

PLUG-IN urbani per Roma

Prof. Arch Antonino Saggio

Professore Ordinario Facoltà di Architettura
DIAP Dipartimento di Architettura e Progetto
Sapienza Università di Roma

Arch. Gaetano De Francesco

Assegnista di Ricerca
DIAP Dipartimento di Architettura e Progetto
Sapienza Università di Roma



DFR

Architecture studio

Founder

I progetti che seguono sono estratti dal lavoro di cattedra del Prof. Arch. Antonino Saggio su Roma, professore ordinario presso la Facoltà di Architettura - Università degli Studi di Roma.

Ha collaborato e collabora alla didattica, dunque all'attività di ricerca e progetto, l'Arch. PhD Gaetano De Francesco, fondatore dello studio DFR Architecture.

Per approfondimenti consultare:

Roma a Venire

Urban Voids Strategie e nuove partnership per progetti sostenibili

Urban Green Line Progetti sistemici per una infrastruttura ecologica a Roma

Tevere Cavo Una infrastruttura di nuova generazione per Roma tra passato e futuro

UnLost Territories Ricostruire la periferia a Roma Architettura e società nei territori abbandonati

Tutto su www.Amazon.it



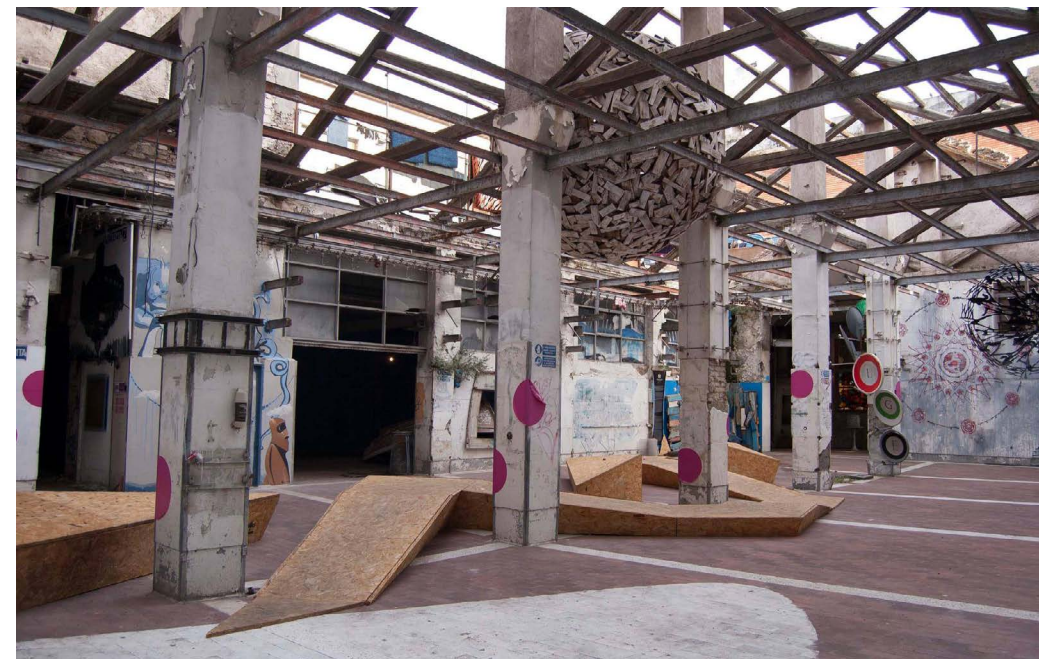


TreeIT MAAM

Progetto	nITro Group
Tipologia	Installazione temporanea
Complessità	Media
Costo	€ 7500 c.a.
Luogo	Roma MAAM
Anno	2015
Design Team	nITro Group

“Il Maam, il Museo dell’altro e dell’altrove a via Prenestina 913 è la realtà artistica e il laboratorio sociale più fervido di Roma. Se Milano presenta il gold di Fondazione Prada qui nell’ex salumificio Fiorucci occupato da etnie diverse si dà vita ad uno straordinario mix. Si creano a poco a poco abitazioni decenti e spazi, centinaia di artisti donano opere spesso straordinarie. Cataloghi, trasmissioni televisive, un fantastico film su youtube. Ora anche Nitro group dona la propria opera e il proprio lavoro al Maam. L’evento è importante non solo per nITro, che si unisce a questo grande luogo e a questa storia, ma anche un poco per il Maam stesso. Infatti l’installazione è tra le prime che determina relazioni spaziali e non solo estetiche. La rampa di TreeIT zigzaga tra i pilastri di un grande capannone e sembra essere sempre stata lì. I bambini se la sono presa già aiutando nel montaggio”.

Antonino SaggiolnITro





Il gioco come pratica rigenerativa: strategie ludiche per operazioni di riattivazione urbana

di Valerio Perna

«Il gioco non è un'apparizione marginale nel corso della vita dell'uomo, non è un fenomeno che appare occasionalmente, non è contingente. Il gioco appartiene essenzialmente alla costituzione d'essere dell'esistenza umana, è un fenomeno esistenziale fondamentale» (Fink [1957] 2008: 12)

Le sfide della città contemporanea si muovono ormai su un vasto orizzonte di crisi e possibilità che devono tenere in considerazione non solamente il risultato finale dell'azione progettuale quanto i processi latenti che ne condizionano la sua reificazione. Il livello di complessità nell'operare dell'architetto si scontra oggi con una serie di variabili eterogenee che vanno tenute in forte considerazione ma, al tempo stesso, hanno bisogno di un *modus*, una chiave interpretativa, che riesca a catalizzarle e creare uno strato di comunicazione condiviso tra i vari attori coinvolti.

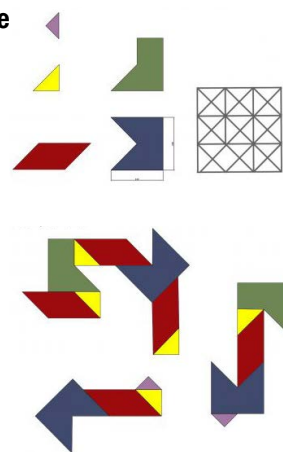
Lavorare nelle maglie della città costruita, in quei vuoti urbani prodotti dal passaggio alla società dell'informazione (Saggio, Angelini (2012), De Francesco, Saggio [2016] 2018) si configura come una sfida per l'insieme degli interessi che vi si riversano - economici, sociali, politici, ecc. - e che accendono dei livelli di conflittualità tra i vari *stakeholder* che rendono difficile al progettista

Reciprocal 3.0, struttura ludica e organica autocostruita, proposta per il Metropolz del gruppo nITro, Roma, 2017 (immagine di Valerio Perna)



Arredi urbani riconfigurabili per la riappropriazione dello spazio pubblico

Progetto Cattedra di Antonino Saggio
Tipologia Bench
Complessità Bassa
Costo € 7000 c.a.
Design Team Asia Rinaldi
 Jessica Di Curzio



Uno spazio pubblico continuamente riconfigurabile secondo i desideri dei suoi abitanti. Il concept nasce dalla volontà di inserire giochi urbani che non siano recintati ma che diventano una strategia di occupazione dello spazio pubblico, inglobando così aree dismesse. Obiettivo è quello di realizzare arredi urbani attraverso l'impiego di semplici tecnologie quali e materiali di risulta al fine di coinvolgere la comunità e creare relazioni. Elementi componibili mobili, che si modificano con il continuare del gioco coinvolgono l'individuo in un'azione di spostamento nel contesto urbano che lo trasforma da fruitore passivo in attore capaci di partecipare eccezionalmente alla creazione di modi e tempi d'uso dello spazio della città



Joining patches: padiglioni autocostruiti per la comunità di Tor Sapienza

Progetto Cattedra di Antonino Saggio
Tipologia Booth
Complessità Bassa
Costo € 10000 c.a.
Design Team Andrea Ariano

Joining Patches nasce dalla volontà di ripensare gli spazi residuali della città attraverso un processo partecipativo dal basso, visto che essi appartengono ai cittadini e spetta a loro immaginarne un nuovo utilizzo. Il progetto ha il compito di riattivare lo spazio pubblico, in cui bisogni e desideri dei cittadini sono tradotti in progetti collaborativi. In questa ipotesi si è pensato al riuso di uno spazio pubblico che diviso in lotti di 10x10 mt, sono occupati da progetti temporanei di sviluppo locale. Attraverso una piattaforma online, infatti, i cittadini presentano i propri progetti, tanto nel loro aspetto funzionale che in quello spaziale. I progetti vengono valutati ed inseriti in una graduatoria e, quelli vincitori, dopo una fase di negoziazione, vengono realizzati.



UnL [13]

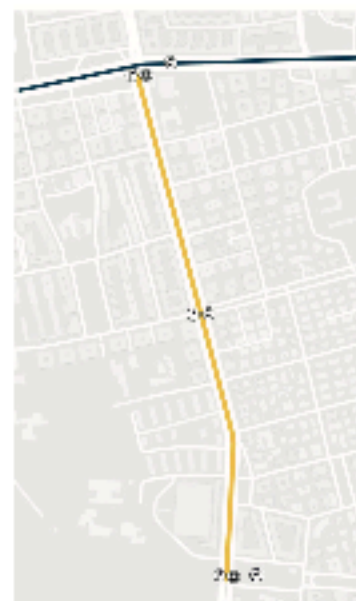
<https://joiningpatches.wordpress.com/>

Joining patches: un'esperienza collaborativa a Tor Sapienza

Andrea Ariano

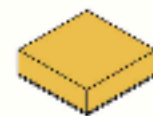
Joining Patches nasce dalla volontà di ripensare gli spazi residuali della città attraverso un processo partecipativo dal basso, visto che essi appartengono ai cittadini e spetta a loro immaginarne un nuovo utilizzo. La nuova infrastruttura ha il compito di connettere e allo stesso tempo di riattivare brani di città, trasformando l'asse stradale carrabile in uno spazio pubblico di qualità, in cui bisogni e desideri dei cittadini sono

tradotti in progetti collaborativi. In questa ipotesi, pertanto, la UnLoet Line è ipotizzata come una linea tranviaria aerea o una cabinovia (simile al caso di Medellin) che libera lo spazio sottostante. Quest'ultimo è diviso in lotti di 10x10 mt che sono occupati da progetti temporanei di sviluppo locale. Attraverso una piattaforma online, infatti, i cittadini presentano i propri progetti, tanto nel loro aspetto funzionale che in quello spaziale. I progetti vengono valutati ed inseriti in una graduatoria e, quelli vincitori, dopo una fase di negoziazione, vengono realizzati. L'infrastruttura si distingue inoltre per gli aspetti tecnologici proposti: si prevedono alberi artificiali (Tree-D) per la produzione di energia eolica e la gestione dei droni impiegati per il monitoraggio dell'intero sistema.

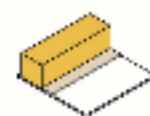


Le regole del gioco

h max = 3mt



supmax = 30mq



50%pubblico
50%privato



larg. pass = 2mt
28mq di verde

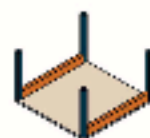


La genesi

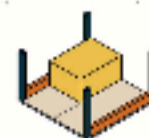
il lotto



struttura e barriera



spazio chiuso ed aperto



verde e passaggio



Prime ipotesi



Lo stato di fatto



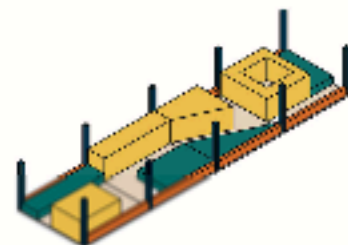
Lo stato di fatto - con Francesco



Prime ipotesi di progetto



l'idea 1





UnL [14]

<https://bianchitrifi.blogspot.com>

Pixel multitasking: struttura polifunzionale al Prenestino-Centocelle

Antonio Bianchi, Sara Trifi

Nell'ambito della UnLoet Line il progetto vuole densificare, sia dal punto di vista fisico che da quello dell'informazione, alcuni punti della Line. Uno dei progetti ispiratori è stato il Mfo-park a Zurigo che realizza una struttura trilitica di tubolari per una galleria e nuovo verde urbano. Nel nostro caso il progetto si ramifica in diverse direzioni. Innanzitutto la struttura si muove con libertà tanto da far appartenere il progetto ad una sensibi-

lità mutevole contemporanea come quella del pixel, piuttosto che ad una concezione trilitica vicina alla Serpentine di Sou Fujimoto a Hyde Park a Londra. Diverse configurazioni possono essere usate per relazionare la struttura al suo immediato ambito urbano rivitalizzandone la condizione. Oltre al verde urbano, altre parti della struttura vanno nella direzione di una città dell'informazione. Appositi sensori possono servire a raccogliere informazioni che ne permettono l'intreccio con altre, per creare modelli che possono governare specifiche situazioni di rischio. La struttura stessa può assolvere ancora altre funzioni: contenere dei pannelli solari e, grazie alla sua stessa struttura alveolare, essere adatta per contenere libri, regali e scambi di solidarietà tra la cittadinanza.





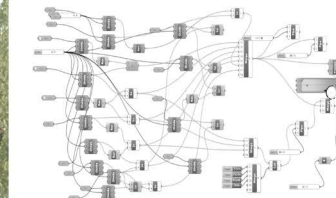
Linescape: connessioni che creano spazio

Progetto Cattedra di Antonino Saggio
Tipologia Playground
Complessità Bassa
Costo € 10000 c.a.
Design Team Marco Falasca
 Rocco Nervi
 Nicola Nobile

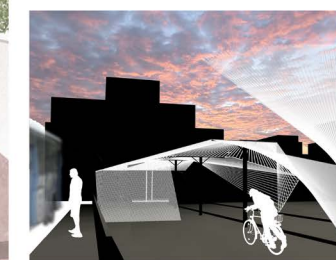
Ogni spazio della città, anche quello abbandonato e sottratto alle dinamiche urbane, ha in essere un potenziale di vivibilità e può innestare forme di riscatto sociale per la comunità. In questo piccolo campetto da gioco abbandonato, in cui è localizzato il progetto, gioca un ruolo fondamentale l'ideazione di un micro ambiente urbano che evoca emozioni ed energia. Lo spazio che si immagina è al contempo uno spazio di connessione, di attesa e di gioco, un playground per adulti e per bambini. Ne nasce un paesaggio colorato, ma al tempo stesso concreto e tangibile nella frequenza dei cavi che compongono l'installazione e che materializzano una forma effimera e leggera. Tiranti in acciaio si agganciano alle strutture semi fatiscanti della preesistenza così da contenere i costi dell'intervento e mettono in tensione la struttura.



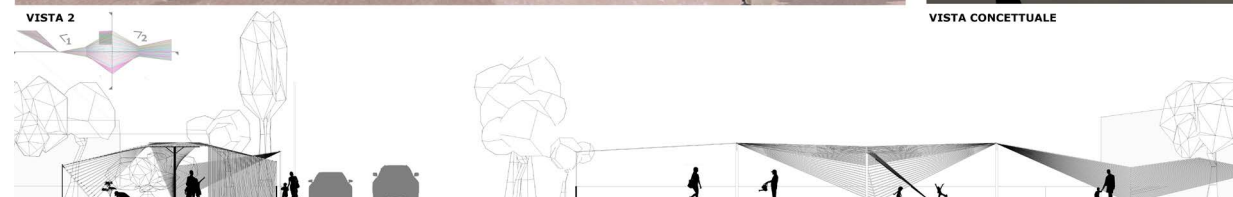
PLANIMETRIA



GRAFICIZZAZIONE DELL'ALGORITMO



VISTA CONCETTUALE

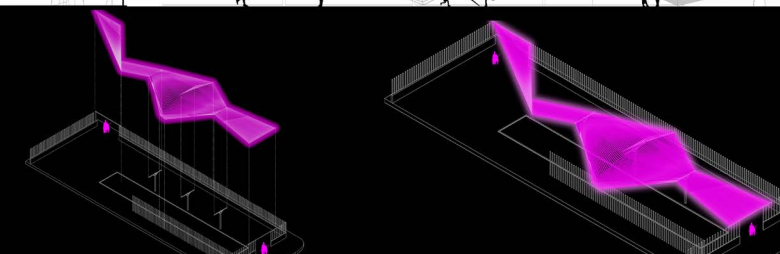


SEZIONI scala 1:100

VERNICE BIOLUMINESCENTE

La vernice bioluminescente accumula durante il giorno la luce naturale e di notte si illumina di luce propria. Non è tossica, di giorno è trasparente e la notte può essere scelta tra due cromatismi della luce, il verde fluo o l'azzurro tendente al magenta che è quella da progetto. La vernice richiede una manutenzione con tempi lunghi, ogni 3 anni da scheda tecnica.

"The line scape" diventa così una lampadina urbana e può diventare luogo d'incontro anche la notte.





UnL [2]

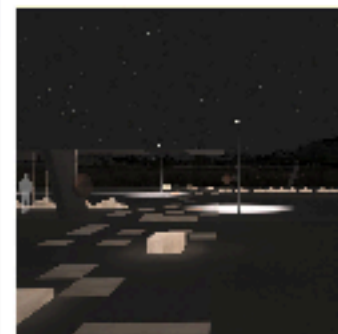
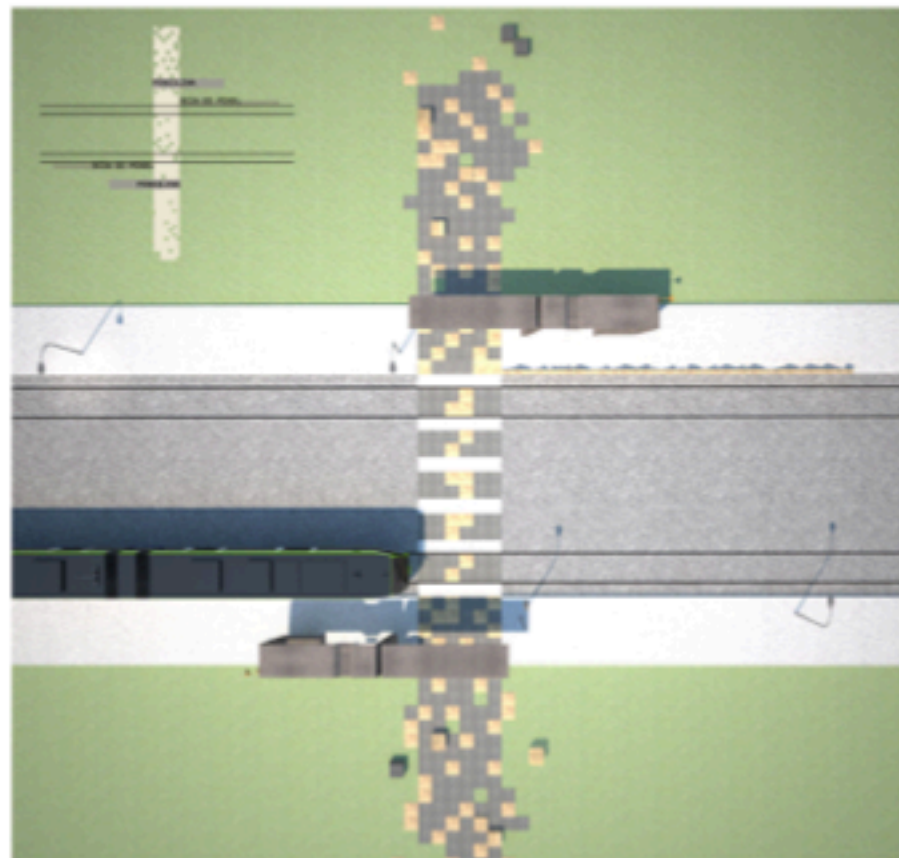
<http://spreadthewave.altervista.org/index.html>

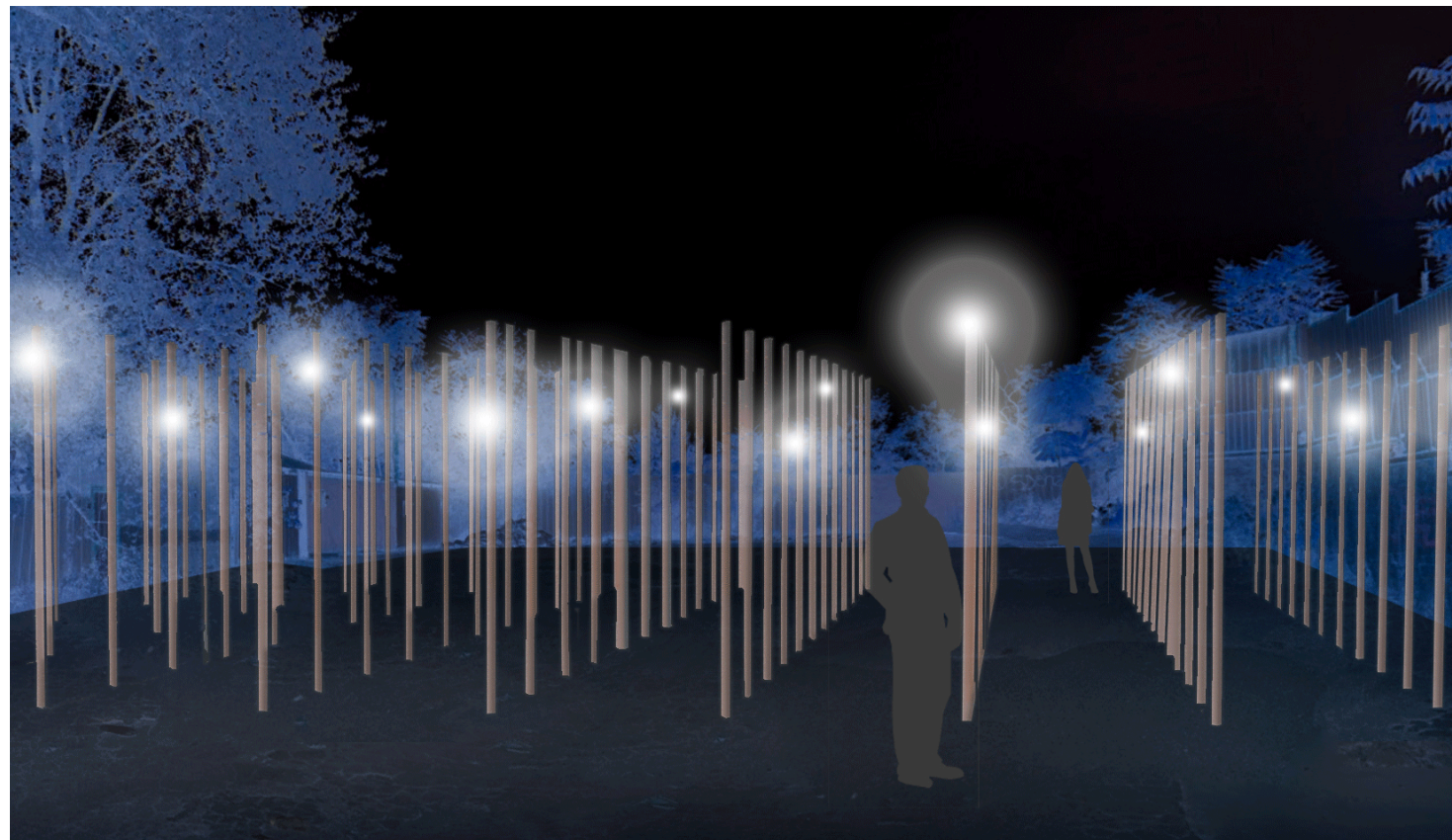
Spread the Wave: rete di ambienti sonori per un ascolto sociale

Claudia Biancareddu, Enza Iadarola

Spread The Wave è un progetto che si pone l'obiettivo di ideare degli attraversamenti pedonali che siano tra loro elemento principale di informazione e comunicazione dell'infrastruttura, nell'idea di trasformare il suono, suo elemento caratteristico, in una fonte di informazione visibile anche per chi ha difficoltà uditive. La proposta progettuale si articola nell'uso di elementi di base adattabili e modulabili: un tappeto

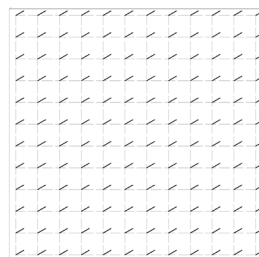
pixelato, una scia di pixel e una pensilina, elemento di attesa ma anche ludico. Il tappeto pixelato avrà un forte livello di interattività fisica con i passanti. I pixel assolvono a diverse funzioni: sollevati e fissi fungono da elementi illuminanti o sedute; alcuni rispondono agli stimoli fisici, variando la loro altezza; i pixel fissi interagiscono illuminandosi al passaggio delle persone e/o emettendo suoni; quelli scuri producono energia dal moto grazie alla tecnologia piezoelettrica. La scia di pixel informa dell'arrivo del mezzo ed è vero cuore dell'ecologia sistemica del progetto: i sensori al lato del marciapiede rilevano il passaggio del tram e i pixel alla fermata successiva iniziano a muoversi. Quando il tram arriva alla fermata i pixel si abbassano per permettere la salita e la discesa dei pedoni.



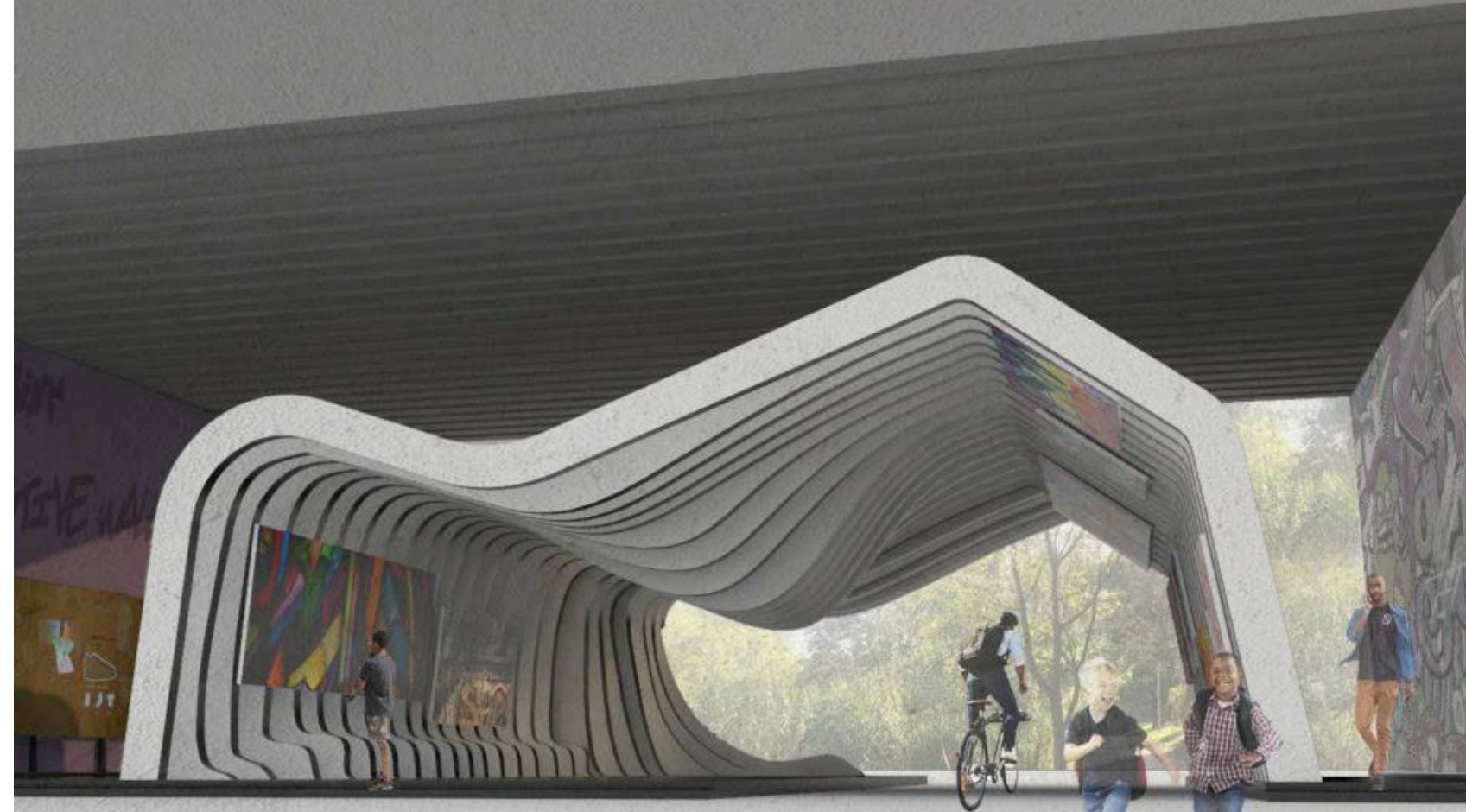


Sinestesia: un campo notazionale er mettere in luce gli spazi abbandonati

Progetto Cattedra di Antonino Saggio
Tipologia Lightscape
Complessità Bassa
Costo € 15000 c.a.
Design Team Damiano Piccioni
 Stefano Mannarino



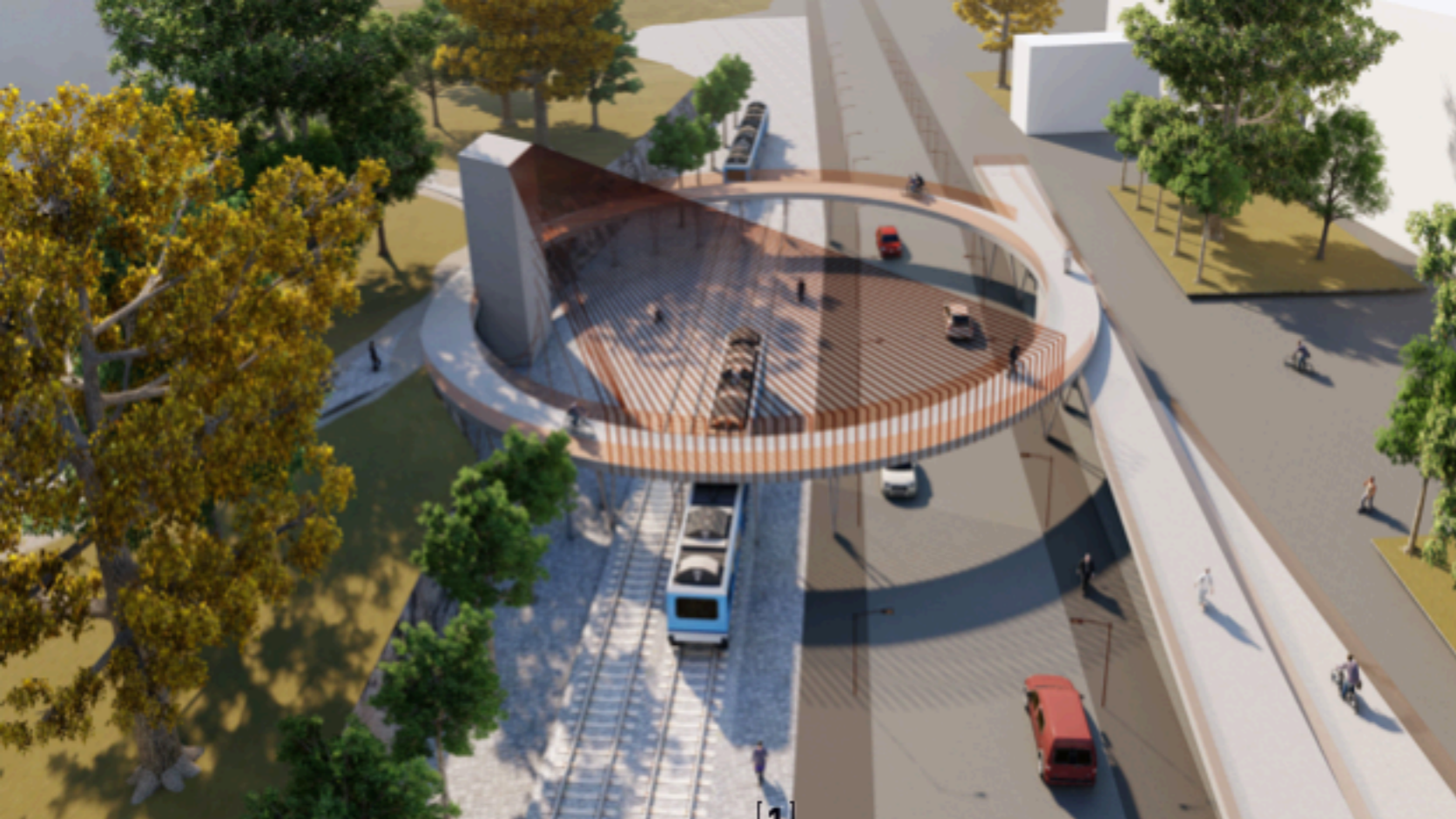
Il progetto ha alla base» uno spazio notazionale composto da una maglia ortogonale 12x12 che vede nei punti di intersezione, la disposizione di elementi verticali collegati ad una serie di sensori localizzati in punti specifico dello spazio urbano. Le diverse condizioni climatiche e le persone attivano i sensori. I dati raccolti da questi utlimi sono processati e rielaborati sotto forma di segnali luminosi e sonori. Il progetto intende manifestare la crisi delle condizioni climatiche e ambientali, dei quali l'uomo è parte responsabile. Mettere in luce spazi interstiziali, abbandonati e sottoutilizzati è ulteriore scopo di questa installazione che si propone come promotrice della riattivazione degli spazi urbani derelitti.



Arredi urbani riconfigurabili per la riappropriazione dello spazio pubblico

Progetto Arredo urbano
Tipologia Street Art Canopy
Complessità Bassa
Costo € 25000 c.a.
Design Team Asia Rinaldi
 Jessica Di Curzio

Il progetto è costituito da una struttura che accoglie bozzetti e schizzi di studio di murales e graffiti realizzati in varie parti di Roma per combattere il degrado del vandalismo e promuovere l'arte. La struttura è composta da una serie di "slice" che seguono una forma sinuosa e morbida. La silhouette dell'elemento richiama le curve morbide del fiume Aniene, ma anche l'acqua stessa e le sue onde, che avvolgono l'arte urbana e la valorizzano. Quasi come la celeberrima onda di Hokusai, genera un vortice che al tempo stesso richiama il "font" tondeggiante delle "tag", caratteristiche dei writer. La struttura diventa inoltre interattiva grazie all'Electric Paint e ad Arduino che permettono a chiunque di interagire con le Interactive Board, degli schermi interattivi



UnL [1]

Nodeon: snodo fisico e ponti informativi

Marco Falasca. Rocco Nervi. Nicola Nobile

Il tratto di via Prenestina interessato dal progetto separa il quartiere di Quarticciolo da quello di Tor Sapienza. La crisi che caratterizza questa barriera sta nel fatto che essa inibisce lo sviluppo delle relazioni tra i cittadini, riduce il senso di appartenenza degli abitanti di questi quartieri e fa apparire i luoghi molto più distanti di quello che in realtà sono. Pensiamo che il ruolo dell'informazione possa essere anche

quello di servire a ricucire in maniera armonica questi spazi, permettendo di valicare i limiti imposti alla città, grazie a dei ponti, tanto fisici che informativi. Dal punto di vista fisico il progetto propone un anello circolare ciclopedonale sospeso su tiranti che caratterizza l'opera anche come oggetto estetico nella città. Dal punto di vista informatico propone una serie di schermi circolari diffusi nel quartiere e in comunicazione tra loro. Il flusso di informazione tra gli schermi consente di mettere in contatto persone anche lontane, separate dalle barriere urbane. La strada smette così di essere un limite grazie a Node.On che integra architettura e Information Technology.



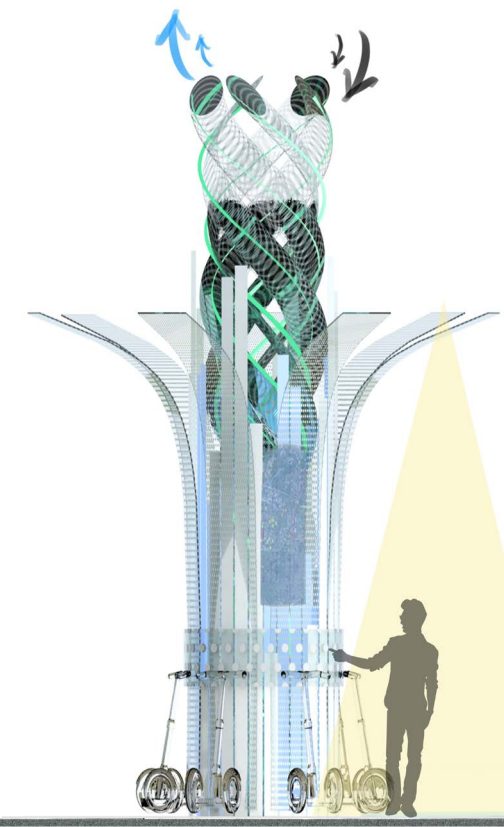
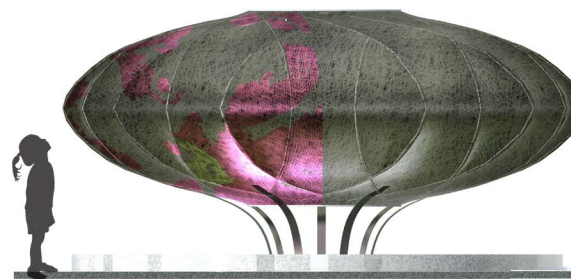
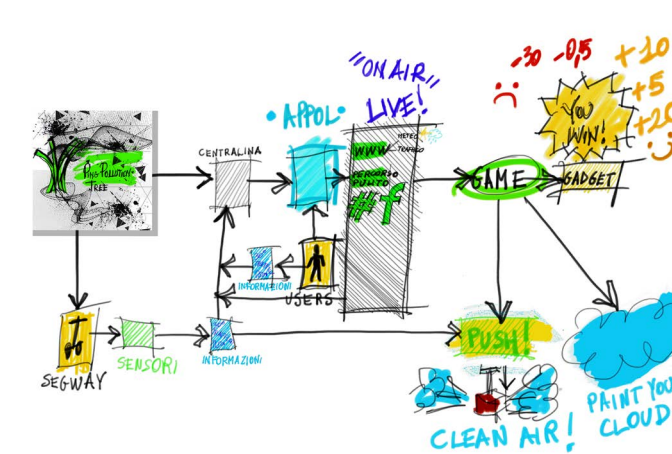


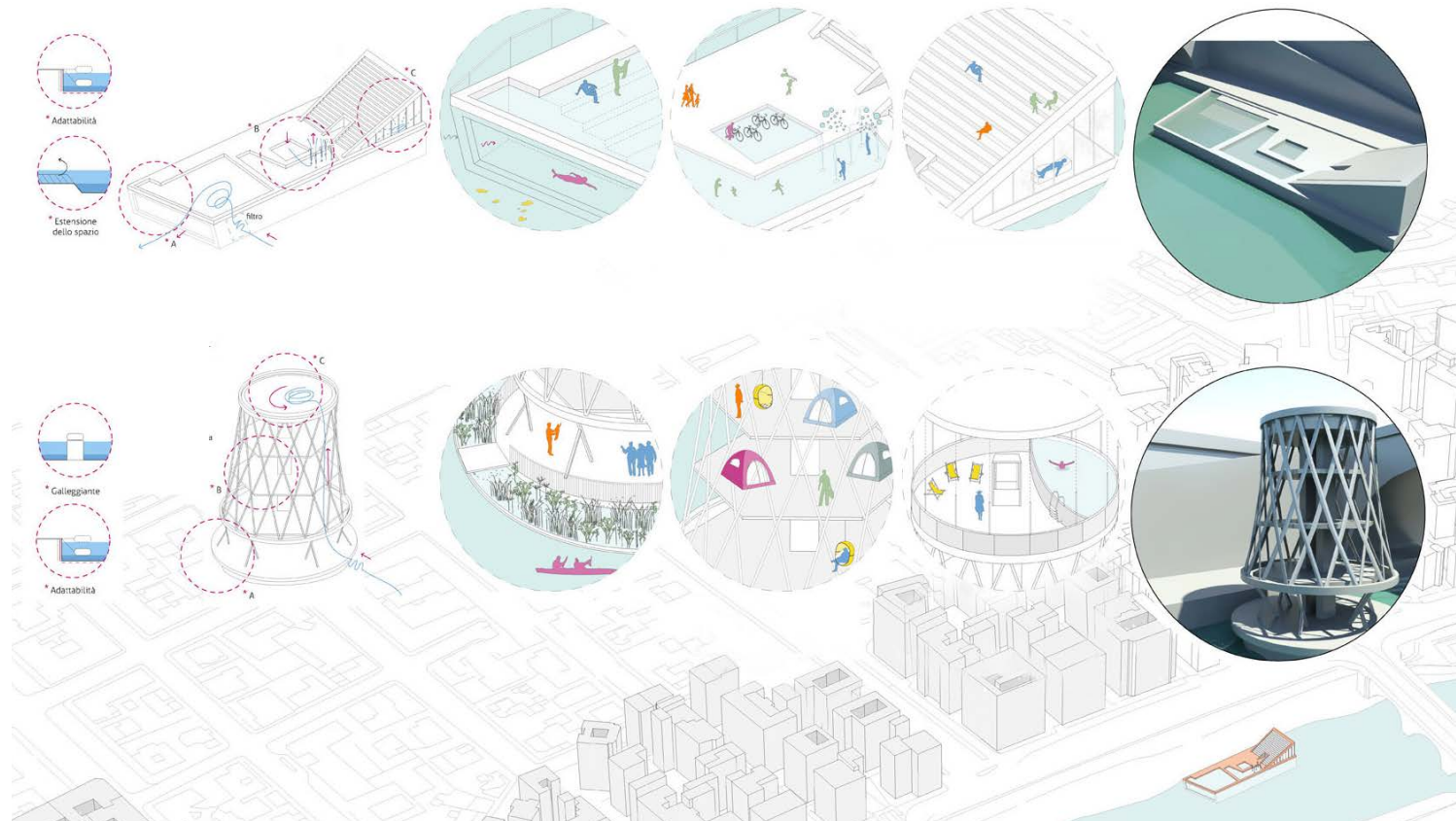
<http://pingpollutiontree.altervista.org/>

Ping Pollution Tree: alberi artificiali per una mobilità sostenibile

Progetto Cattedra di Antonino Saggio
Tipologia Mobility Tree
Complessità Alta
Costo € - c.a.
Design Team Alessandra Antonini
 Alessandro Franzini

Lungo la UnLost Line si prevedono dei device interattivi, i PING POLLUTION Tree, centrali di monitoraggio multitasking, che captano dati e informazioni ambientali. I PPTree sono in grado di raccogliere dati, di assorbire le polveri sottili, come gli alberi di cui evocano la forma; offrire un servizio Wi-Fi e di ricarica elettrica USB; produrre energia attraverso pannelli solari; fornire un servizio sharing di Segway che, attraverso gps e sensori rilevano il livello di PM, per poter proporre agli utenti i percorsi più puliti e meno trafficati. Le informazioni raccolte vengono inviate ad un'app dedicata, la Appol, e rielaborate. Parte dei dati viene inviata ai CLOUD, una serie di bolle interattive che rimandano a grandi funghi, depositari della natura incontaminata, e che interagiscono con gli utenti.

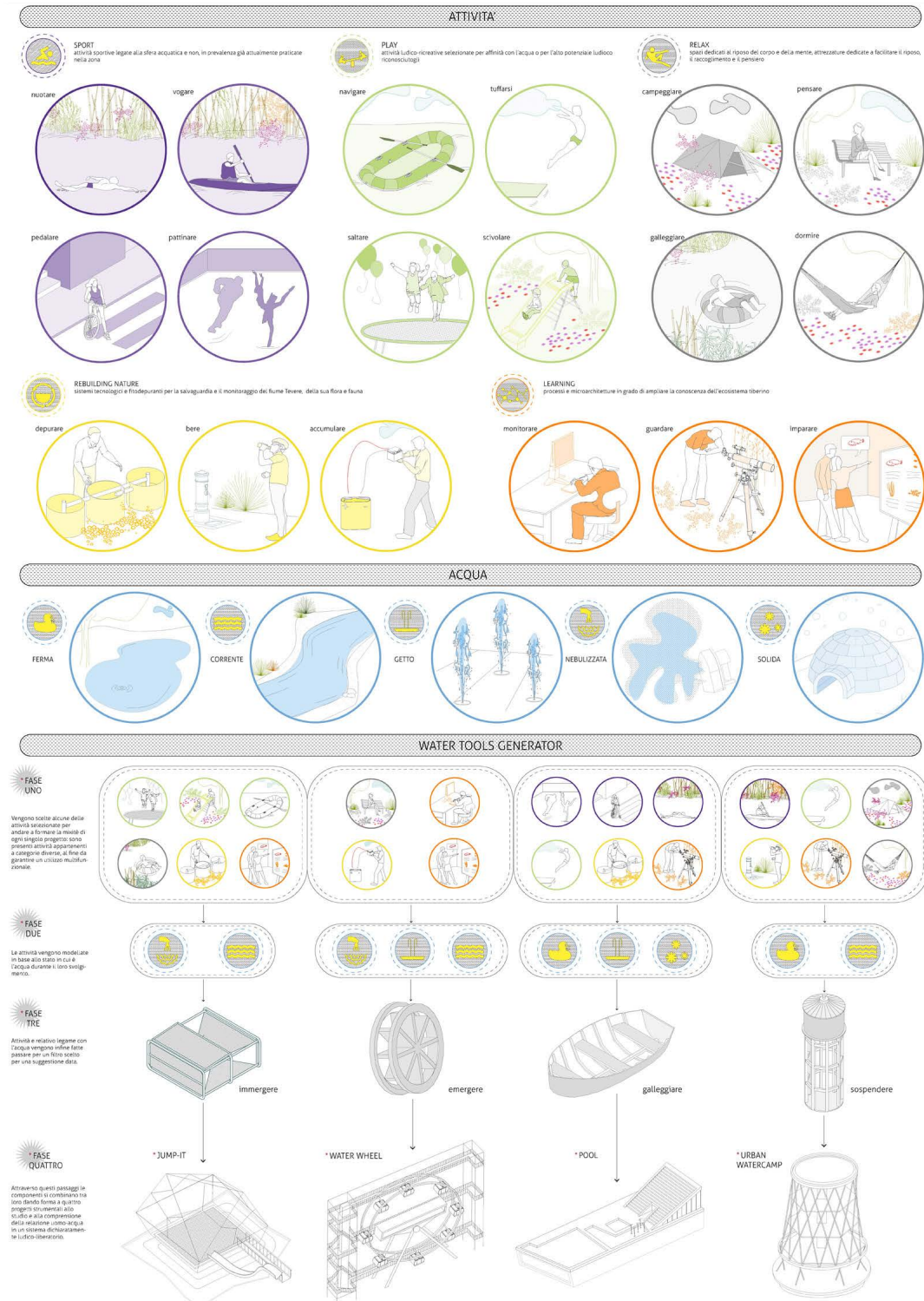


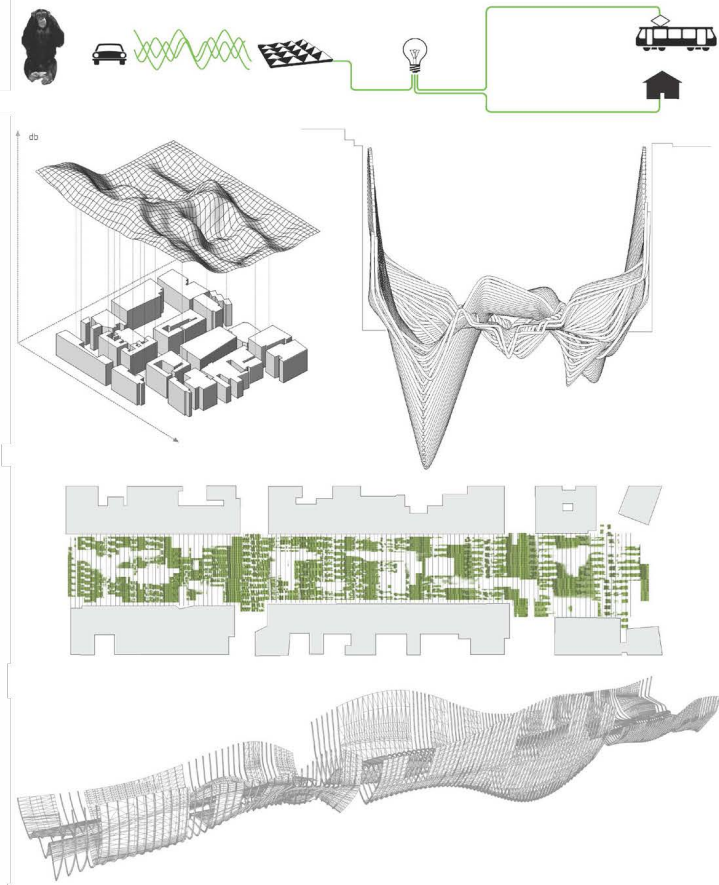


Water playground: strutture di felicità urbana per la fitodepurazione e la riconquista del Tevere

Progetto Cattedra di Antonino Saggio
Tipologia Water Playground
Complessità Bassa
Costo € - c.a.
Design Team Michela Falcone

Molte città europee negli ultimi decenni hanno valorizzato fortemente il rapporto con il proprio fiume. Basti per fare un esempio pensare a Zurigo, a Friburgo a Berlino, ma anche a molte altre. Il progetto Water playground propone una progressiva riappropriazione del Tevere da parte degli abitanti attraverso dispositivi multi funzionali che sono allo stesso tempo ludico-sportivo e disinquinanti. Sono strutture galleggianti e mobili che possono permettere di cominciare ad invertire concretamente la tendenza verso il degrado e iniziare a riavvicinare il Tevere ai suoi cittadini, in attesa di interventi ancora più generali.

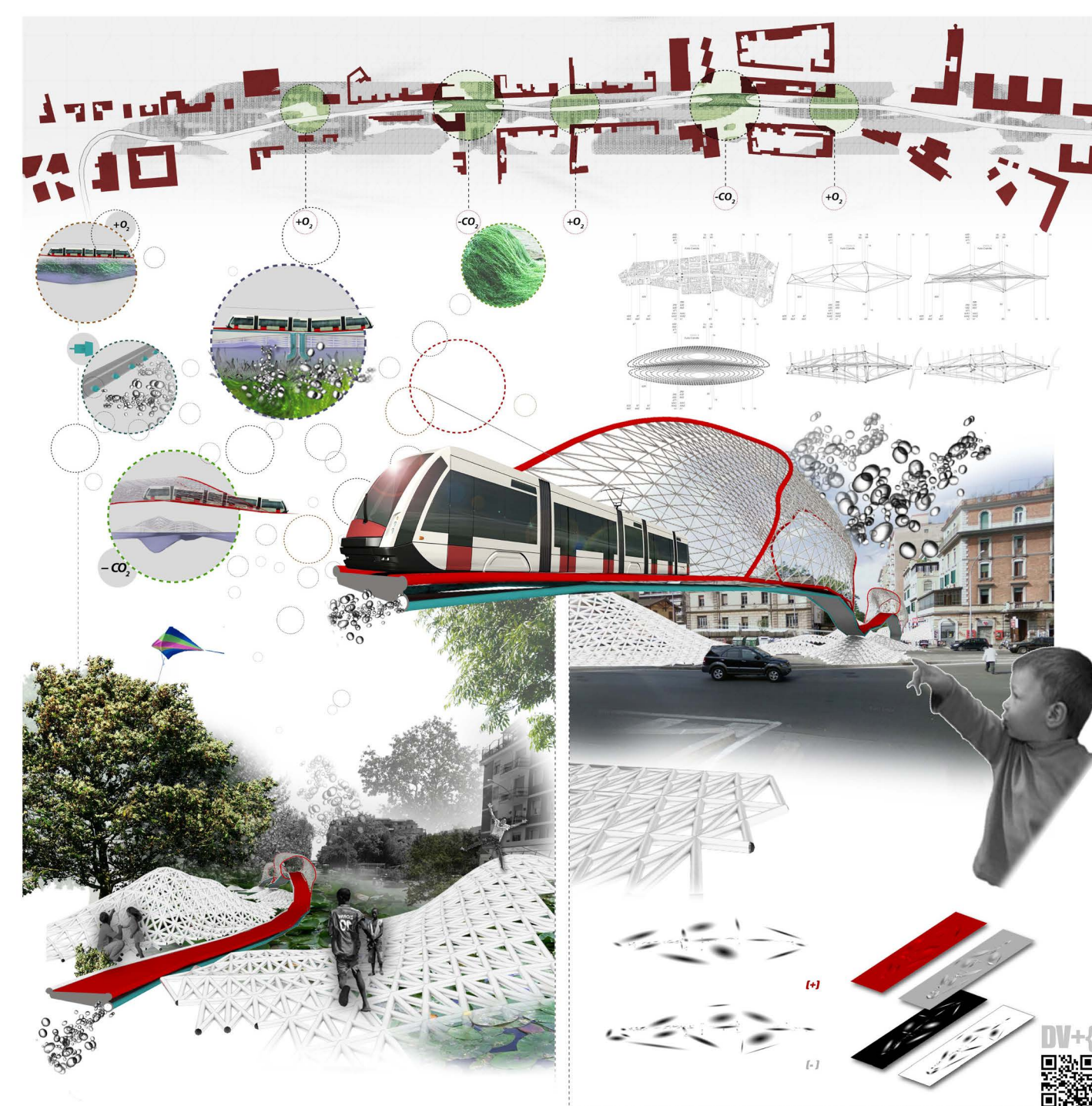




TRAMA e ATINNITUS: la rete tranviaria quale nuovo ossigenatore urbano e produttore di energia

Progetto Cattedra di Antonino Saggio
Tipologia Environment Infrastructure
Complessità Alta
Costo € - c.a.
Design Team Dario Pompei
 Valerio Galeone
 Gaetano De Francesco
 Antonio De Pasquale

Si tratta di due progetti che ripensano l'infrastruttura tramviaria come un corridoio ecologici che ospita stagni/ serre e depressioni per la raccolta ed il deposito dell'acqua piovana e pensiline per la produzione di energia dal suono, oltre che come spazi di attesa e informativi.
 Il tram, oltre al trasporto dei viaggiatori, diffonderà nella città l'ossigeno che preleverà dagli stagni, dove nasce e cresce una particolare specie di alga.
 L'utilizzo di alghe unite a nuove tecnologie genera un paesaggio reattivo che ossigena la città e che produce energia da fonti rinnovabili.



Durante gli anni alcuni dei lavori di cattedra, si sono trasformati in progetti di installazioni e spazi pubblici temporanei, realizzati o in via di realizzazione e di seguito illustrati

Per i crediti completi dei seguenti lavori del gruppo nITro cfr. <http://nitro-saggio.altervista.org/>



Tecnoprimitivo

Progetto	nITro Group
Tipologia	Installazione temporanea
Complessità	Media
Costo	€ - c.a.
Luogo	Firenze
Anno	2007
Design Team	nITro Group

In occasione del Sonic Garden Lab set-up '07 Lorenzo Brusci e il suo team hanno presentato i nuovi filoni di ricerca. Numerose le installazioni nate dalla collaborazione con altri gruppi di professionisti, artisti e partners commerciali.

Per questa occasione nITro in collaborazione con il Giardino Sonoro ha realizzato "Tecno Primitivo" un ambiente sonoro interattivo basato su sistema di Video-Tracking.

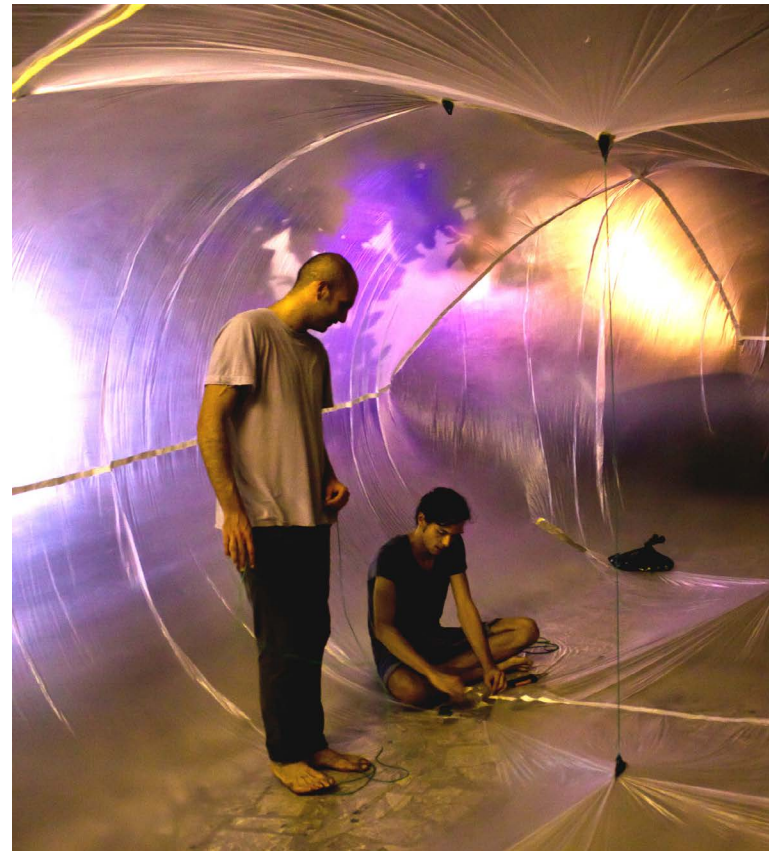
L'installazione si inserisce in una più ampia ricerca sulle interfacce gestuali da tempo intrapresa da alcuni membri del gruppo, che in questa occasione - ispirandosi alla capanna primitiva di Laugier - hanno tradotto in pratica alcuni degli aspetti che caratterizzano la filosofia progettuale del gruppo, come l'integrazione fra sistemi tecnologici ed elementi naturali.



Fiori urbani

Progetto	nITro Group
Tipologia	Installazione temporanea
Complessità	Bassa
Costo	€ - c.a.
Luogo	Roma
Anno	2013
Design Team	nITro Group

Fiori Urbani è l'impatto con la dimensione globale di un gesto. Le nostre azioni possono essere dettate da un vuoto automatismo o essere l'esito di una scelta consapevole. Fiori Urbani è la linea di demarcazione tra l'una e l'altra possibilità. Il comune tappo di plastica si trasforma per due giorni in un pixel, l'elemento che compone la rappresentazione di un'immagine, quella di un Paesaggio Possibile. Ma quale? Il prato di tappi è la visione di un paesaggio futuro nel quale dominerà ancora il consumo del territorio e lo spreco delle risorse? O di uno nel quale l'uomo avrà finalmente compreso il valore inestimabile del territorio? Il prato accoglie quei "fiori urbani" nati dal seme della speranza, che, come finestre aperte, disvelano idee propositive per la costruzione di una nuova etica basata sulla lucida consapevolezza che muove ogni gesto, anche quello più banale del gettare un semplice tappo di plastica



Puff

Progetto nITro Group
Tipologia Installazione temporanea
Complessità Bassa
Costo € 500 c.a.
Luogo Gioiosa Marea
Anno 2012
Design Team nITro Group

Si tratta di una sorta di spazio urbano praticabile realizzato attraverso la tecnologia del "gonfiabile" anche in questo caso predisposto in precedenza ed assemblato in sito. Il gonfiabile crea uno spazio che può essere interpretato e usato. E' una lampara? E' una tenda nel deserto? E' una stazione spaziale?





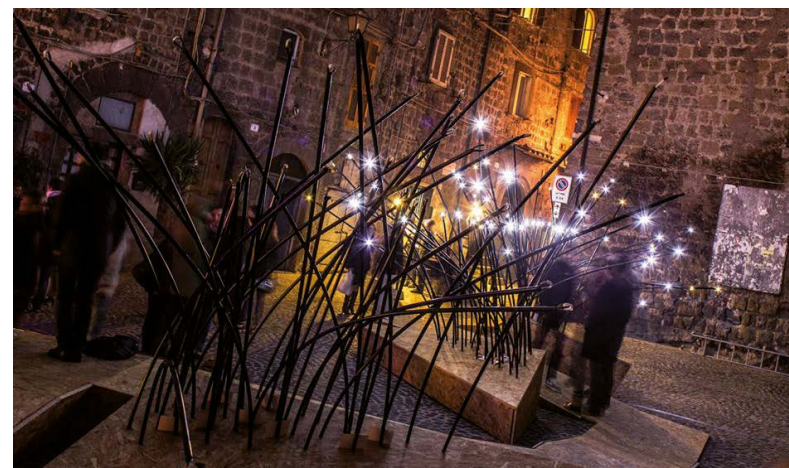
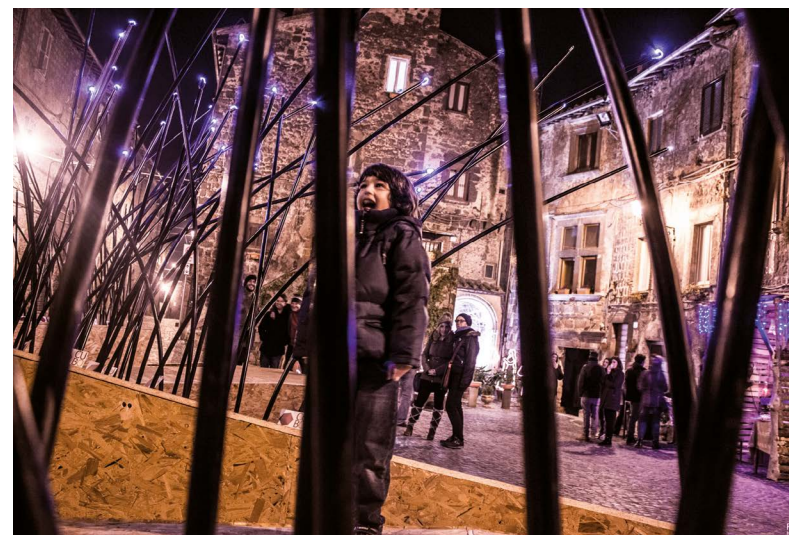
TreeIT

Progetto	nITro Group
Tipologia	Installazione temporanea
Complessità	Media
Costo	€ 12000 c.a.
Luogo	Ronciglione
Anno	2013
Design Team	nITro Group

Nella città di Ronciglione il 6, 7 e 8 Dicembre si è svolto il Cubo Festival. Il centro antico della città sul lago di Vico ha visto installazioni, performance, eventi. In questa occasione il gruppo nITro - New Information Technology Research Office è sceso letteralmente in piazza con un atto pubblico: quindi politico, quindi sociale.

L'installazione nel centro storico di Ronciglione nella piazza degli Angeli, la prima che si incontra lungo il percorso di Via Tre Cannelle, costruisce una rampa passerella armoniosa e sfioccata in varie direzioni che dinamizza lo spazio e ne sottolinea le potenzialità. Lungo la rampa-passerella si realizzano più di cento alberi "sintetici" che rivelano che solo la presenza attiva della comunità può imporre una soluzione intelligente.

Gli alberi infatti, attraverso una attivazione di tecnologie interattive, si illuminano solo al passaggio delle persone. Sono muti, senza la volontà pubblica, ma si accendono quando questa volontà è presente.





Reciprocal

Progetto	nITro Group
Tipologia	Installazione temporanea
Complessità	Bassa
Costo	€ 500 c.a.
Luogo	Gioiosa Marea
Anno	2012
Design Team	nITro Group

Reciprocal si propone come un nuovo plug-in urbano per la valorizzazione di spazi pubblici di Gioiosa Marea. Si tratta di una struttura temporanea, smontabile e riconfigurabile che minimizza gli sprechi in un'ottica di sostenibilità.

L'intervento definisce un ambiente sonoro nel quale sperimentare un nuovo modo di vivere lo spazio pubblico, in cui la tecnologia informatica è elemento chiave. Grazie all'utilizzo di Mogeess™, Reciprocal è in grado di trasformare qualunque oggetto che ci circonda in strumento musicale, l'intervento dà luogo a connessioni e relazioni spaziali inedite tra la cittadinanza e gli elementi fisici esistenti: i cittadini interagiscono con lo spazio urbano trasformandolo in suono.

Dal punto di vista costruttivo il progetto è costituito da una struttura "reciproca", già studiata da Leonardo da Vinci: una struttura tridimensionale autoportante composta da elementi

Reciprocal 2.0

Progetto	nITro Group
Tipologia	Installazione temporanea
Complessità	Alta
Costo	€ - c.a.
Luogo	Gioiosa Marea
Anno	2012
Design Team	nITro Group

lineari e modulari che si sostengono a vicenda mediante semplici appoggi e intrecci reciproci. Le potenzialità di tale sistema costruttivo trovano piena espressione grazie alle tecnologie informatiche. L'utilizzo di software parametrici permette di applicare il sistema reciproco a superfici di elevata complessità geometrica, in molteplici configurazioni spaziali. Inoltre, un algoritmo appositamente studiato dal gruppo consente, grazie alla logica della "superficie minima", di ricavare la configurazione strutturalmente ottimale, minimizzando la quantità di materiale necessaria.

Dopo il paesaggio mediterraneo del lungomare di Gioiosa Marea che ha ospitato Reciprocal, nel quadro della quarta edizione del Cubo Festival, dedicato alla cultura, cinema, letteratura, arti visive e teatro a Ronciglione in provincia di Viterbo, il gruppo nITro propone Reciprocal 2.0.

