

new geometries

Marco Casamonti

I tempi eroici della sperimentazione sullo spazio e sulle forme complesse sono consumati nella fatica di chi, convinto della necessità di quella ricerca, costringeva se stesso e i propri collaboratori ad osservare allo specchio le catenarie di fili appesi al soffitto guardandoli allo specchio, o con la testa sottosopra, per poi ridisegnarli e riprodurne le sagome sulla carta; oppure, come notoriamente usava fare Antoni Gaudí che dava vita alle proprie “viscere fitomorfe” utilizzando reti da pesca, o di catenelle, che interagivano con sistemi di pesi in grado di modificare e orientare il reticolo geometrico, al fine di ricavare visioni inedite e coinvolgenti. Quella ricerca unica ed irripetibile, per la propria intrinseca complessità e conseguentemente abilità, avrebbe avuto pochi epigoni e altrettanto minori committenti visionari disposti ad assumersene l'onere costruttivo di cui per certi versi solo un espressionismo premoderno ha colto il senso e continuato la sfida alla semplificazione spaziale e formale ridotta allo studio dell'assemblamento di volumi stereometrici e rigorosi. Tuttavia quel modo di comprensione e concezione dello spazio, riluttante ad essere rappresentato e descritto nelle cartesiane visioni in pianta, sezione ed alzato, ha potuto trovare una diffusione più allargata grazie alla facilità con cui il computer design e i software specializzati hanno reso accessibile a tutti lo studio delle forme complesse e derivate dall'applicazione di geometrie non lineari. Pertanto acclarato il proliferarsi contemporaneo di progetti regolati da tracciati che inseguono non soltanto linee o generatrici curve o l'incastro tra queste, ma spazialità nuove e complesse portate talvolta all'estremo del “continuum visivo”, viene da chiedersi se questo corrisponda ad un reale sentire e a una concreta volontà dell'architetto o, viceversa, non rappresenti già un modo – se non una moda – resa conveniente da mezzi tecnici oggi disponibili e precedentemente negati ai più. Senza indulgere verso un nostalgico luddismo, e constatato che l'architettura come disciplina è kantianamente un'arte di servizio che serve uno scopo – l'abitare nelle sue molteplici declinazioni – e che tale arte si esprime per mezzo di una tecnica e di mezzi tecnici adeguati alla sua progettazione e costruzione, niente potremmo dire sul diffondersi di consuetudini concettuali derivate.

The heroic age of experiments on complex spaces and forms has worn itself out in the efforts of those who, convinced of the necessity of that research, made themselves and their assistants observe catenaries of threads hung from the ceiling through a mirror or with their head upside down in order to then redraw them and reproduce their outlines on paper; or, as Antonio Gaudí was famous for doing to create his own “phytomorphic viscera”, use fishing nets or small chains that interacted with weights so as to modify and orient the geometric grid in order to obtain new and fascinating visions. That unique research, unrepeatable due to its intrinsic complexity and the skill it consequently required, was to have few followers and equally few visionary customers willing to take upon themselves the burden of a kind of building of which, in some aspects, only a pre-modern expressionist has captured the meaning and continued the challenge against a spatial and formal simplification reduced to the study of a mere combination of stereometric and rigorous volumes. However, that way to understand and conceive space, averse to being represented and described according to the Cartesian visions in plan, section and elevation, has enjoyed greater popularity now that computer design and specialized software has made a study of the complex forms created by an application of non-linear geometries accessible to everyone. It having been clarified why we are witnessing a proliferation of projects regulated by grids pursuing not just lines or generative curves or their combinations, but new and complex spatialities that are sometimes taken to the limit in “visual continuums”.

Archea Associati,
competition for the
Changsha Concert Hall,
China, 2011.



Al contrario, a giudizio di chi scrive, tale accessibile facilità alla modellazione spaziale può togliere all'architetto il tempo delle ricerche e della riflessione atrofizzando il desiderio tutto critico e intellettuale della priorità del pensiero sull'azione, della teoria sulla tecnica ed in ultima analisi dell'uomo sulla macchina.

Ciò non significa che al computer design non possa essere attribuita la liceità di esplorare strade che altrimenti sarebbero negate, anzi tale ambito di ricerca sembra lontano dall'esaurire le sue conclamate potenzialità, tuttavia rimane certo che l'architettura sia una disciplina che deve essere guidata da una intenzionalità ed una capacità di visione che la sposta più verso l'arte letteraria e il racconto piuttosto che verso l'arbitraria ricerca di una plasticità che in molti casi finisce per esaurirsi in se stessa, nel virtuosismo plastico e costruttivo. Se non vi è una ragione ultima che sostiene e sostanzia il progetto, il progetto non c'è, rimane un puro esercizio grafico e talvolta, purtroppo, costruttivo.

The next question we have to ask is whether this reflects a real feeling and concrete intention on the part of the architect or whether it may perhaps rather be a matter of a manner – or fashion – made convenient by the technologies we have at our disposal today, but not in the past. Without giving in to a nostalgic Luddism, and having ascertained that architecture is, as a discipline and according to Kant, a utilitarian art that serves a purpose – living in its many declinations – and that this art is expressed through a technique and technical means adequate to its planning and construction, we should have nothing to say about the diffusion of derived conceptual habits. However, in the opinion of the undersigned, this easy accessibility of spatial modelling may deprive the architect of the time necessary for research and reflection, something which may result in a withering of the desire,

wholly critical and intellectual, for a priority of thought over action, theory over technique and in the final analysis of Man over the machine. This does not mean that we should not recognize the justness of computer design as a means of exploring paths that would otherwise be inaccessible; on the contrary this field of research seems far from having revealed all its proclaimed potentials. But the fact remains that architecture is a discipline that must be guided by an intention and a capacity of vision that makes it more closely related to the art of literature and the tale than to the arbitrary pursuit of a plasticity that often ends up as just that, a plastic and constructive virtuosism. If there is not ultimate reason that supports and substantiates the project, then there is no project is such, but a mere graphic, and unfortunately sometimes constructive, exercise.