di una parete nuova."

Un sistema dunque, generato dalla combinazione di cinque mattoni diversi per forma, tessitura e colore è la proposta di Vaccarini. E' inutile precisare che si tratta di un sistema con infinite possibilità di assemblaggio e che restituisce per ognuna di esse un disegno complessivo, un'omogenea immagine d'insieme cui fa riscontro una vibrazione estetica imprevedibile. E in alcuni tentativi più recenti, Vaccarini ha approfondito quest'idea.

Il sistema tetris è a questo punto definito. E la proposta dei mattoni ne costituisce un tassello decisivo, poiché ne avvalorava il funzionamento alla piccola scala. Per questo esso diviene una sorta di meccanismo mentale, un sistema operativo in estensione che, in quanto tale, trascende la scala e nel quadro di un'atmosfera internazionale che propone metodi antiteorici, semplificazioni metaforiche,

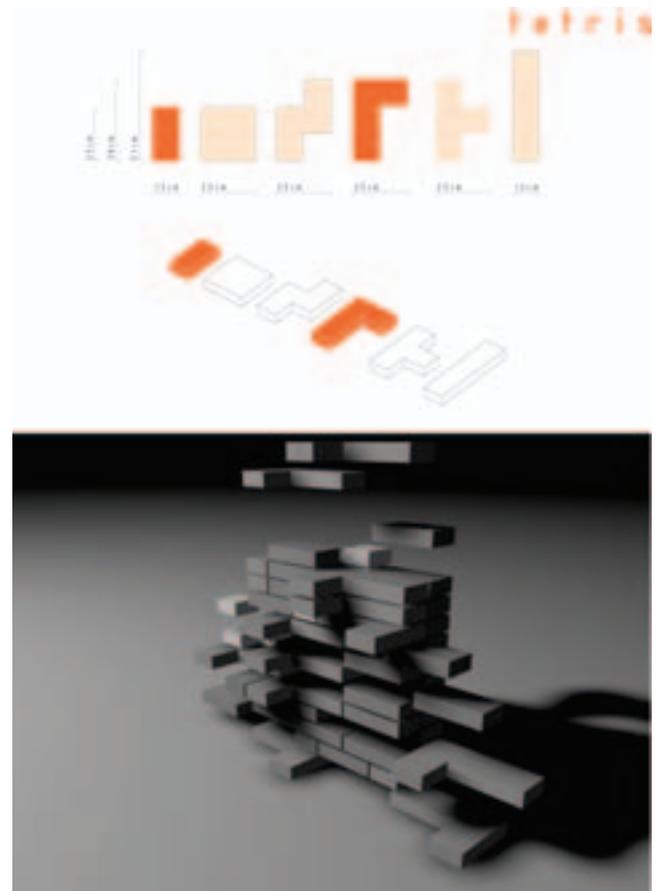


In Giulianova, another city in the Teramo province, he realized a multifunctional building designed with a movie theatre on the ground floor and residences on the upper floors. It deals with a singular theme that would put typologists in crisis, but that Vaccarini resolves with ease. The long, narrow lot and the need to free the ground floor for the movie theatre, push the stairwell towards the narrower end of the building so as to become the transparent mainstay of vertical distribution. This was a key choice, because it confirmed the longitudinal fruition of the building and imposed an articulated transversal cadence. This is why the sandwich juxtaposition of apartments was refused, instead distributing them over three levels and the last floor is equipped with a terrace on the sea. The result is that today each apartment becomes an unforeseeable spatial promenade with entrance on the middle floor through a cavity that passes through the core of the building and that provides access to the apartments one by one. The distribution still holds another surprise because Vaccarini adopts yet another expedient on the longitudinal faces turning once again to the concept of skin, which this time is adapted to fit the specific needs of a home. If at the Racotek laboratory, a terracotta skin covered the entire face giving a complete sense of mass unity through emptiness and changes in texture, in Giulianova, the presence of the sea and the need to bring light into each room led to a logical intuition: the concept of skin as a union of scales, exalting each single opening while bestowing the more complex idea of a shell, of skin. It is like saying halt to that banal principle and metaphysical ascendance of the exasperated reiteration of the window, a technique with which they still build infinite lengths of residences even today. Up to this point the skin is conceived as the final expedient making it possible to assimilate the building into an organism. Organism is intended here as complex systems of interaction between functional needs that are technical and structural

and that have a strong, synthetic plastic tension in the final layer. At this point another factor comes in; in reality it deals with an ulterior level of complexity that interacts with all of the design stages and which one could even dare a precedent in the new Lavaal offices: the Tetris system. Realized in Mosciano Sant'Angelo, once again in the Teramo province, the offices are built on an L form. Vaccarini still refuses the idea of the monolithic block, so, after having divided it according to programmed needs, he corrodes it, neatly scratching along the sides with a sun shade system and breaking down the point to announce the stairwell and public area. The building in reality should be investigated on a technological level as well— to understand its internal flexibility thanks to raised flooring and the luminosity guaranteed by the sun shades that are realized with a system of extruded aluminium blades, electrically moved according to climatic conditions – but now we would like to reflect on the figurative aspect. The side introduces the Tetris aesthetic, so that (in some ways like that which happened to the covering of the stairway in Giulianova) it is proposed in a game of coloured fragments eaten up by material surfaces generating an abstract design that is once again the skin of the building. If we observe the brutal and discontinuous solution with which the corner explodes in correspondence with the stair, laying the two “pieces” across one another, there is no wedge: the horizontal piece ends by touching the vertical, just like the pieces of a Tetris. Let's take another step forward. Invited by an important brick manufacturing company to design a new brick (on the occasion of the event 18 architects for 18 bricks), Vaccarini highlighted his idea of Tetris “aesthetics” explaining: “A generation grew up with their eyes glued to the first rudimentary videogames, the Tetris is the most elementary of video games, and

Sistema tetris.  
Soluzioni recenti

Tetris System.  
Recent solutions





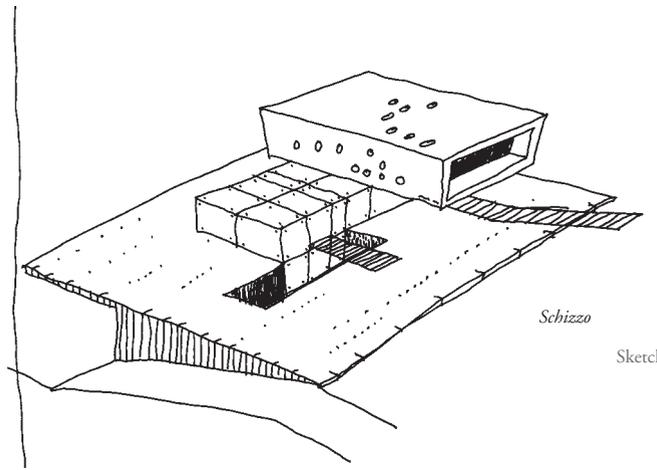
*Casa Capece-Venanzi, vista d'insieme assimilabile a un blocco di tetris*

Capece-Venanzi house, view of the whole similar to a Tetris block



*Bucature zona notte*

Openings sleeping area

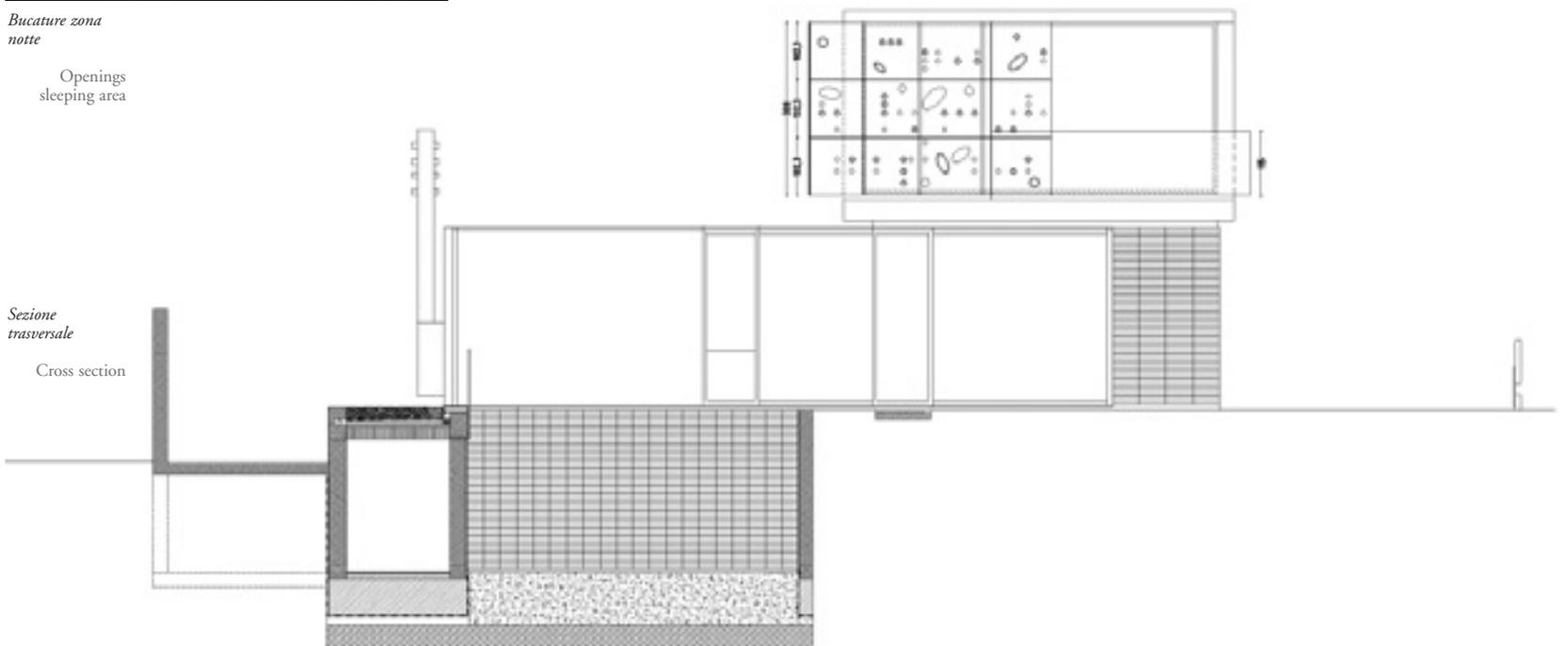


*Schizzo*

Sketch

*Sezione trasversale*

Cross section



livelli stratificati di complessità e di lettura, risulta assai vicino, per esempio, ai diagrammi di Van Berkel, o alle griglie di Eisenman. È chiaro, dunque, che la struttura del tetris non sarà sempre leggibile nella sua compiutezza, in quanto essa è stratificata e declinata sulle esigenze dei programmi.

Con queste lenti guardiamo adesso dei progetti più recenti. E ritorniamo a Giulianova, dove Vaccarini progetta e realizza la villa Capece-Venanzi, attualmente in via d'ultimazione. Qui tre volumi diversamente orientati (e tra loro ortogonali), di cui il primo interrato, si sovrappongono senza alcuna soluzione d'incastro come blocchi casualmente caduti dal cielo. Ognuno di essi assolve funzioni diverse – spazi collettivi a pian terreno e spazi privati al primo livello – espresse nel trattamento delle aperture e delle superfici. Omettiamo per brevità di parlare delle aperture e dei sistemi di illuminazione, ribadiamo invece che la casa è generata da un blocco di tetris che rafforza la sua impostazione perfino nelle piante e nelle sezioni, e dunque nella sequenza degli spazi.

Nell'ampliamento del cimitero di Ortona la mappatura del tetris è meno evidente nell'impianto, ma la cadenza dei blocchi ne restituisce in parte la suggestione. In questo caso intervengono infatti una sequenza di fattori esterni, (orografici, storici, funzionali) ad informare il progetto, sicché il telaio concettuale del tetris li introietta e si dilata per sostenerli. I blocchi si deformano dunque per assecondare le giaciture e si profilano come speroni infilzati sulla terra, la loro sequenza consente inoltre continue esplosioni sulla vallata e sul litorale. Rimane costante l'attenzione sulla pelle che Vaccarini non tratta mai come strato monocromatico ma come elemento plastico conclusivo che sostanzia e carica di significati. Ne sono testimonianza il rivestimento quasi pixelato dei blocchi e soprattutto il frammento viola che scatta da terra per individuare una traiettoria. E concludiamo il nostro viaggio con due progetti a piccola e grande scala: il progetto di arredo per il concorso *sky office* e un parcheggio ancora ad Ortona. Il primo è in pratica una trasposizione del



maybe, the best known and most widely diffused. Apprentice bricklayers attempting to assemble five improbable virtual “bricks” that casually appear on the screen; [...] There are different ways to transpose virtual landscapes that we see from the windows/screen of these electronic kaleidoscopes that are not new in “figure”; the suggestion that these multiform walls constituted by digital bricks gives me is maybe more “real” than the curtain walls of a nearly perfect villa in the periphery of nearly any Adriatic city. The idea of rendering those bricks digital circled the world in “Tetris,” a set of bricks from a comic strip with which to compose real digital walls, an operation of transposing the icons of videogames into components for a new wall.”  
A system that is generated by the combination of five differently shaped bricks with different texture and colour is proposed by Vaccarini. It is useless to explain that it provides a system of infinite assembly possibilities and that each one of them involves a complex design, a blended image of

togetherness in which an unforeseeable aesthetic vibration is felt. In more recent attempts, Vaccarini has developed this idea further. The Tetris system is at this point defined. And the proposal of bricks constitutes a decisive step, because it values the functioning of the small scale. For this it becomes a sort of mental mechanism, an operative system in extension that transcends scale in the air of international environment that proposes anti-theoretical methods. Metaphorical simplification, layered levels of complexity and structure, end up being very similar for example, the diagrams of Van Berkel of the grills of Eisenman. It is clear however that the structure of the Tetris will not always be legible in his works in as much as it is layered and delineated on programmed needs. Let’s look at his more recent project with the same lens and let us return to Giulianova, where Vaccarini designed and realized villa Capece-Venanzi, which is presently being finished. Here, three different volumes (including orthogonal shaped) facing different directions, of which the

*Cimitero di Ortona, vista d’insieme*

Ortona Cemetery

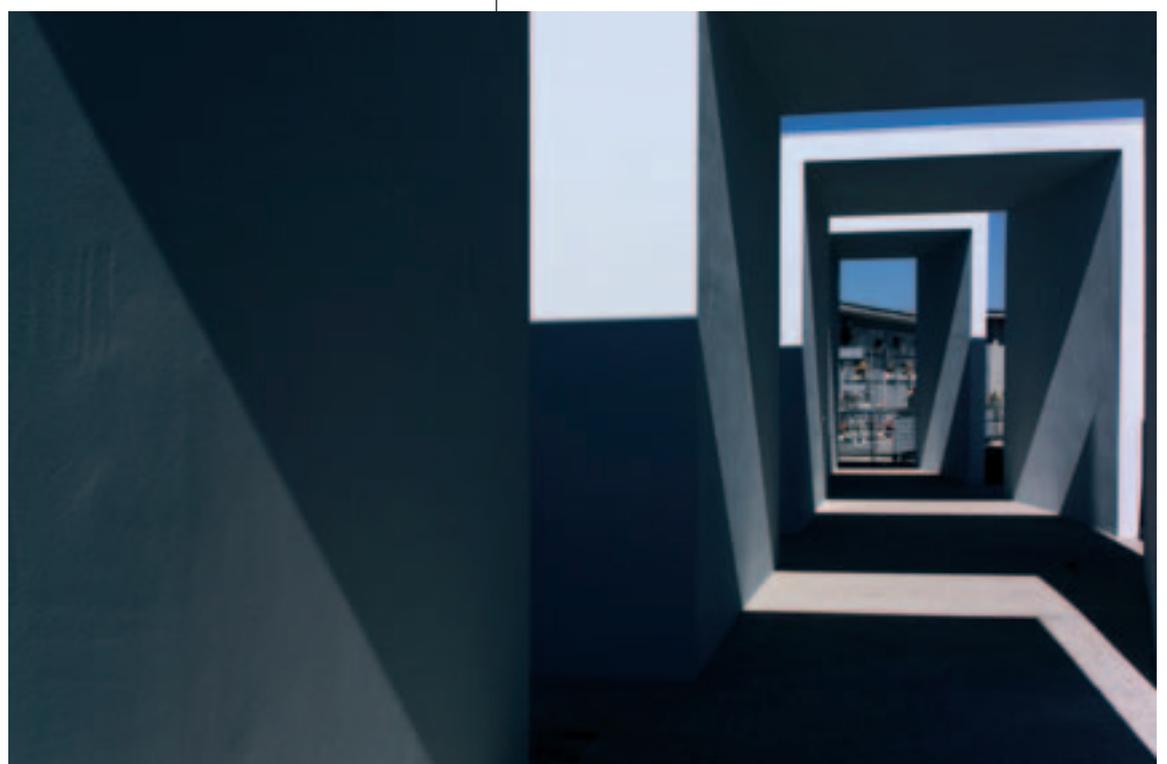
*Sinistra: cadenza dei blocchi*

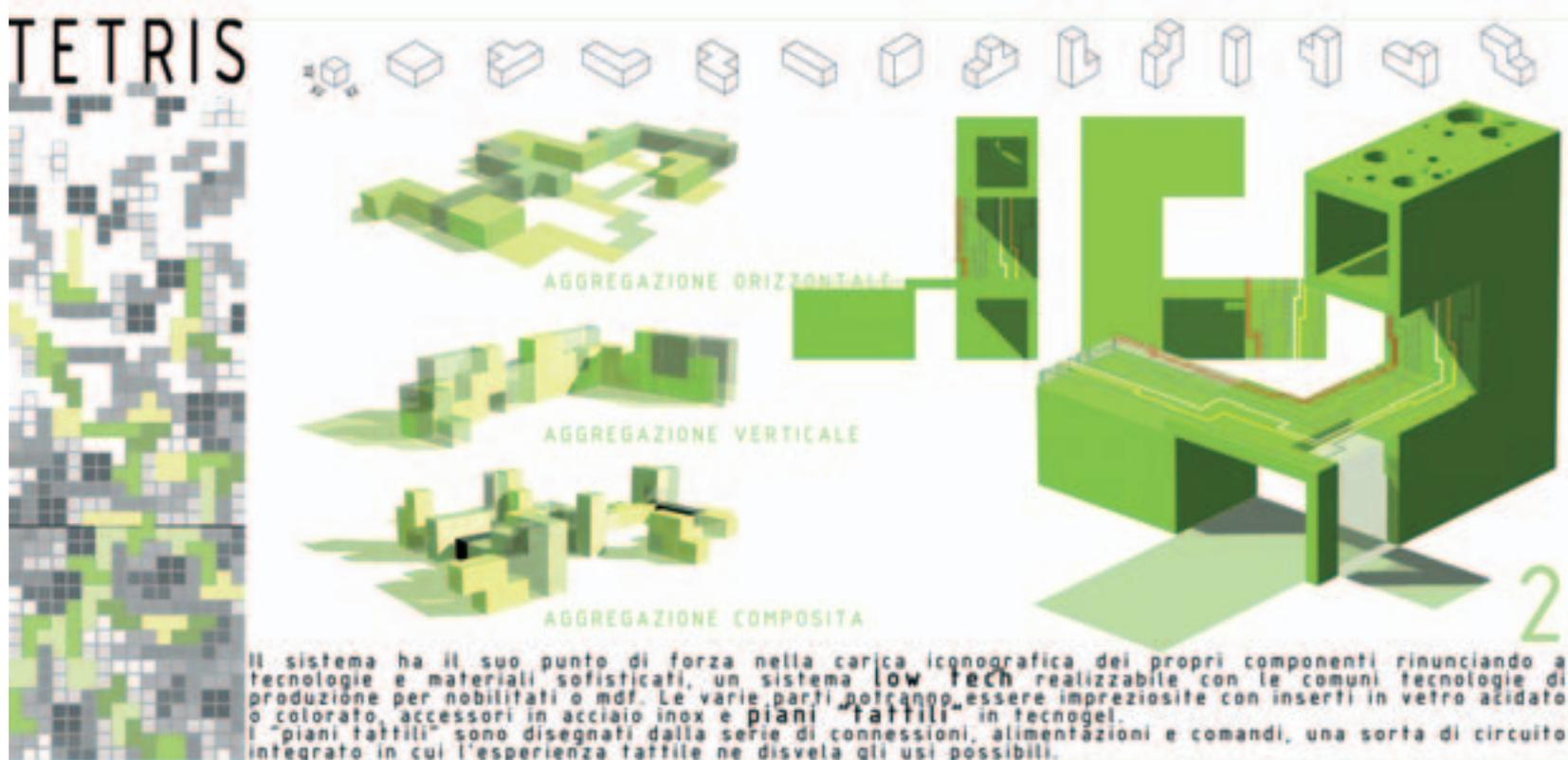
Left: rhythm of blocks

*Passaggi sopraelevati*

Raised passageways

first is underground and one lies over the other without any joint, like blocks that had casually fallen from the sky. Each one of them absolves different functions – collective areas on the ground floor and private areas on the first floor – expressed in the treatment of the openings and the surfaces. We will omit talking about the openings and lighting systems to keep it brief, preferring instead to restate that the house is generated by a Tetris block that strengthens the structure even in the plan and sections, and in the sequence of the spaces. During the amplification of the cemetery in Ortona, the Tetris mapping is less evident than the installation, but the cadenced blocks restore, in part, the suggestion. In this case a sequence of external factors (orographic, historic, functional) influence the design so that the conceptual canvas of the Tetris is introduced and dilates to sustain them. The blocks deform giving into the ground and from the side they seem like spurs dug into the earth, their sequence allows for supporting heavy loads. This can be





sistema dei mattoni, studiato per ricavare il maggior numero di superfici utili per un ufficio attraverso scavi e incastri. Grazie alla modularità, il sistema consente inoltre di estendere le postazioni e di accostare in vario modo i pezzi, tanto da generare un micro-paesaggio.

Nel secondo, la mappatura del tetris è chiaramente leggibile in superficie (vedi lo schizzo), poiché essa si fonde con la pelle dell'edificio. All'accostamento e all'incastro di pezzi a differente tessitura corrisponde un gioco di squame, di *scaglie*, come le chiama Vaccarini, che dialogano col profilo della città anche attraverso la torre panoramica dell'ascensore che, ancora una volta, diviene emergenza, segno di una presenza che vuole comunicare con la città senza subirla.

Si potrebbero analizzare tanti altri progetti di Giovanni Vaccarini e basterebbe navigare il sito web del suo studio ([www.giovanivaccarini.it](http://www.giovanivaccarini.it)) per pro-

*Tavola per  
il concorso  
Sky Office*

Table for the  
Sky Office  
competition

vare come ognuno di essi, in vario modo o secondo suggestioni e atteggiamenti diversi, intreccia e stratifica i temi sui quali abbiamo qui azzardato delle riflessioni: la pelle come strato finale e complesso di un organismo e il sistema tetris come operazione progettuale.

Il suo lavoro, inoltre, apre la porta a molteplici riflessioni. Ne accenniamo due per brevità: le più importanti. La prima è quella sul "paesaggio". Siamo stanchi di questa inflazionata parola, in Italia se ne parla da circa un decennio con esiti non soddisfacenti né per la critica né per l'architettura. Ma è importante fare una breve nota perché il lavoro di Vaccarini, in particolare il sistema del tetris, si prestano a chiarire il significato trasversale che il termine paesaggio ha acquisito in questi ultimi anni nella teoria architettonica. E cioè non si tratta più di una forma di mimesi con il paesaggio naturale, ma di un atteggiamento che trascende la scala e

genera organismi, sistemi e quindi "paesaggi", attraverso nuove estetiche.

Infine, come accennavamo in apertura, la seconda riflessione riguarda la giovane critica d'architettura in Italia. E ancora una volta il lavoro di Vaccarini è calzante, perché nell'arco di un decennio ha sviluppato un percorso, un canale di ricerca autonomo e in continuo divenire. E siccome in Italia esistono tanti architetti del calibro di Vaccarini, altrettanto giovani e promettenti, la critica dovrebbe anzitutto occuparsi con più energia di questi architetti e costruire, scavare, criticare, gridare, comunicare il loro lavoro, anziché accontentarsi di pubblicare relazioni tecniche di progetto e immagini su carta patinata prive di qualsiasi lettura critica.

Concluso il viaggio tra i progetti e le realizzazioni di Vaccarini, non resta che plaudire ad un decennio di lavoro pulito, appassionato, rigoroso, lontano da sprechi e giochi di potere.



demonstrated by the pointed block covering and especially the purple fragment that jumps from the earth to individuate the trajectory.

We finish our voyage with two small and large scale projects: his design for the contest for furnishing the sky office and a parking area in Ortona. The first is in reality a transposition of the brick system which was studied to provide the greatest utilizable space for an office with excavations and framing. Thanks to its modularity, the system allows for extending the work stations and placing the various pieces in different ways so as to generate a micro-landscape.

In the second, the mapping of the Tetris is clearly visible in the surfaces (see the sketch), so that it blends with the skin of the building. The joining and wedging of the different textured pieces, gives rise to a game of scales, Vaccarini calls them flakes, that dialogue with the profile of the city even through the panoramic tower of the elevator which, yet again, becomes an emergence, signalling a presence and

communicating with the city without suffering it. It is possible to analyze many other designs by Giovanni Vaccarini and it would be enough to visit his studio website [www.giovanivaccarini.it](http://www.giovanivaccarini.it) to see how each one of them in different ways through suggestion or different behaviour, braids together the themes which we have dared to reflect upon, in layers: skin as the final complex layer of an organism and the Tetris systems as a design operation.

His work, moreover, opens the door to many reflections. We will mention just two due to space: the most important. The first is that of "landscape." We are tired of the inflation of this word, in Italy we have been talking about it for a decade with results that are not satisfying for the critics or for architecture. But it is important to briefly make a point that Vaccarini's work and in particular the Tetris system, is adapted to defining the transversal meaning that the term landscape has acquired in the these last years of architectural theory. That it does not deal any longer of a form of mimicry of the natural

*Parcheggio a Ortona, vista d'insieme e schizzo della pelle*

Parking area in Cortona, view and sketch of the skin

landscape, but that it has a character that transcends scale generating organisms, systems and therefore "landscapes," through new aesthetics.

In closing, as we mentioned at the opening, the second reflection has to do with young architecture critics in Italy. Once again Vaccarini's work is exemplary, because over the arch of a decade he has developed a style, an autonomous channelled direction in continuous development. Since in Italy there are many architects of Vaccarini's calibre, equally as young and promising, critics should put more energy into these architects and build, dig, critique, yell and communicate their work instead of contenting themselves with publishing technical reports on projects and images on glossy paper of any critical reading. Having ended the voyage between designs and realizations of Vaccarini, there is nothing left to do except applaud his clean, passionate and rigorous work that is far from waste and power games.

