

T	Il disegno di un villaggio metropolitano. Di Alberto Breschi	006
X	Premessa al programma progettuale	008
	Le tipologie e la committenza	009
T	Il disegno come modello informatico per l'architettura	013
	La costruzione del villaggio	015
	Note	019
	Bibliografia	020
	Progetti	025
s	<i>III O: Spazio per l'arte contemporanea</i>	026
	<i>Spazio per un hacker</i>	028
t	<i>La «caffetteria»</i>	030
	<i>Cineframe</i>	032
c	<i>L'architettura delle terme</i>	034
	<i>«1984»: la casa filtro</i>	036
e	<i>Casa del viaggiatore</i>	038
	<i>Il gioco delle parti</i>	040
i	<i>Laboratorio della luce e laboratorio dell'ombra</i>	042
	<i>Pensilina per velocipedi e urinatoi pubblici</i>	044
o	<i>Il luogo dell'abitare dello scrittore</i>	046
	<i>Spazio per le ultime 24 ore di un nostalgico</i>	048
r	<i>Somnium Tartini</i>	050
	<i>Studio di Astrofisica</i>	052
P	<i>Face care - shop - lounge</i>	054
	<i>Oxygen - bar</i>	056
X	<i>Parco «Fensh Shui»</i>	058
	<i>Asilo nido</i>	060
X	<i>Spazio sensoriale e espositivo</i>	062
	<i>Riparo anti-vento</i>	064
	<i>Centro tecnologico per l'infanzia</i>	066
	<i>The wall</i>	068
	<i>La chiesa</i>	070
	<i>La casa «base»</i>	072
	<i>Casa per «single»</i>	074
	<i>Spazio espositivo</i>	076
	<i>Casa del Filosofo</i>	078
	<i>Casa per pianista</i>	080
	<i>L'èremos</i>	082
	<i>Piazza effimera</i>	084
	Regesto dei progetti	087
	La città virtuale	103