

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 "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 utilissimo, 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 la 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: 1. 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.

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

2. 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.

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'Annunciata, gennaio 1949). 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... Mettete una [opera] in casa vostra, quando sarete preoccupati per un affare mal combinato, contemplate uno di questi oggetti inutili e tornerebbe nella realtà".

Gioco 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 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.

ERNESTO L. FRANCALANCI



Piccola cronologia

Bruno Munari è nato a Milano nel 1907

1927 In collegamento con artisti del secondo futurismo, prende parte alle manifestazioni di quel gruppo (Galleria Pesaro, Milano 1927, 1929, 1931; Biennale di Venezia 1930; Galerie 32, Parigi 1930; Quadriennale, Roma 1931; Galerie Renaissance, Parigi, 1932).

1930 Macchina aerea.

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

1933 Macchine inutili (Milano, Galleria Tre arti).

1935 Dipinti astratti con interesse per i processi visivi e eliminazione del concetto di spazio interno ed esterno al quadro.

1945 Ora X, prototipo (una prima serie di 50 esemplari sarà eseguita da Danese nel 1963) oggetto cinetico con motore a molla, e tre semicerchi con i colori primari che girano lentamente a velocità diverse tra loro con composizioni continuamente variate di forma e colore.

1947 Macchine inutili con parti in materie plastiche.

1948 Concavi convessi.

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

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

1951 Macchine aritmiche.

1952 Fontana per la Biennale di Venezia.

1952 Proiezioni dirette.

1953 Proiezioni a luce polarizzata proiezioni con filtri polarizzanti usati come mezzo per generare e animare il colore.

Il polaroid viene normalmente usato negli esperimenti ottici per rendere visibili gli sforzi della materia posta sotto tensione, oppure nell'esame cristallografico per conoscere la natura di certi cristalli e di certi materiali. Mai era stato usato a scopi artistici. Se tra due lastre di polaroid si mette un pezzo di colla, senza colore, piegato a caso più volte, noi possiamo osservare la nascita del colore e, mediante la rotazione di uno dei due polaroid, i colori cambiano seguendo tutto l'arco dello spettro fino ai complementari.

1956 Sculture da viaggio.

1956 Ricostruzioni teoriche di oggetti immaginari: ricostruzione di un oggetto immaginario in base a frammenti di uso ignoto e di destinazione incerta.

1959 Fossili del duemila: interni di valvole radio modellati e sommersi nel perspex.

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

1962 Ricerche cinematografiche.

1965 Tetracono.

In uno spazio cubico di venti centimetri di lato, ruotano lentamente a velocità leggermente diversa, quattro cubi che occupano tutto lo spazio visibile frontalmente. Il cubo che contiene i quattro cubi è aperto da due lati così che l'oggetto si può vedere da due lati: davanti si vede una combinazione cromatica e dietro la stessa ma con i colori opposti. Il tetracono quindi presenta allo spettatore una combinazione mutevole di due colori complementari.

1965 Xerografia immagini ottenute sfruttando in modo creativo le possibilità di una duplicatrice Rank Xerox.

1966 Polariscopi. Oggetti cinetici e programmati a luce polarizzata.

1966 Gli antenati.

1969 Flexy.

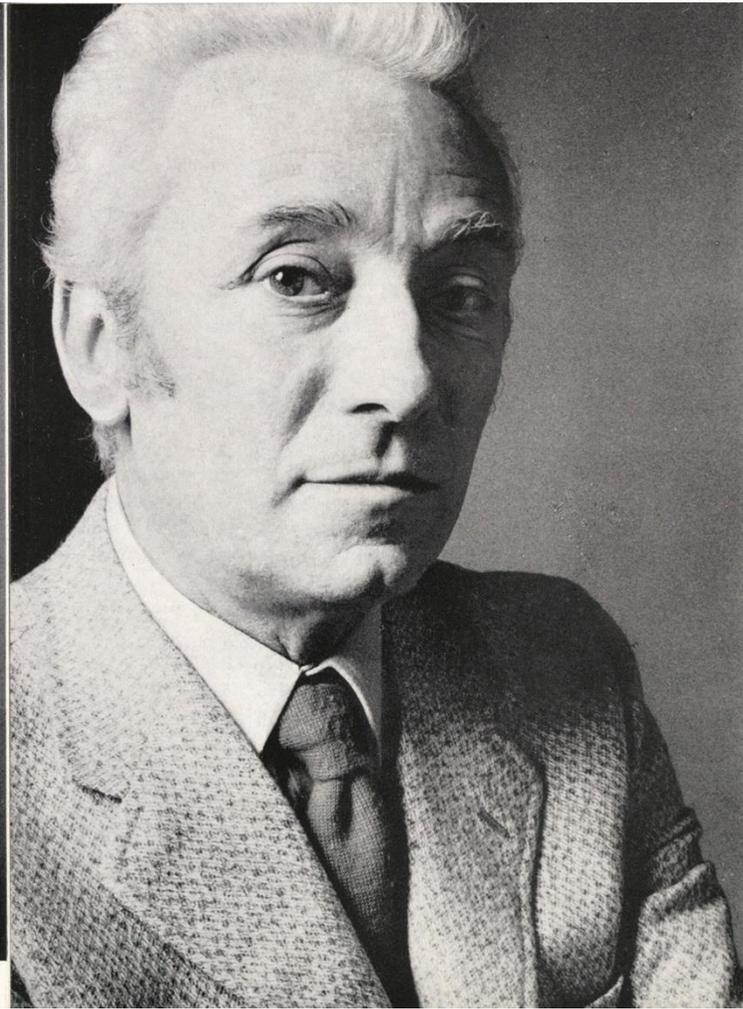
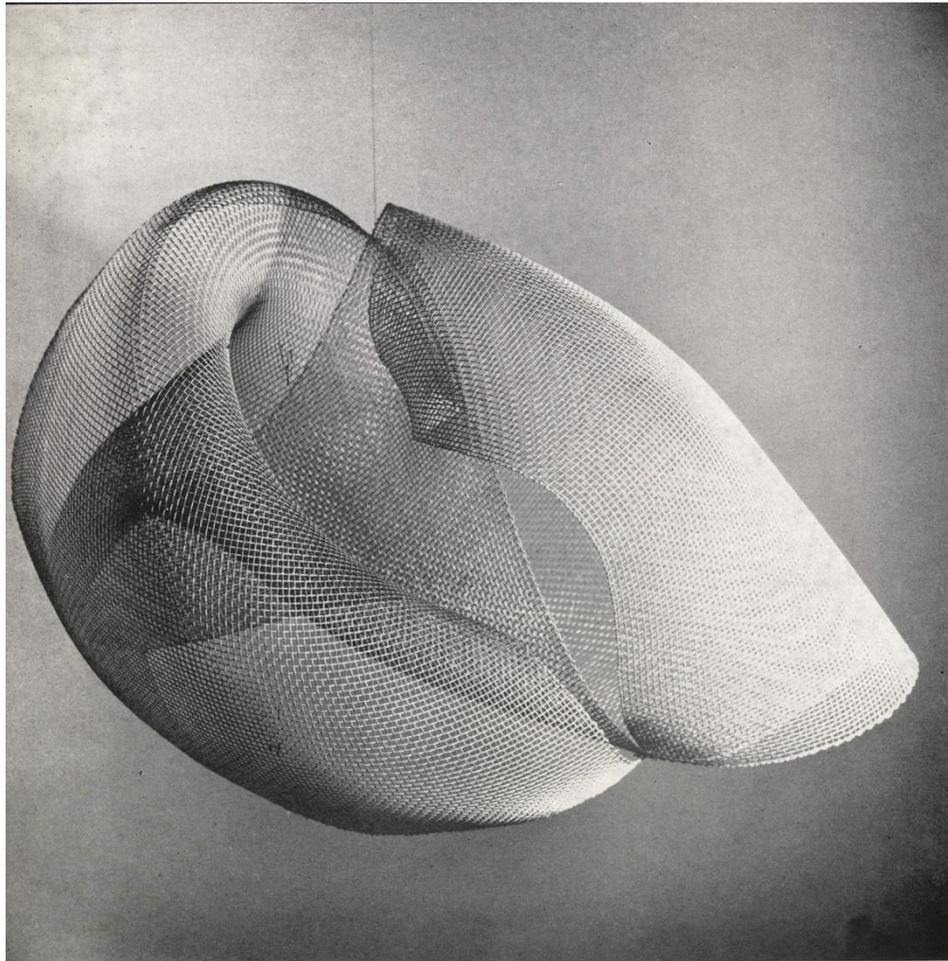
1971 Abitacolo.

BRUNO

MUNARI

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

GALLERIA DEL CAVALLINO - SAN MARCO 1725 - VENEZIA



BRUNO

MUNARI

763^a Mostra del Cavallino

dal 16 settembre al 13 ottobre 1972

GALLERIA DEL CAVALLINO - SAN MARCO 1725 - VENEZIA