

IT REVOLUTION IN ARCHITETTURA
collana diretta da Antonino Saggio

6

COMITATO SCIENTIFICO

Luca Galofaro
Anna Giorgi
Domizia Mandolesi
Giuseppe Nannerini

IN COPERTINA

Richard Paulick on Bauhaus Dessau balcony 1930
(image courtesy of Bauhaus Archiv, Berlin)

TRADUZIONE DALL'INGLESE

Giovanni Betti

Edilstampa srl
Via Guattani, 24
00161 Roma
tel. 0684567403
fax 0644232981
www.edilstampa.ance.it

Roma, novembre 2006

Alexander Levi
Amanda Schachter

Stanze ribelli

Immaginando lo spazio hacker

*To Gate Hill Road, the Monkey Elevators,
and all who short-cut with them, straight up*

Introduzione. Dal garage all'autostrada

Stanze ribelli: immaginando uno spazio hacker nasce da un'attenta lettura del libro di Pekka Himanen *The Hacker Ethic: A Radical Approach to the Philosophy of Business (L'Etica hacker: un approccio radicale alla filosofia degli affari)* (2001), che promuove un'etica del lavoro totalmente nuova, seminale per l'applicazione delle nuove tecnologie dell'informazione. Questa è la storia di come l'architettura abbia a lungo abbracciato una filosofia hacker e come possa recuperarla per creare una nuova etica progettuale, significativa nel contesto della rivoluzione informatica.

Ne *L'Etica hacker*, Himanen sostiene che nuove idee e relazioni fruttuose possano essere create in maniera più efficace attraverso il gioco, il libero pensiero e lavorando secondo ritmi personali. Sostiene che, mentre la Rete e la digitalizzazione permettono un flusso di informazioni in tempo reale e rimandano la loro gestione a un secondo momento, l'Information technology (IT) è stata finora prevalentemente utilizzata per intensificare i valori costituiti e predominanti del denaro e del lavoro, l'ottimizzazione binaria e macchinista di tempo e azione, i cupidi estremi del copyright sulla proprietà intellettuale, i brevetti, gli accordi di non apertura che rendono tutti i modi di produzione industriali e post-industriali atti all'accumulo del capitale. Himanen ci parla del vero *hacker*, per il quale tempo e velocità, pur essenziali, sono secondari rispetto agli obiettivi creativi, e per cui lo scambio di informazioni associato al reciproco rispetto sono sempre un potente valore aggiunto. Termine coniato negli anni '60 per definire gli appassionati programmatori che, nei fatti, hanno creato gran parte dell'Information technology di oggi lavorando nei garage, perseguendo una libera esplorazione, l'hacker offre un'alternativa alla corsa automatizzata della nostra società, schiavizzata dal tempo e guidata dal profitto; corsa che può raggiungere l'assurdo, come accade, ora che i dati si muovono senza interruzioni e alla velocità della luce su una molteplicità di connessioni.

Himanen ci mostra come, nel suo stato attuale e prossimo, il flusso dell'IT sia intrappolato in volute sempre più strette destinate al corto circuito. Più produzione attrae più consumo passivo che in cambio richiede più produzione; questo circolo vizioso è evidente nell'atteggiamento compiacente e sottomesso di molte persone verso le lunghe ore di televisione sfarfallante e graziosamente im-

pacchettata che costituisce “svago” mentre divora tempo potenzialmente creativo. In un sistema che incoraggia, e prevede, la fruizione passiva come norma, ogni tipo di impegno attivo con la tecnologia è considerato eccentrico se non una minaccia.

Non c'è da stupirsi quindi se, da metà degli anni Ottanta, l'*hacker* – un programmatore che si misura con l'Information technology più che subirla – fosse assimilato al *cracker*, con i media e l'opinione pubblica pronti a condannare hacker e cracker allo stesso modo per incursioni nel sistema che causavano seri danni all'integrità e al flusso dell'informazione. (Questa mescolanza avvenne all'incirca contemporaneamente alla confusione fra *rebel gamers* (*giocatori ribelli*) – che attraverso i giochi di ruolo e i cybergames, spesso violenti, portarono il divertimento a livelli di inventiva e seria collaborazione – ed i disadattati sociali responsabili per atti di violenza mortale perpetrati nelle strade). I crackers sono anarchici che mal utilizzano la loro ingegnosità di hacker per attaccare e distruggere un sistema a cui non aspirano di appartenere, dal momento che soffrono di un'incurabile paranoia circa la corruzione ed il male insito nella società in generale.

Gli hacker, d'altra parte, sono radicati nel sistema, essendo arrivati sottilmente a ridefinire lo status quo in base ai loro giocosi processi di interrelazioni libere e non gerarchizzate, ripensando la struttura profonda del sistema tramite una diversione in tempo reale. Linus Torvalds, fondatore del sistema operativo open-source Linux, postula nelle *Leggi di Linus* che gli esseri umani siano motivati da tre fattori in fasi successive dell'evoluzione — sopravvivenza, vita sociale, divertimento¹. La sopravvivenza è il bisogno più elementare, e può essere completamente soddisfatto in termini fisici, per esempio guadagnando abbastanza denaro. I legami sociali – come la famiglia, gli amici e la nazione – di solito costituiscono una motivazione dopo che i bisogni primari sono stati soddisfatti, diventando a volte più importanti della sopravvivenza individuale, per esempio quando si è pronti a morire per la patria. Il divertimento («più che semplicemente giocare col tuo Nintendo») è la più alta forma di motivazione, la ricerca di sfide che abbiano un valore in sé, anche se non immediatamente utili. Tutte e tre le fasi sono parti integranti della vita, ma gli hacker vedono il divertimento, o meglio, un intrattenimento attivo ed auto-alimentato,

¹ Himanen, *ibid*, Prologo di Linus Torvalds, p. XIV.



Hacktic, rivista olandese di hacker, Stichting Hack-Tic, 1989-1994

come la più alta forma d'evoluzione e ciò che dà un senso ad ogni vita. La produttività fine a se stessa, perpetuata inducendo i consumatori a sentirsi come se qualcosa di vitale mancasse sempre, rende l'ossessiva ed individualistica gratificazione della *sopravvivenza* motore per un falso raggiungimento della *vita sociale* e del *divertimento*.

Himanen sostiene che lo spirito hacker sia storicamente un valore fondante la vita. Nell'Accademia platonica, la filosofia era tanto necessaria quanto il sostentamento fisico, «come luce che brilla alta quando un fuoco è acceso, nata nell'anima subito divampa». La verità era raggiunta attraverso il dialogo critico. Anche il modello Medioevale incoraggiava la simbiosi tra compito e pausa. Himanen lamenta che mentre il lavoratore medievale si muoveva ad un ritmo naturale, capace di assaporarne le pause spontanee, il lavoratore industriale e post-industriale cerca di dividere il giorno in blocchi di tempo chiaramente definiti secondo degli standard ottimizzati della produzione di massa, orientando l'economia di ogni pensiero ed azione.

Il divertimento, inoltre, è sempre stato parte dell'architettura. Vitruvio, architetto contemporaneo di Giulio Cesare, definisce l'arte del costruire come *utilitas, firmitas e venustas* (*utilità, solidità e bellezza*)², una classificazione che somiglia in maniera sorprendente alla *sopravvivenza, vita sociale e divertimento* della *Legge di Linus*. Secondo Vitruvio, l'architettura dovrebbe dapprima assolvere ai suoi compiti funzionali per essere abitabile e corretta strutturalmente, venendo incontro all'istinto di sopravvivenza della persona per il riparo e per una durevole stabilità. Ma in ultima analisi, l'architettura deve sollevarsi sopra i bisogni pratici, dando piacere ai suoi fruitori attraverso il sapiente gioco delle forme. Vitruvio guardava alla Grecia Classica come paradigma e le sue conclusioni seguono il modello platonico, suggerendo che l'architetto dovesse essere ben formato in molte discipline come la matematica, la scrittura, il disegno, la storia e la musica, fino alla filosofia morale. Nel Rinascimento, Leon Battista Alberti, nel *De re aedificatoria* (1452), ripropose l'approccio umanista di Vitruvio con un'innovativa tecnica architettonica basata su principi matematici e armonie musicali.

Questo tipo di piacere non è stato affatto dimenticato. L'architettura oggi è bloccata in una sopravvivenza a senso unico. Quello che una volta era il suo requisito di base, l'utile, è ora diventato il suo punto di forza: l'architettura è definita dall'utile. Questo equivoco non è mai tanto evidente quanto nella pratica professionale, dove gran parte del processo creativo è stato espropriato da aspettative che la disciplina prende a prestito da altri campi, come la gestione d'impresa – che definisce “creatività” solo quella ingegenosità che aumenta la produttività, induce più consumo o incrementa il profitto. Oggi percepiamo l'architettura più in via mediata che attraverso l'esperienza diretta; la partecipazione, se mai esiste, è frammentata, impacchettata e passiva. Ma se questa mediazione ci introduce in spazi che altrimenti non potremmo mai visitare, estendendo il nostro raggio d'azione e allargando apparentemente i nostri orizzonti, il suo preconfezionamento può sopprimere il dibattito elevando una barriera fisica al pensiero attivo e indipendente. Le riviste di architettura, trasformate in tomi monolitici, e le monografie-monologo, tra i formati più autorevoli del discorso

² (O [secondo Forrest Wilson nella citazione di Bill Thayer] più esattamente tradotto come *forza, utilità ed effetto estetico*.) Vitruvio Pollione, Marco, *The Ten Books on Architecture*. (M.H. Morgan, traduttore). New York: Dover Publications, Inc., 1960. Libro I, p.

architettonico, precludono il dibattito come fosse un tabù, sostituendolo con degli oggetti feticcio visti da ogni angolazione come un percorso firmato per la reinvenzione.

In una professione come l'architettura potrebbe sembrare logico aver raggiunto questa sinergia con le priorità dei grandi affari, dato che una nuova costruzione è un impegno a grande scala guidato dal cliente, un investimento capace di essere realizzato solamente da entità con un sufficiente peso finanziario. Con metafore prese a prestito dalla produzione, dalla definizione lecorbusierana dell'architettura come "macchina da abitare", l'architettura è divenuta, nel giro di un secolo, poco più di un "sistema digitale di gestione dell'immagine". La computer technology gonfia il mercato con nuovi modi di assicurare che l'*utile* dell'architettura sia considerato fin nel più piccolo dettaglio, a discapito di *solidità* e *bellezza*. I progetti sono discussi in termini dei benefici economici che promettono e dei rischi finanziari che pongono, che possono essere mitigati solo da *renderings* iperrealisti e animazioni affollate di scenari "reali" che promettono una fattibilità senza rischi o sorprese spiacevoli. Proprio come Jean Baudrillard ha osservato circa le risate preregistrate della televisione, che tolgono al pubblico perfino il compito di ridere, lasciando lo spettatore completamente inerte, la *bellezza* in architettura è stata sostituita dall'immagine di deliziose ed insignificanti marionette 3-D che ci meravigliano colle loro ambientazioni edulcorate. Anche le integrazioni più avanzate dell'Information technology nella riflessione teorica e nella pratica del progetto mancano di una base sostanziale circa l'origine e i fini, rivendicando con compiacenza di seguire la corrente, sfruttando solo la capacità delle nuove tecnologie di realizzare visioni più complesse, consumistiche ed isolazioniste.

Gli hacker, adottando ideali pre-industriali in una società post-industriale, sono divenuti i ribelli del sistema. Se l'etimologia del termine può implicare rivolta o belligeranza, oggi il vero "ribelle" nella società è chi si diverte. Come in *Star Wars* (1977) di George Lucas, dove l'Alleanza Ribelle è un collettivo di volontari che promuovono valori positivi come barriera contro l'assalto furioso di un minaccioso ed incomparabilmente più potente "Impero del Male", la parola "ribelle" si è evoluta fino a significare «un aficionado di cybergames di gruppo, un giocatore». I cyber-giocatori agiscono in un gruppo con persone reali ed in tempo reale per realizzare una fantasia che abbraccia l'unità, per quanto stravagante

o meta-violento sia il processo. I ribelli, insieme, creano ed abitano uno spazio virtuale aperto all'interno dello spazio reale, in cui si impegnano in un serio passatempo per il suo intrinseco interesse, in accordo con la terza e più alta fase dell'esistenza prevista da Torvalds: il *divertimento*.

Nell'ambiente fisico, costruito, gli spazi ribelli costituiscono un'architettura che partecipa e va oltre il gioco. Il gioco è il punto di partenza, il piano ludico da cui ci si eleva per plasmare un nuovo spazio in cui credere collettivamente. Uno spazio hacker ancorato al mondo fisico – sovrapposizione di più ambiti di ribellione nella vita di tutti i giorni –, pronto ad espandersi e moltiplicarsi mentre l'etica hacker rende coscienti del ritorno della *bellezza* nella creazione dello spazio tecnologico.

Stanze Ribelli: Immaginando uno Spazio Hacker cerca di raccontare, mettere in evidenza ed interrelare una serie di storie di hacker. Uno scenario che tracci una genealogia di un codice ribelle e sotterraneo che ha guidato e diretto la trasformazione architettonica nell'ultimo secolo con maggiore o minore successo, a partire dal Movimento Moderno, quando la progettazione ha tentato di ritagliarsi un posto all'interno dell'etica del lavoro del complesso industriale.

Stanze Ribelli vuole incoraggiare il confronto con l'attuale inquinamento del flusso informativo nella forma di libere collaborazioni, aperture, scambi e ricerche appassionate, possibili se si impegna l'architettura con lo spirito di divertimento e quotidiana fantasia propri dell'etica hacker. Questo libro vuole stimolare il ribelle a scoprire la sostanziale attitudine hacker dell'architettura, ora più che mai vitale per imbrigliare l'Information technology e guidare la creazione di un nuovo spazio.



STAR WARS, TEMPIO MASSASSI, YAVIN4, BASE RIBELLE

1. Dal *passage* alla trincea

Una genealogia degli hacker potrebbe ben cominciare con i Futuristi italiani, che si sottomettevano anima e corpo alla macchina industriale “come frutti pieni di orgoglio nella larga, contorta bocca” della modernità. All’alba del ventesimo secolo, la macchina è concepita a tutte le scale, dalle enormi catene di montaggio all’automobile in sé. Mentre Henry Ford negli Stati Uniti definisce le fasi e i modi della linea di produzione per dare forma al compito meccanicamente ripetitivo di ogni lavoratore lungo la catena di montaggio, i Futuristi esaltano il tumulto portato dalla macchina, intesa come il motore capace di amplificare l’esperienza umana. Come gli hacker dei computer usano l’Information technology per divertimento, i Futuristi ri-umanizzavano e trovavano godimento nelle possibilità nascoste della tecnologia industriale impiegata dalla società in generale come uno strumento deterministico.

Il futurismo nacque in una tarda serata del 1909; mentre il poeta Filippo Tommaso Marinetti e i suoi amici languivano privi di ispirazione tra i tendaggi ingialliti del loro interno in stile diciannovesimo secolo, furono improvvisamente riportati all’impetuoso tessuto cittadino dal suono del tram. Lanciandosi per le strade nella sua nuova automobile per inseguire il fantasma della velocità, Marinetti si ritrovò in fondo a un fossato, nella melma lucida del grasso lubrificante della città moderna. In mezzo all’euforia per questo violento e fortuito battesimo, nacque il *Manifesto Futurista*.

Oh! Materno fossato, quasi pieno di un’acqua fangosa! Bel fossato d’officina! Io gustai avidamente la tua melma fortificante, che mi ricordò la santa mammella nera della mia nutrice sudanese... Quando mi sollevai – cencio sozzo e puzzolente – di sotto la macchina capovolta, io mi sentii attraversare il cuore, deliziosamente, dal ferro arroventato della gioia!

(F.T. Marinetti, *Fondazione e Manifesto del Futurismo*, in *Opere*, II: *Teoria e invenzione futurista. Manifesti. Scritti politici. Romanzi. Parole in libertà*, a cura di L. De Maria, Milano, Mondadori, 1968, p 9) *N.d.T.*

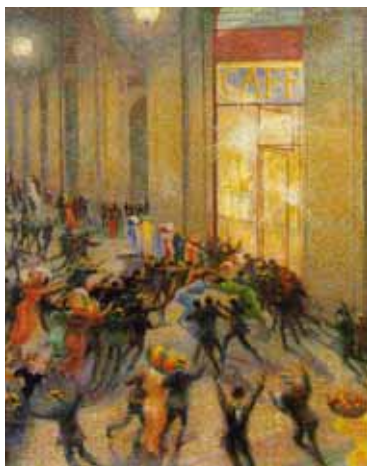
Il manifesto di Marinetti traccia la traiettoria della sua consapevolezza nella collisione coll’arco dello sviluppo tecnologico. Era un tentativo di esperire la vita attraverso l’immediatezza di un movimento vertiginoso, e una chiamata ai suoi compatrioti per abbracciare la tecnologia, che, come una forza della natura, era arrivata a pervadere la vita di tutti i giorni.



FUTURISTI IN AZIONE. A sinistra: Fortunato Depero gioca a nascondino, Roma, 1916. A destra: Marinetti, 1930

La velocità e la relatività sono le due metafore gemelle del futurismo per il progresso, percepito come progressione dalla stasi ad un moto compresso. Il riposo è concepito come una parte irrinunciabile e costitutiva del movimento, la momentanea illusione di calma supportata da un equilibrio nato dall'insorgere di una forza uguale e contraria. L'osservazione di Umberto Boccioni, "un cavallo in movimento non è un cavallo immobile che si muove", postula uno stato dell'essere in cui tutte le cose sono in un continuo movimento dinamico e in cui ogni iterazione avviene attraverso frizioni e collisioni. *Rivolta nella Galleria* cancella per sempre l'attardarsi degli avventori nel languido *passage* del diciannovesimo secolo illuminato a gas e il sogno della sua spettrale esposizione delle merci, così come descritto da Walter Benjamin, in un vortice di corpi sciamanti nella protesta – un caleidoscopico spiegamento di forze – tra le luci elettriche di una galleria di Milano.

L'architetto del gruppo, Antonio Sant' Elia, propone una nuova città ispirata al dinamismo industriale. *La Città Nuova* è una città virtuale costituita di vettori, materializzati e resi visibili. Ponti, passerelle, ascensori e binari tracciano le articolate linee di azione delle monumentali macchine della metropoli. È una città che offre alla vista solo i suoi veloci spigoli esterni, introducendo invisibili



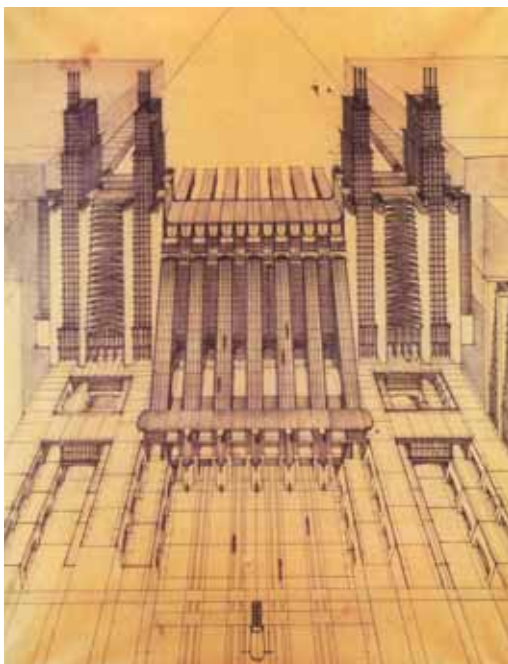
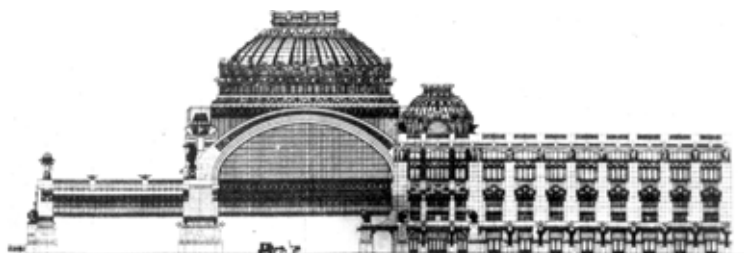
A sinistra: Umberto Boccioni, *Rivolta nella Galleria* 1910, Olio su tela.

A destra: *Passage Choiseul*, Parigi, XIX secolo

abitanti attraverso condotte ben oliate senza la promessa del confort di un interno accogliente. L'equilibrio è raggiunto solo dal bilanciamento delle linee prospettiche dei movimenti impliciti della città lungo assi simultanei, intersecantesi.

Il dinamismo è testato in scenari di vita reale. Marinetti e i suoi amici provocavano schiamazzi nei bar per testare i limiti dell'attrito con la folla. I Futuristi credevano di risvegliare i loro contendenti, sostenendo che l'accrescimento si raggiunge solo spingendo al limite il controllo fisico e mentale. Eccedendo, si trovavano spesso a doversi scusare in seguito, come se fossero essi stessi sorpresi del loro comportamento violento ed imprevedibile.

Un tale passatempo è la ricerca cinetica di una vita intrinsecamente ricca di significato, attivata dall'arte. I Futuristi aspiravano a un mondo migliore, senza ipocrisia, e credevano di dover iniziare a portare avanti un cambio della società partendo dal basso. Fortunato Depero prometteva, nel suo manifesto per la *Ricostruzione Futurista dell'Universo*, di trovare equivalenti astratti a tutti gli elementi dell'universo, da ricombinare a piacere. In una fusione totale dell'arte con la vita, le nuove creazioni dell'arte avrebbero trasceso l'estetica per costituire un esempio di comportamento nella sfera sociale.



Anche se la passione di Antonio Sant'Elia erano i disegni che realizzava per la Città Nuova, il suo lavoro di tutti i giorni era influenzato dal Neoclassicismo e dalla Secessione.

A confronto due disegni realizzati sullo stesso programma di base.

A lato, il progetto per la nuova Stazione Centrale di Milano, 1912 e, sopra, la Stazione Ferroviaria e Aeroportuale, Città Nuova, 1914

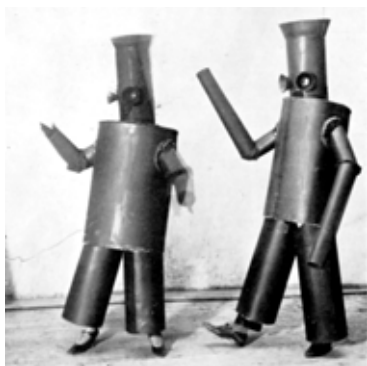
Il senso di questo gioco fu messo in prospettiva quando il Futurismo fu letteralmente confinato nelle trincee della Prima guerra mondiale, e i Futuristi provarono l'inevitabilità del dinamismo. I ponti vettoriali e le condotte della *Città Nuova* si trasformarono nella realtà di canali la cui inerzia difensiva correva perpendicolare alle linee di fuoco, tranciando la continuità dei flussi lineari celebrati da Sant'Elia. Boccioni morì cadendo da cavallo durante un'esercitazione militare nel 1916. Sant'Elia fu ucciso in battaglia

pochi mesi dopo. Sia Marinetti che Russolo furono feriti, e la prima onda del movimento Futurista s'infranse sulle sponde del dopoguerra proto-fascista.

Dopo la guerra, alcuni del gruppo dei 'secondi Futuristi', sebbene guidati da un Marinetti oramai guarito, abbracciarono l'ideologia politica del Fascismo. I Futuristi furono arruolati da un emergente politico opportunistico che ridusse il dinamismo meccanico alla meccanizzazione della catena di montaggio. Il delicato equilibrio che legava l'agire personale al dinamismo meccanico fu perso, il corpo soggiogato all'automazione, e le masse coartate con lo strumento tecnologico all'ideologia unica.

Ivo Pannaggi predisse la caduta del Futurismo e la fragilità del dinamismo a trazione umana nel suo balletto *L'Agonia della Macchina*. L'anno era il 1922, quando i Futuristi parteciparono alla Marcia su Roma che installò Mussolini come dittatore. «Anche noi siamo macchine, anche noi siamo meccanizzati», esclama il

John Nash, Over the top, 1918, Olio su tela (analisi vettoriale aggiunta dagli autori)



Fortunato Depero, Balletto Meccanico, 1922, opera teatrale

manifesto che scrisse con Enrico Prampolini e Vinicio Paladini nello stesso anno, esaltando «l'infinita gioia che la fantastica architettura di argani [e] freddo acciaio lucente... dona all'occhio». Ma tutto quel che rimane sul palco è l'agonia mortale di un unico robot dipinto che barcolla in un deserto popolato di oggetti industriali, finché non cade al suolo, inerte.

Marinetti ripetutamente pianse la perdita di forza del Futurismo nelle mani della dittatura, che trasformò in un lento strisciare la velocità del movimento anteguerra. Una volta che Marinetti fu inquadrate nell'accademia post-bellica, la spinta del Futurismo fu fossilizzata, sostituita pezzo a pezzo col torpore dell'*establishment*.

Lui disse: «non amo le realizzazioni del Bauhaus. Lo so che puoi sospendere o portare a sbalzo gli oggetti, ma il mio sentimento richiede un supporto.»

«Anche se è a sbalzo?»

«Sì.»

Conversazione fra Alfred Rosenberg, Ministro nazista della Cultura e Ludwig Mies van der Rohe, Direttore del Bauhaus, 1933

Per quattordici brevi anni, l'aspirazione hacker parve divenire un'istituzione. Mentre i Futuristi non furono capaci di coltivare e stabilizzare le loro idee dopo essere stati istituzionalizzati, fu precisamente radicandosi nell'ambiente reinventato di una scuola che il Bauhaus trasformò il modo di progettare.

Nel 1927 Mark Stam portò al Bauhaus di Dessau i disegni di una sedia in metallo, tubi d'acciaio curvato salivano dal terreno a formare le gambe davanti, lo spazio per sedersi e appoggiare la schiena e una maniglia tubolare alla sommità descriveva il perimetro rettangolare curvato di un circuito ininterrotto. Una tessitura di vimini nero era tesa tra i tubi della seduta e dello schienale, con solo una sottile barra trasversale inserita come stabilizzatore del cerchio vuoto descritto dal tubo. Ovviamente, non c'erano gambe posteriori dato che la sedia trovava la stabilità durante l'uso tramite un equilibrio dinamico.

Stam espose una prima versione della sua sedia a sbalzo, fatta di tubi del gas saldati e giunti a gomito idraulici, alla *Weissenhof Housing Exhibition* del 1926 su invito di Mies, e ben presto fu assunto come insegnante al Bauhaus. Alcune settimane più tardi Mies propose una sua più elaborata versione della sedia a sbalzo, aggiungendo un tubolare a U orizzontale intorno allo schienale per fornire un supporto alle braccia su entrambi i lati del tubolare. In



Una studentessa del Bauhaus mascherata seduta su una sedia tubolare di Breuer. Sotto, una versione di Ludwig Mies van der Rohe della sedia di Marc Stam, 1927



pochi anni la sedia vide molte variazioni grazie ad almeno altri due membri del Bauhaus: Hans Luckhardt, che diede allo scheletro tubolare una curvatura ovale, e Marcel Breuer, responsabile del laboratorio di arredamento del Bauhaus, che semplificò la forma eliminando la maniglia posteriore e spostando la barra trasversale sotto la seduta.

Il successo della sedia è dovuto in gran parte alla sua elevata integrazione tecnologica per conseguire un risultato di bellezza trascendentale attraverso semplicità e funzionalità, ad esempio applicando nuovi metodi di piegatura dell'acciaio per generare curve soddisfacenti ed appropriate. Breuer lodava la sedia in quanto «artistica al minimo, la più logica, comoda al minimo e la meno meccanica». Al Bauhaus la tecnologia e l'economia divennero la base per immaginare un design utile ed innovativo. Le possibilità del metallo, precedentemente associato con applicazioni industriali, furono esplorate e sperimentate per realizzare una moltitudine di oggetti prodotti dalla scuola e venduti come parte del sistema economico integrato dell'istituzione per finanziarsi.

Il vero fascino della sedia risiede nella sua seduta flottante a sbalzo. Nel primo numero di *Bauhaus*, la rivista della scuola, la sedia è descritta come la cosa più vicina a «l'obiettivo utopico di sedere sopra un'elastica colonna d'aria». Liberata dalle gambe posteriori, la seduta diventa una piattaforma che incorpora un "gioco" strutturale che incoraggia chi è seduto, col proprio peso, a intraprendere un confronto con le sue forme arcuate. La sedia, come una

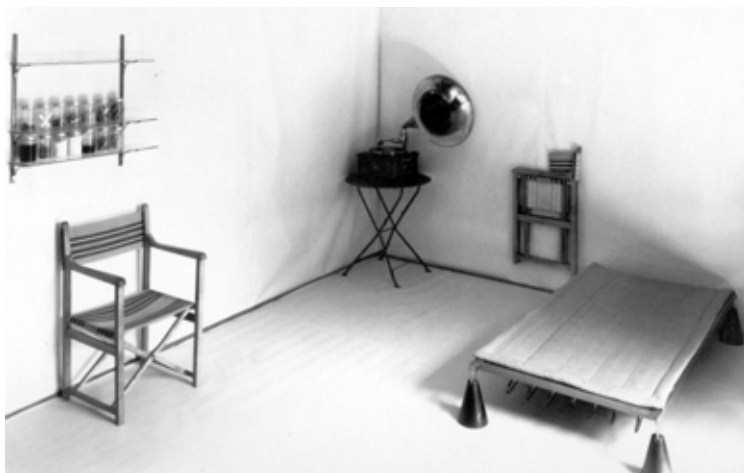


Richard Paulick su un balcone del Bauhaus, Dessau, 1930

molla o una leva, mette la persona nel punto di massima flessibilità della sezione, dando una sensazione di partecipazione nell'atto del sedersi. Il risultato è una sensazione di sospensione che in qualche modo suggerisce qualcosa dello stato d'animo che il Bauhaus riteneva necessario per essere capaci di scoprire nuove forme e processi.

Al Bauhaus il gioco – il vero *divertimento* – era la chiave del progettare, lo strumento tramite il quale un agire appassionato, diretto, poteva essere perseguito dal primo momento della scoperta fino alla produzione finale e alla vendita. Le teorie di Friedrich Froebel circa la psicologia dei bambini furono adottate come metodo di insegnamento avanzato della progettazione per aiutare a portare i laboratori oltre il ruolo di istituzione-istitutrice, tipicamente passiva e eccessivamente gerarchica, partendo da idee semplici, «dalla noce, non dal guscio». L'apprendimento iniziava sospendendo l'incredulità dovuta a nozioni preconcepite per fare spazio a nuove scoperte, sia tecnologiche che estetiche, sul colore, la forma e la materia, sia attraverso la ricerca scientifica che attraverso l'emozione.

Il metodo diretto è testato e applicato a tutto, dalle sedie alle case popolari. Nel 1923, alcuni membri del nascente dipartimento di architettura, compresi Walter Gropius e Marcel Breuer, iniziarono a costruire la *Experimental House*, caratterizzata dalla sempli-



Un alloggio per studenti di Hannes Meyer, Bauhaus, Dessau, 1928

cità della sua pianta – una serie di stanze intorno a un soggiorno centrale – e dalla tecnologia dei suoi arredi. L'edificio del Bauhaus, completato nel 1926, divenne una scuola-esperimento costruita collaborativamente, con Gropius come architetto, Breuer incaricato dell'arredo e Moholy-Nagy dell'illuminazione. Il Bauhaus in breve divenne un campo di prova per gli studenti, dall'architettura alla fotografia. Il *curtain wall*, gli spazi aperti interrelati e i balconi a sbalzo, rappresentavano un laboratorio in scala uno ad uno di materiali e spazi per testare trasparenza, prospettiva, struttura e possibili usi.

Gropius collocò il suo ufficio, per la pratica professionale ed il lavoro amministrativo, nel corpo polifunzionale a ponte che fungeva da collegamento tra le ali dei laboratori, integrandosi e inserendosi nella vita della scuola tanto quanto gli studenti. Il confine tra pratica professionale e circolazione, amministrazione, insegnamento, era sfumato tanto che il Bauhaus iniziò a produrre non solo arredi, ma anche banconote nel laboratorio di tipografia.

È quasi come se il Bauhaus avesse consultato il manuale di Himanen o viceversa: l'etica hacker, dopo tutto, è «un nuovo approccio agli affari basato sui principi degli hacker informatici», e la strategia del Bauhaus divenne un modo di fare affari per la creazione e la produzione di massa di oggetti di industrial design in una comu-

nità fluida e integrata di creativi che legava artisti, tecnici e finanziatori nello spirito pre-industriale di una gilda medievale. In un tentativo di riunificare le *Arts and Crafts* degli artigiani medioevali, la sperimentazione tecnologica al Bauhaus diede nuovo impulso all'artigianato, unito a una passione per la creazione di arte piuttosto che come esercizio votato alla produzione ed al profitto. Il risultato fu un processo progettuale socialmente costruttivo e ancorato nella realtà, che al contempo poteva «inspirare un'anima nei prodotti senza vita della macchina».

Il desiderio di far arenare il libero, fragile, piacere del Bauhaus, si compì nel 1933 quando, a seguito di una crescente pressione politica, la scuola fu chiusa. Lo stesso anno, il quarto congresso CIAM – diretto da Le Corbusier e seguito da diversi membri del Bauhaus (le cui conclusioni furono pubblicate nella Carta di Atene) – codificò un programma sociale ed estetico per l'architettura nell'Era della Macchina che poneva gli ideali del Bauhaus come base per l'architettura futura in maniera più solida di quanto chiunque potesse prevedere.

In breve, c'è un seguito: dispersi, molti insegnanti del Bauhaus attraversarono l'Europa e l'Atlantico per raggiungere gli Stati Uniti, cercando di ricreare l'ambiente della scuola. Albers diresse il Black Mountain College nel South Carolina, Johannes Itten lavorò a Zurigo, Moholy Nagy al New Bauhaus di Chicago, Gropius, infine, ad Harvard. Trasferito e frammentato in istituzioni lontane, la natura sperimentale della creazione di arte e progettazione di spazi fu impossibile da mantenere, dato che la metodologia del Bauhaus fu ripresa nella forma, più che nel suo spirito generale. Quando Gropius, divenuto decano della Graduate School of Design di Harvard, ordinò di eliminare i libri di storia dalla biblioteca, cercava di recuperare la forza elementare e la leggerezza del Bauhaus; ma a partire dal 1965, fu obbligato a giustificare lo spirito originario del Weimar-Dessau. In una pubblicazione, *The New Architecture and the Bauhaus (La nuova architettura ed il Bauhaus)*, Gropius lamentava la perdita dell'essenza della scuola nel successivo appiattimento del Movimento Moderno attraverso la riduttiva codificazione dei principi educativi e del consumismo “facile da usare”. «La razionalizzazione, che molti immaginano essere il principio cardinale, è solo, in realtà, l'agente purificatore», scriveva Gropius nel tentativo di richiamare le priorità di quella sperimentazione aperta propria del primo Modernismo.