

Catalogo mostra n. 763, Bruno Munari, dal 16 settembre al 13 ottobre 1972, Galleria del Cavallino, Venezia

DIDATTICA, GIOCO, MESTIERE IN BRUNO MUNARI di Ernesto L. Francalanci

Sosteneva Dino Buzzati nel 1948 che se Munari avesse costruito le sue macchine inutili in Cina invece che in Europa sarebbe stato venerato probabilmente come un autorevole maestro.

Queste macchine, spiegava lo scrittore, possono rientrare nell'antica famiglia dei ritrovati "rigorosamente improduttivi", che l'uomo escogita da sempre per divertirsi e far divertire.

Una morale conclude la favola: un industriale svizzero tiene appesa una macchina inutile nel mezzo del suo ufficio e nei momenti difficili la contempla; essa lo esorta alla serenità e alla saggezza; un giorno un uomo umilissimo, un falegname, "che viveva in una stanza disadorna", vista la macchina inutile rimane incantato a guardarla ed esclama: Bello, me ne farò una anch'io.

La fiaba che si potrebbe scrivere sull'arte di Munari deve prendere in considerazione elementi costitutivi che siano all'opposto di quelli appartenenti alla favola tradizionale dell'arte:

1. deculturizzazione (l'arte non insegna cultura; per Munari il suo è solo un mestiere: le sue opere appartengono alla civiltà che le ha prodotte; l'arte non potrà mai essere insegnata; arte ed ambiente che lo contiene non devono essere più distinguibili);
2. demistificazione (il lupo deve mangiare l'agnello: cioè l'esorcismo è alla rovescia: dal mistero alla luce per abbattere l'Arte e i Suoi Segreti; l'artista deve servire alla società);
3. demitizzare (in tutte le maniere: moltiplicando serialmente le opere; rivelarne le tecniche costruttive e le finalità operative; esporsi globalmente come artista e come uomo; far sì che gli uomini imparino a farsela – l'arte!)

DIDATTICA:

4. Il creare oggetti aventi il minimo di ambiguità e il massimo di disponibilità (l'oggetto deve possedere come minime qualità denotative una funzione di uso e una funzione estetica contemporaneamente fruibili). La fruizione dell'oggetto è immediata e non esistono problemi interpretativi. Gli oggetti di Munari non sono contraddistinti da alcun marchio: è difficile riconoscerli come appartenenti; l'oggetto insegna con la stessa presenza che ha volta per volta in sé le sue leggi, insegna indipendentemente dal suo ideatore, insegna in quanto elemento che – ancor prima di essere realizzato – già appartiene a quella civiltà in cui viene alla luce.
5. Il riprodurre meccanicamente, l'eliminazione dell'originale, la semplicità organizzata, la visualizzazione del metodo, sono ancora operazioni didattiche.
6. Lo scrivere: apparente operazione di storicizzazione di un metodo, in realtà operazione di decodificazione della teoria. Lo scritto verbalizza l'idea che si è visualizzata nell'opera, concorre a chiarificare il non-segreto dell'arte, toglie ogni possibilità di esorcismo e manipolazione alterante.
7. Il vivere: il vivere didatticamente per Munari è continuare a sostenere il ruolo globale di programmatore sperimentale di fronte al professionismo codificante dell'artista.

GIOCO:

"In ogni uomo c'è un bambino" fu il titolo di una mostra di giocattoli di artisti (Galleria dell'Annunciata, gennaio 1949). Così Munari ne riassume allora gli intenti: "... ogni tanto, quando

gli affari, il denaro, la lotta di classe, il lavoro intenso, i problemi sociali e via dicendo hanno colmato la misura, il nostro istinto – quello stesso di quando eravamo bambini – si ribella e vorrebbe abbandonare tutto ... Mettete una [opera] in casa vostra, quando sarete preoccupati per un affare mal combinato, contemplate uno di questi oggetti inutili e tornerete nella realtà”.

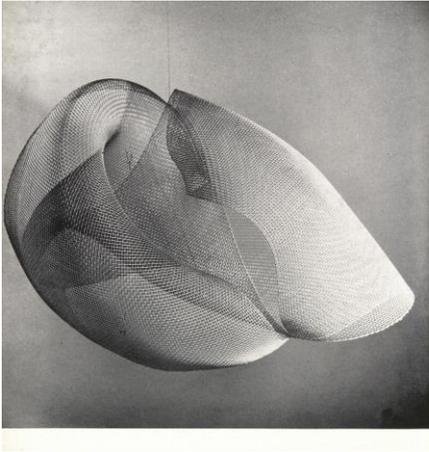
Gioco quindi come al ritorno al reale (si pensi alle ultimissime edizioni di libri per ragazzi progettati da Munari, in cui la fiaba è sostituita da un racconto reale eppure ancora più fantastico).

MESTIERE:

L'arte è un mestiere fatto a regola d'arte. Il continuo sperimentare questo mestiere porta a non credere più alla storia dell'arte come storia dei capiscuola. Per ciò l'arte non avrebbe evoluzioni: nel rapporto costante tra l'individuo e la realtà che la circonda cambierebbe quindi soltanto il mezzo di visualizzazione.

Mestiere è programmare opere che diano il senso di appartenere a noi da sempre. Aver mestiere significa possedere un metodo, di cui la creatività è soltanto un elemento di esso.





DIDATTICA, GIOCO, MESTIERE IN BRUNO MUNARI

Sosteneva Dino Buzzati nel 1948 che se Munari avesse costruito le sue macchine inutili in Cina invece che in Europa sarebbe stato venerato probabilmente come un autorevole maestro.

Queste macchine, spiegava lo scrittore, possono rientrare nell'antica famiglia dei ritrovati "tipicamente improvvisati", che l'uomo raccoglie da sempre per divertirsi e far divertire. Una morale conclude la favola: un industriale svizzero tiene appesa una macchina inutile nel mezzo del suo ufficio e nei momenti difficili la contempla; essa lo esorta alla serenità e alla saggezza; un giorno un uomo umilissimo, un falegname, "che viveva in una stanza disadorna", visita la macchina inutile rimane incantato e a guardarla ed esclama: Bello, me ne farò una scatola.

La fiaba che al potrebbe scrivere sull'arte di Munari deve prendere in considerazione elementi costitutivi che siano all'opposto di quelli appartenenti alla tecnica tradizionale dell'arte:

1. deculturizzazione (l'arte non insegna cultura; per Munari il suo è solo un mestiere: le sue opere appartengono alla civiltà che le ha prodotte; l'arte non potrà mai essere insegnata; arte ed ambiente che la contiene non devono essere più distinguibili);
2. demistificazione (il lupo deve mangiare l'agnello: cioè l'esperto si alla rovescia: dal mistero alla luce per abbattere l'Arte e i Suoi Segreti; l'artista deve servire alla società);
3. demitizzare (in tutte le maniere: moltiplicando serialmente le opere; rivelarne le tecniche costruttive e le finalità operative; esprimersi globalmente come artista e come uomo; far sì che gli uomini imparino a fare arte - l'arte)

DIDATTICA: 1. il creare oggetti aventi il minimo di ambiguità o il massimo di disponibilità (l'oggetto deve possedere come minime qualità denotative una funzione di uso o una funzione estetica contemporaneamente fruibile). La fruizione dell'oggetto è immediata e non esistono problemi interpretativi. Gli oggetti di Munari non sono contraddistinti da alcun marchio: è difficile riconoscerli come appartenenti; l'oggetto insegna con la stessa presenza che ha volta per volta in sé le sue leggi, insegna indipendentemente dal suo ideatore, insegna in quanto

elemento che — ancor prima di essere realizzato — già appartiene a quella civiltà in cui viene alla luce.

Il riprodurre meccanicamente, l'eliminazione dell'originale, la semplicità organizzata, la visualizzazione del metodo, sono ancora operazioni didattiche.

2. Lo scrivere: apparente operazione di storizzazione di un metodo, in realtà operazione di decodificazione della teoria. Lo scritto verbalizza l'idea che si è visualizzata nell'opera, concorre a chiarificare il non-segreto dell'arte, toglie ogni possibilità di esorcismo e manipolazione alterante.

3. Il vivere: il vivere didatticamente per Munari è continuare a sostenere il ruolo globale di programmatore sperimentale di fronte al professionismo codificante dell'artista.

GIOCO: "In ogni uomo c'è un bambino" fu il titolo di una mostra di giocattoli di artisti (Galleria dell'Annunziata, gennaio 1948). Così Munari ne riassunse allora gli intenti: "... ogni tanto, quando gli affari, il denaro, la lotta di classe, il lavoro intenso, i problemi sociali e via dicendo hanno colmato la misura, il nostro istinto — quello stesso di quando eravamo bambini — si ribella e vorrebbe abbandonare tutto... Mettetelo una [opera] in casa vostra, quando sarete preoccupati per un affare mal combinato, contemplate uno di questi oggetti inutili e tornerete nella realtà".

Giochi quindi come ritorno al reale (si pensi alle ultimissime edizioni di libri per ragazzi progettate da Munari, in cui la fiaba è sostituita da un racconto reale oppure ancora più fantastico).

MESTIERE: l'arte è un mestiere fatto a regola d'arte. Il continuo sperimentare questo mestiere porta a non credere più alla storia dell'arte come storia del capolavoro. Per ciò l'arte non avrebbe evoluzioni: nel rapporto costante tra l'individuo e la realtà che la circonda cambierebbe quindi soltanto il mezzo di visualizzazione.

Mestiere è programmare opere che diano il senso di appartenere a noi da sempre. Aver mestiere significa possedere un metodo, di cui la creatività è soltanto un elemento di uso.

ERNESTO L. FRANCLANCI



Piccola cronologia

Bruno Munari è nato a Milano nel 1907

1927 In collegamento con artisti del movimento futurista, prende parte alle manifestazioni di quel gruppo (Galleria Pesaro, Milano 1927, 1928).

1931 Biennale di Venezia 1930; Galleria St. Parigi 1930; Quadrilatero, Roma 1931; Galleria Romanina, Parigi, 1932.

1930 Macchina aerea.

1932 Fotogrammi, secondo le ricerche di Man Ray e di Man Ray-Maggi.

1933 Macchine inutili (Milano, Galleria Tre arti).

1935 Digiti estratti con interesse per i processi visivi e eliminazione del concetto di spazio intorno ad elementi di spazio.

1945 Ora X, prototipo (una prima serie di 50 esemplari sarà eseguita da Danusso nel 1962) oggetto estetico con motore a molla, e ha serventi come i colori primari che girano lentamente a velocità diverse tra loro con compensazioni continuamente variabile di forma e colore.

1947 Macchine inutili con parti in materie plastiche.

1948 Concorsi canavali.

1949 Libri illeggibili: libri che «non hanno parole da leggere, ma hanno una storia visiva che si può capire seguendo il filo del discorso visivo» (D'ISO).

1950 Positivi-Negativi: digiti in cui è eliminata l'opposizione interno-esterno, avanti-dietro, i cui termini sono invece alla pari come condizioni di una situazione unica.

1951 Macchine artistiche.

1952 Fontana per la Biennale di Venezia.

1952 Proiezioni dirette.

1953 Proiezioni a luce polarizzata: proiezioni con linee polarizzate usate come mezzo per generare e animare il colore.

Il colore non concorreva con gli esperimenti ottici, ma era il risultato di un gioco di luce e di colori. Il colore era il risultato di un gioco di luce e di colori. Il colore era il risultato di un gioco di luce e di colori.

1956 Sculture da viaggio.

1958 Ricostruzioni teoriche di oggetti immaginari: decomposizione di un oggetto immaginario in base a frammenti di uso ignoto e di destinazione incerta.

1959 Faselli dei demitici: interni di valvole radio modulari e sommersi nel petto.

1961 Strutture continue: elementi modulari incastri fruibili in combinazione e piacere di chi li usa, con forme finali continuamente diverse.

1962 Ricerche cinematografiche.

1965 Tetraedro. In un unico volume di questi esperimenti di una ricerca inventiva e a stretto collegamento diretto, sotto una forma che è stata il risultato di un gioco di luce e di colori. Il colore era il risultato di un gioco di luce e di colori.

1966 Xerografia: immagini ottenute sfruttando in modo creativo la possibilità di una duplicazione Rank Xerox.

1968 Piramidi: Oggetti estetici e programmati a luce polarizzata.

1968 Gli antenali.

1968 Flexy.

1971 Abilitato.

BRUNO

MUNARI

763^a Mostra del Cavallino
dal 16 settembre al 13 ottobre 1972

GALLERIA DEL CAVALLINO - SAN MARCO 1725 - VENEZIA

