

**Catalogo mostra “Mostra collettiva di Bruno Munari”, Civica Galleria d'Arte Moderna, Comune di Gallarate, 17 maggio 21 giugno 1998, Corraini Editore**

## **MUNARI, OVVERO LA REGOLA DEL GIOCO di Marco Meneguzzo**

Nella mente di chi lo apprezza e lo ama, la vocazione giocosa dell'idea di progetto di Bruno Munari si confonde troppo con una specie di “sindrome di Peter Pan”, cioè con quel desiderio di restare bambini, di non crescere per non assumere le responsabilità dell'essere adulti. In questo senso i progetti di Munari sarebbero il risultato di un atteggiamento infantile, per quanto geniale, e per certi versi sarebbe forse interessante indagare psicologicamente su quanto del suo successo davvero popolare non derivi da questa sorta di “desiderio” d'irresponsabilità provato in qualche momento da tutti gli adulti, e da tutti sostanzialmente inesperto perché contrario alle regole sociali.

Eppure, tutto questo è il frutto di un equivoco: Munari – e con lui molti grandi artisti di questo secolo – non dice che bisogna restare bambini per esprimere la nostra creatività, ma bensì che “bisogna risvegliare il bambino che è in noi”, cioè attuare un processo di estrema e precisa consapevolezza che, da adulti, ci fa analizzare i modi della creatività, alla ricerca di nuove possibilità di interpretazione del reale. Non si tratta quindi di rifiutare le regole della società degli adulti, quanto piuttosto esercitare quell'elasticità mentale che ci consente di passare da un sistema di interpretazione del reale a un altro, magari attraverso un “corto circuito semantico” o addirittura un'assonanza fonetica, ma sempre controllati, coscienti, consapevoli: un giocatore che gioca simultaneamente su più tavoli, a giochi diversi. Queste nuove possibilità di interpretazione sono in realtà antichissime, o addirittura sepolte in noi, se è vero – come credo – che l'aspetto del mito e quello del gioco siano strutturalmente simili. Tra le due possibilità, tra l'interpretazione mitologica del reale e l'applicazione delle regole del gioco, Munari sceglie questa seconda alternativa, che gli consente maggiori e meno cristallizzate analisi del mondo, e che soprattutto non aspira a diventare il solo e indiscutibile mezzo di lettura della realtà, nonostante che tra il mito e il gioco i punti di contatto siano più d'uno: nei confronti del mito, il gioco ha il grande vantaggio di poter essere agevolmente abbandonato, essendo chiaro che si tratta di una costruzione personale e non di un dogma superumano. Però, nonostante nella mente rimanga ben differenziata la sfera del gioco da quella della realtà – e questo accade anche nei bambini, che sanno perfettamente distinguere i due aspetti, pur immedesimandosi completamente nel gioco –, l'adozione volontaria delle “regole del gioco” è l'unico atto veramente cogente dell'intero processo progettuale “a valenza ludica”, qual è quello di Bruno Munari (e con lui di tutti – adulti e bambini – che decidano di giocare, sia che si tratti di “campana” o di “poker”).

In altre parole, le regole vanno rispettate. E il fatto che siano regole del gioco non attenua affatto il loro rigore, anzi... in una partita a scacchi le regole sono molto più ferree che in una guerra vera. Può apparire strano, invece, che si parli di regole ferree a proposito di Bruno Munari, che in quel nemo di tenerezza e di affetto con cui il suo pubblico lo avvolge sembra essere al contrario il sovvertitore delle regole, il monello che non rispetta l'ordine costituito. Anche stavolta, un piccolo equivoco dettato dall'amore cieco che spesso gli si porta: Munari ama l'ordine, è l'aggettivo “costituito” che odia. È in questo senso che la regola del gioco agisce come grimaldello di ogni ordine costituito, che poi significa sempre ordine “precostituito”: se tutto è già organizzato secondo regole tanto consuete da essere dimenticate nelle loro motivazioni originarie, forse è il caso di “rimettere in gioco” tutto, per verificare se non si possono trovare regole migliori. E poiché ogni progetto e ogni concetto per Munari muove da motivazioni e da norme il più semplici possibile, e solo in un secondo tempo può raggiungere quella complessità che ci sembra di riconoscere in tutte le cose che ci circondano, l'artista decide di indagare dandosi regole semplici, e molto spesso una sola. In questo modo l'artista – come lo scienziato, in questo caso – isola il problema per osservarlo meglio nelle sue variazioni e nelle sue possibilità di sviluppo, ma nel contempo non corre il rischio di un'osservazione “in vitro”, avulsa cioè dall'ambiente virtuale, perché Munari mostra una decisa propensione a lavorare su dati naturali, addirittura partendo da esempi organici. Non è un caso, ad esempio, che molte delle sue ricerche abbiano come “luogo” concettuale d'indagine la topologia,

che a sua volta non è disciplina lontanissima da quella recente branca della geometria che si occupa di “frattali”, nell’una e nell’altra, non si tratta di astrazioni geometriche, ma dell’osservazione delle possibilità di variazione e di trasformazione di un elemento, senza che le sue caratteristiche essenziali vengano meno: fino a quando un triangolo è un triangolo? E quando avviene il passaggio dalle due alle tre dimensioni?...

La “Flexy” del 1968, è alla fine una ricerca topologica, in cui Munari si è dotato di una sola regola e di una sola misura: un filo d’acciaio flessibile, della lunghezza di un metro, che manterrà quest’unico dato invariato, di fronte alle più svariate forme in cui la fantasia potrà piegare il filo; i vari “Acona biconbi”, così come le “strutture continue”, entrambi del 1961 sono aggregazioni di elementi uguali che vanno non solo in tutte le direzioni, ma in tutte le dimensioni geometriche, dimostrando la “continuità” dimensionale dello spazio, e non la sua soluzione, la sua divisione. Allo stesso modo, quella foglia di fico d’India che sta nel suo studio credo ormai da decenni, rinsecchita e ridotta ormai al solo scheletro ligneo della pianta, senza la parte carnosa, mostra la struttura topologica della natura, fatta in questo caso di triangoli, non geometricamente perfetti, ma topologicamente efficacissimi.

Così, nel suo processo conoscitivo Munari non parte dall’astrazione, ma vi arriva, muovendo dall’osservazione diretta dei singoli fenomeni. Questo, che è universalmente noto come “metodo sperimentale”, e che sta alla base della cultura moderna, ha però bisogno di un’attitudine all’osservazione fuori dal comune, capace cioè di non restare invischiata neppure dalle proprie regole di osservazione. In altre parole, ci devono essere delle regole non codificate a priori, ma create per la singola osservazione, per il singolo progetto, e che solo in un secondo tempo risultino – se è il caso – obbedienti a una visione generale del mondo. Per far questo, non c’è metodo migliore che considerare ogni nuova avventura conoscitiva e progettuale sotto la specie del gioco. Il gioco, infatti, ha il grande vantaggio di essere controllabile nella sua normativa fatta di regole semplici, e di non assumere – come invece si è detto già prima, a proposito del mito – l’aspetto di qualcosa che sfugge alla costruzione umana, che non dipende cioè dall’uomo, dal creatore delle sue stesse regole. In questo senso, un metodo analitico che muove dal gioco appare anche a chi gioca, a chi analizza giocando, estremamente tranquillizzante: se tutto è sotto controllo e nulla ci obbliga a giocare, ma semplicemente “vogliamo” giocare, ecco che l’esito del nostro gioco – cioè, nel nostro caso, il nuovo progetto, o la nuova percezione dell’oggetto che abbiamo deciso di analizzare – non sarà mai psicologicamente dirompente, per quanto nuovo possa essere il risultato. Sarà il frutto del gioco e quindi della regola che ci siamo dati e della volontà di applicarla, tutti elementi che ci responsabilizzano in massimo grado nei confronti di ciò che andiamo facendo seguendo quelle regole, ma che al contempo ci consentono le maggiori possibilità di uscita, di “rescissione del contratto” che abbiamo convenuto con noi stessi. È questa libertà che, di solito, non solo ci fa condurre il gioco sino in fondo, ma ci permette di conseguire i risultati più nuovi, innovativi e sorprendenti senza la paura dell’ignoto, ma al contrario con il desiderio della scoperta. Il gioco infatti mantiene in sé comunque il connotato della “finzione”, come – mutatis mutandis – la tragedia greca: il sangue della tragedia ha funzione catartica perché la mente si immedesima e al contempo si astrae dall’azione, grazie al meccanismo di realtà/funzione messo in atto nel teatro. In maniera analoga, il gioco ha una funzione maieutica, perché concentra l’attenzione dell’osservatore su di un problema, ma non lo costringe mai a soluzioni perentorie, obbligate, dettate da una superiore necessità: è tutto frutto della volontà. Per questo i fantasmi paurosi dell’ignoto vengono scacciati e, anzi, si prova la nostra abilità di giocatori spingendo al limite le possibilità delle regole ferree che il gioco si è date, e che costituiscono il sicuro confine concettuale della nostra azione. Il “limite” delle cose, delle tecniche, della stessa definizione degli oggetti, dei modi, dei metodi, viene raggiunto più facilmente all’interno di un gioco, che non in quella che viene definita realtà, dove il fardello di troppe norme preesistenti ci impedisce di guardare liberamente. Ed è proprio la ricerca del limite, delle possibilità ultime che caratterizza tutta la ricerca di Munari, sia che si tratti di una struttura geometrica – come si è visto con la topologia e i frattali –, che di una macchina fotocopiatrice, spinta per gioco a contraddire le basi della propria esistenza, producendo non più copie, ma “pezzi unici” (le famose “xerografie”), e facendo così rivedere anche il dualismo tra creazione e

riproduzione; oppure arrivando alle acrobazie delle “ricostruzioni teoriche di oggetti immaginari”, alle “scritture illeggibili di popoli sconosciuti”, fino alla sublime irrisione delle “macchine inutili”, tanto inutili da renderle assai poco “macchine” e molto “umane”, nella loro agitazione chiassosa e senza costrutto. Questa azione “soffice”, messa in atto da Munari ha avuto sempre successo, e non solo verso i bambini, per i quali l'artista ha applicato nei suoi famosi “laboratori” questo metodo, ma nei confronti degli adulti, molto più restii ad adottarlo, date le loro maggiori circonvoluzioni nel cervello (cioè alle loro radicate convinzioni e abitudini), e prima di tutto nei confronti di se stesso: da vero sperimentatore, Munari, dopo averlo inventato, si è inoculato per primo il metodo della curiosità.