

BESTIALE

MARIO CARPO è Reyner Banham Professor di storia e teoria dell'architettura alla Bartlett School of Architecture dell'Università di Londra. È autore di *Architecture in the Age of Printing* (MIT Press, 2001), *The Alphabet and the Algorithm* (MIT Press, 2011), *The Digital Turn in Architecture* (Wiley, 2012) e altri libri.

Le parole, come le cravatte, vanno e vengono con le mode. Ci sono parole che hanno una fortuna effimera, e che dopo essere scomparse rimangono nei dizionari e nella memoria collettiva come espressione dello spirito di un tempo trascorso. Negli anni Settanta del secolo scorso il termine "bestiale" divenne improvvisamente così popolare nel linguaggio giovanile che un insegnante nel mio liceo ingaggiò contro l'uso del termine una crociata personale, comminando multe e punizioni a chi lo pronunciasse o ancor peggio lo scrivesse; uno dei miei migliori amici fu rimandato a settembre (e forse alla fine perse l'anno) per aver definito "bestiale" un'equazione di terzo grado. Da notare che "bestiale", all'epoca, non aveva connotazioni negative: significava "straordinario", "eccezionale", e a volte addirittura "stupefacente." Questo significato si è perso, credo, e nell'accezione normale e storica del termine, che preesiste ai miei ricordi di scuola e che persiste tuttora nella lingua italiana, "bestiale", per denotare semplicemente ciò che pertiene all'animale, rappresenta un campo semantico e ideologico che la storia dell'architettura d'Occidente ha da sempre – e fino ad una data recente – cercato di eliminare, dimenticare o dissimulare.

Questa rimozione è razionalmente e rigorosamente enunciata nel testo fondatore della teoria architettonica classica, il trattato di Vitruvio (fine del I secolo a. C.). Vitruvio spiega come le costruzioni primitive fossero fatte di tronchi *menti intensivi, allevamenti di pellicce e portarli dove possano vivere la loro vita*

d'albero e fronde intrecciate; da queste capanne derivò la struttura trilitica di un portico in legno (colonne e architrave) che in seguito, con il progresso della civiltà, gli uomini costruirono in pietra, conservando tuttavia le proporzioni e le forme della capanna lignea primitiva. L'origine dell'architettura è dunque organica, ma proprio per evitare il naturale decadimento dei materiali vegetali il legno fu sostituito, appena possibile, da materiali minerali che non bruciano e non si degradano nel tempo. Vitruvio aggiunge che proporzioni e forme degli ordini architettonici imitano anche le proporzioni e le forme del corpo umano: così la colonna dorica segue le proporzioni del corpo maschile, quella ionica del corpo femminile; alcuni capitelli assomigliano a teste umane, etc.: a volte le colonne potevano essere interamente sostituite da statue, come nel caso delle Cariatidi. Queste due teorie concomitanti, e in parte concorrenti – la prima tecnica ed evolucionistica; la seconda simbolica e antropocentrica – sono alla base dell'intera teoria architettonica occidentale, fino al modernismo del XX secolo. Entrambe postulano l'allontanamento dell'architettura classica dalla natura organica delle prime costruzioni in legno: i primi selvaggi (che Vitruvio descrive in termini lucreziani) costruivano capanne, ma con il tempo, il progresso e la tecnica l'architettura divenne interamente minerale e inorganica. Questa architettura minerale conserva in parte le proporzioni della costruzione lignea primitiva, e in parte imita le proporzioni del corpo umano, ma questi due riferimenti al mondo organico riguardano esclusivamente il vegetale o l'umano; con l'animale, lo stato bestiale della costruzione primitiva è stato rimosso. **Nel linguaggio dell'architettura classica, l'unico riferimento evidente al mondo animale è nei bucrani che ornano il fregio dell'ordine dorico: teste di bue che rappresentano un animale solo in quanto vittima sacrificale – un bue morto, sacrificato secondo i riti.**

Questi presupposti teorici sono stati diversamente interpretati durante i vari revival classici che continuano a susseguirsi (ultimo in data il classicismo post-moderno contemporaneo), ma l'avversione alle forme animali nell'architettura occidentale non sembra sia mai stata rimessa in discussione. Le poche eccezioni che si conoscono sono principalmente di natura teratologica: i mostri abbondano nelle cattedrali medievali e nelle grotte manieriste, ma in entrambi i casi piuttosto come memento o monito del disordine da cui l'architettura proviene, o cui l'architettura si oppone. Una teratologia positiva esiste forse nella cultura manierista e in ambito riformato, in parte inerente alla teoria neoplatonica delle idee e delle loro trasformazioni, o metamorfosi; ma anche questo vitalismo rinascimentale non si esprime, se non raramente, con una figurazione animalistica. Come altri artisti manieristi, il ceramista ugonotto Bernard Pallissy era affascinato dalle conchiglie e dalla loro forma, che usò anche come modello per il suo progetto di una città di rifugio protestante. Ma la conchiglia

naturale, liberi dalla sofferenza».

è un sedimento in gran parte minerale, che non conserva traccia dell'animale che l'ha costruita e abitata. Sebastiano Serlio, un altro architetto manierista, inventò il celebre "Ordine Bestiale" nel suo *Libro Extraordinario* (1551), ma anche in questo caso l'uso del termine (e l'illustrazione, sovente riprodotta) sono entrambi fuorvianti: Serlio racconta di aver trovato per caso due sassi simili nella forma a un volto mostruoso, e di averli utilizzati ed esposti nel pennacchio di un arco. I due mostri non sono dunque opera dell'artista, ma un accidente della natura, con cui l'artista si confronta, ribadendo la regola ed il disegno del linguaggio classico. L'architettura rinascimentale declina il linguaggio degli ordini in funzione del tipo di edificio, e questo vale anche quando l'abitante è un cavallo: le stalle monumentali (ad es. Vienna, piano terra della Stallburg, o Mantova, cortile della Cavallerizza) usano di preferenza l'ordine toscano o rustico, come raccomandato dalla teoria classica per la costruzione di edifici agricoli, e in tempi di trasporto ippomobile le stalle diventeranno un tipologia urbanistica importante (vedi le *mews* londinesi), senza conseguenze figurative o stilistiche particolari.

Il mito dell'origine organica della costruzione (e con quello l'ideologia dell'evoluzione dell'architettura dall'organicità primitiva alla solidità della civiltà minerale) sarà ribadito dalla teoria architettonica dell'illuminismo e del neoclassicismo, da Laugier in poi. Con la rivoluzione industriale i materiali minerali non saranno più naturali ma artificiali, e con il funzionalismo del XX secolo le dimensioni del corpo umano sostituiranno le regole proporzionali della tradizione classica, ma il pregiudizio anti-animalistico insito nell'intera tradizione classica sarà trasmesso, con poche eccezioni, al classicismo e al modernismo architettonico del XX secolo. Anche la corrente detta organica o vitalistica, che ha un ruolo importante nella teoria architettonica e nell'architettura occidentale fra Otto e Novecento, privilegia una nozione dell'organismo biologico spirituale ed astratta, ed i riferimenti figurativi al mondo vivente sono di solito riservati al mondo vegetale, non animale (come nell'Art Nouveau, o in vari stili detti floreali). In un celebre passo di Le Corbusier (da *Urbanisme*, 1925: commentato qui da Catherine Ingraham, p. 30 e seguenti) l'asino è dipinto come l'antitesi dell'uomo moderno: l'asino è stupido ed avanza a zigzag e a casaccio; l'uomo moderno pensa e progetta ed avanza sempre dritto e per linee rette. I lettori italiani riconosceranno nell'uomo moderno di Le Corbusier un celebre slogan fascista ("noi tireremo dritto"); Le Corbusier, che cercò di farsi ricevere da Mussolini, sollecitò più volte le autorità fasciste per ottenere incarichi. Dopo la Seconda Guerra Mondiale Le Corbusier, come si sa, abbandonò il suo primo stile *machiniste* e la pratica (se non la poetica) dell'angolo retto, ma non risulta che abbia riabilitato da vecchio l'asino che aveva vilipeso da giovane.

«Liberare gli animali dai luoghi dove si abusa di loro come laboratori, alleva-

Un significativo cambiamento di tono, ed una vera presenza di temi animali nel pensiero architettonico occidentale si verificano solo nel corso degli ultimi vent'anni, con l'avvento delle teorie del progetto digitale. Questo è dovuto a motivi tecnici e culturali concomitanti. Il progetto digitale (*digital design*) usa per l'essenziale programmi parametrici, dove uno script matematico di base include parametri che possono variare entro certi limiti. Dall'inizio, questo approccio parametrico è sembrato simile al modo di funzionamento del codice genetico, dove un solo script iniziale (DNA, genotipo) può generare infinite variazioni fenotipiche. Programmi matematici che funzionano in questo modo sono spesso detto generativi, o evolutivisti: un solo script può produrre infiniti individui (oggetti o eventi) diversi ma simili, dato il codice di base comune a tutti. Questa metafora morfogenetica è stata una delle prime fonti di ispirazione della teoria del progetto digitale negli anni Novanta, e Greg Lynn il suo più celebre interprete. Come nel caso già citato dell'organicismo moderno nel ventesimo secolo, tuttavia, anche la metafora morfogenetica nell'architettura digitale ha prodotto forme ispirate in astratto dalla biologia, dall'animazione, dalla cangianza e dal movimento; ma i temi figurativi sono rimasti per l'essenziale vegetali (alberi, piante, fiori, oppure organismi monocellulari: amebe o protozoi, per esempio, a volte molto ingranditi nello stile detto del *blob*, o dell'architettura globulare).

Contemporaneamente allo sviluppo delle tecnologie digitali e dello stile parametrico, la cultura architettonica riscoprì tardivamente le scienze post-moderne dell'indeterminazione e della non-linearità, soprattutto attraverso gli scritti di Charles Jencks, Manuel De Landa e Sanford Kwinter, che negli anni Novanta riproposero alcune teorie di Ilya Prigogine adattate per l'occasione alle nuove tecnologie digitali. In questa nuova declinazione, la scienza post-moderna dell'indeterminazione sopprime la distinzione fra mondo inorganico e mondo organico, e conferisce al mondo inorganico la stessa capacità di animazione e organizzazione (e secondo alcuni, addirittura di volizione) che caratterizza il mondo animato. **Per questa "nuova scienza", non c'è differenza sostanziale fra una pietra, un gatto e un essere umano, visto che anche una pietra può sentire e volere.** Conseguentemente, la scienza classica, che predice il comportamento meccanico del mondo inorganico, è considerata desueta, visto che si ritiene di non poter più predire la caduta di un grave, come infatti la scienza classica non può predire il comportamento del mio gatto. I computer e l'intelligenza artificiale sono considerati a volte sistemi auto-organizzativi (*self-organizing systems*), a volte strumenti per simulare ed ottimizzare il comportamento di altri sistemi auto-organizzativi.

menti intensivi, allevamenti di pellicce e portarli dove possano vivere la loro vita

Questa ideologia, qui riassunta in termini troppo semplici, è una componente importante delle teorie del disegno digitale contemporaneo, ma soprattutto dell'estetica e della sensibilità di molti designer digitali. La simulazione numerica è utilizzata per ottimizzare le prestazioni di sistemi tecnici ed anche di sistemi sociali che si presume siano capaci di auto-organizzarsi, cioè di trovare da soli la soluzione migliore. Quando applicata a sistemi sociali (cioè a gruppi di esseri umani, o anche alla società in generale) questa ideologia è, in effetti, neo-animalistica, perché favorisce la capacità auto-organizzativa di sistemi animali per così dire ideali, in assenza e a detrimento di ogni limite esterno. La metafora darwinista, come già la metafora morfogenetica, è oggi sovente utilizzata nel progetto di software generativo (o evolucionistico): lo stesso script genera un'infinità di individui di cui alcuni si affermeranno ed altri saranno eliminati per selezione naturale. Fuor di metafora, questa ideologia, corroborata dalle matrici vitalistiche, irrazionalistiche ed heideggeriane di alcune delle sue fonti (Actor Network Theory; Object Oriented Ontology), assume chiare valenze politiche. Anche se celebri modelli di sistemi auto-organizzativi si trovano nell'intelligenza collettiva di gruppi animali (stormi di uccelli, sciame d'api, etc.: cfr. qui il saggio di Stan Allen a pp. 126-146), il sistema auto-organizzativo per eccellenza è la giungla, dove non vale alcuna legge salvo la legge del più forte, che infatti non è umana ma bestiale; e il sistema umano più prossimo alla giungla è il libero mercato, lasciato idealmente libero da ogni costrizione, dove l'uomo può comportarsi come un lupo e liberare ciò che i teorici neoliberali chiamano "the animal spirits" del capitalismo.

È in questo contesto che l'ideologia post-umana, com'è intesa da molti critici, artisti, ed anche da alcuni designer contemporanei, è in singolare contrasto con il progetto di questa rivista. Se si postula ideologicamente l'abolizione di ogni differenza fra sistemi tecnici, minerali, vegetali, animali e umani, chi ci guadagna? Un conto è voler proteggere il mondo animale dallo sfruttamento e dalle sofferenze imposte dall'uomo; un altro è voler sottomettere gli esseri umani alla legge della giungla. Nel primo caso, un progetto politico umanistico estende l'ambito della civiltà umana come definita nella storia del pensiero occidentale, ma questa estensione può sembrare una forma di ingerenza umanitaria; nel secondo, un progetto politico uguale e contrario (ed oggi particolarmente influente alla scala globale) cancella ogni contratto sociale per ricreare le condizioni di uno stato di bestialità astratto ed ideale, retto interamente ed esclusivamente dai principi del libero mercato, oggi applicabili ad ogni livello, macro- e micro-economico, grazie alle nuove tecnologie.

naturale, liberi dalla sofferenza».