

The background is a dark charcoal grey. It features several large, abstract, black shapes that resemble stylized arrows or calligraphic strokes. One large shape on the left points upwards and to the right. Another shape in the center points upwards and to the left. A large, sweeping shape on the right side curves from the top right towards the bottom center. The overall composition is minimalist and graphic.

MUNARI

**“Occorre far capire
che finché l'arte resta
estranea ai problemi
della vita, interessa
solo a poche persone.”**

Bruno Munari, Arte come mestiere, 1966

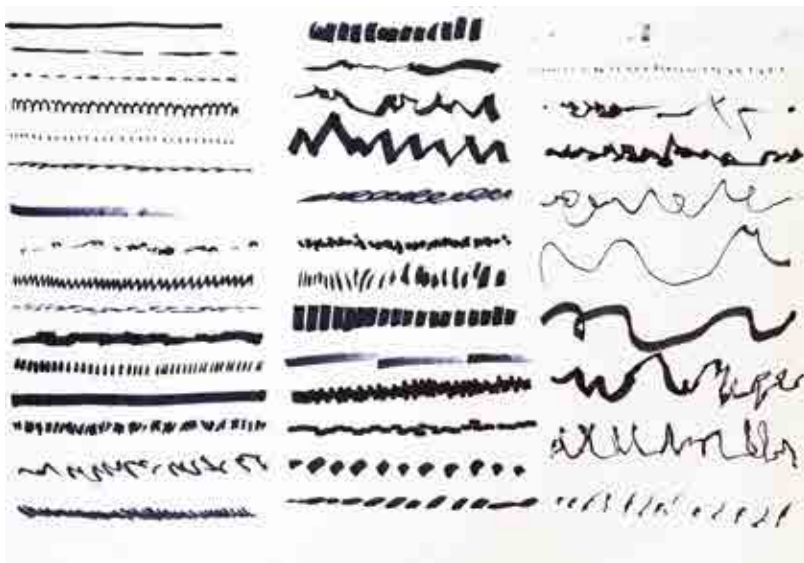


Immagine di riferimento per la linea grafica della rivista, ripresa dai segni tracciati da Munari durante un suo laboratorio, [archivio fotografico online](#)

Editoriale

Munari produce durante la sua vita moltissimi artefatti di design e lavora e opera in ambiti molto diversi tra loro. Trattare tutte le sue opere in un'unica monografia risulterebbe impossibile e, d'altro canto, concentrarsi solo su un periodo della sua vita, un solo abito di lavoro apparirebbe riduttivo.

Dunque quello che si vuole trasmettere nelle prossime pagine è l'estro creativo di questo grande maestro.

Partendo dalla (forse) casualità del fatto che "Mu-nari" in giapponese significhi "creare dal nulla", si è voluto trattare il designer proprio partendo da qui.

Creare dal nulla nel senso di superare, ma non annullare i limiti imposti agli oggetti e alle idee, come nel caso dei "Libri illeggibili".

Costruire "Macchine inutili" partendo da dettagli di poco conto come nylon e pezzettini di carta, rappresenta, ancora una volta la sua creazione dal nulla.

Annullare il tempo, come nel caso dell'orologio "Tempo libero" e ricostruire la storia come per "I fossili del 2000", indica l'annullamento del tempo, per ripartire a concepirlo proprio da zero.

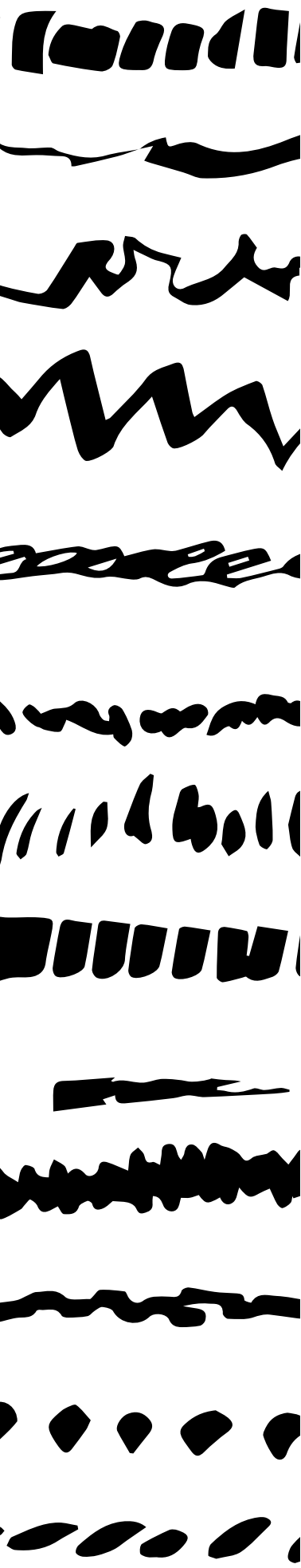
Creare dal nulla, possibile solo attraverso la creazione di un metodo innovativo, che ti spinge a osservare e analizzare il mondo con nuovi occhi.

Allegra Colombo

Beatrice Mascheroni

Monica Faini

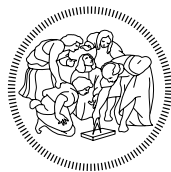
Veronica Naccari



Editoria

“Non solo la progettazione grafica della copertina di un libro o di un serie di libri, ma anche la progettazione del libro stesso come oggetto e quindi: il formato, il tipo di carta, il colore dell'inchiostro in rapporto al colore della carta, la rilegatura, la scelta del carattere tipografico secondo l'argomento del libro, la definizione della giustezza del testo in rapporto alla pagina, la posizione della numerazione delle pagine, risguardi, il carattere visivo delle illustrazioni o fotografie che accompagnano il testo, e via dicendo.”

Bruno Munari, Da cosa nasce cosa, 1981



POLITECNICO MILANO 1863

DESIGNVERSO

Una collana dedicata ai designer della comunicazione
immaginata come allegato alla rivista Multiverso,
Università degli Studi di Udine.

Facoltà di Design della comunicazione- Sezione C2
Politecnico di Milano · AA 2015/2016
Laboratorio di fondamenti del progetto

Creative Consultants

Prof. Daniela Calabi
Prof. Cristina Boeri
Prof. Raffaella Bruno

Segreteria di Redazione e Produzione

Dott.ssa Margherita Facca
Dott.ssa Lia Prone

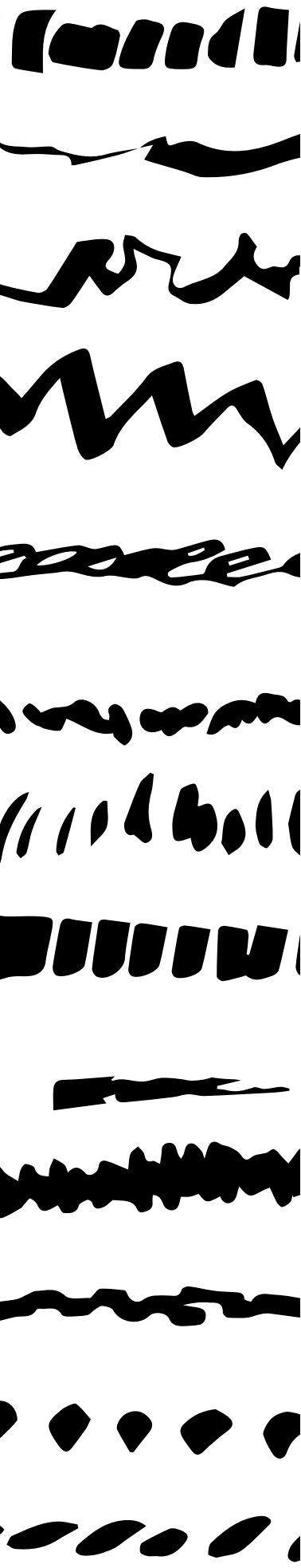
Art Directors, Photo Editors, Illustrators, Special Projects Manager

Allegra Colombo
Beatrice Mascheroni
Monica Faini
Veronica Naccari

Creatività come metodo a cura di Monica Faini
Immagini in trasformazione a cura di Veronica Naccari
Ingannare il tempo a cura di Beatrice Mascheroni
Superare i limiti a cura di Allegra Colombo



Vuoi vedere la nostra copertina animata? E
allora... Scansionami!



O

Autobiografia

pag. 9

Design in movimento

pag. 10

“Mu-nari: creare dal nulla”

pag. 13

1

Creatività come metodo

“L'uomo che si direbbe passi
la vita giocando”

G. Livi

pag. 16

“La realtà va presa in giro”

M. de Lucchi

pag. 21

“Bruno Munari: un metodo
progettuale”

V. Magnago Lampugnani

pag. 22

“L'insostenibile leggerezza di
una matita”

U. Eco

pag. 28

INDICE

2

Immagini in trasformazione

“Intorno alle invenzioni
plastiche di Munari”
C. Cerritelli
pag. 34

“Macchine inutili”
L. Zaffarano
pag. 40

“Nello spazio”
M. Hájek
pag. 43

“Mostre in baule”
F. Vaccari
pag. 46

“Arte programmatica e
cinetica”
B. Munari
pag. 47

“Negativo-positivo”
M. De Giorgi
pag. 48

3

Ingannare il tempo

“Con mio padre a Panarea”
A. Munari
pag. 52

“I fossili del 2000”
R. Pinto
pag. 56

“Orologio tempo libero”
A. Mendini
pag. 58

“Sveglia ora X”
A. Pigionatti
pag. 60

“Scritture illeggibili di popoli
sconosciuti”
G. Lussu
pag. 62

“Volto degli antenati”
R. Grensci
pag. 65

4

Superare i limiti

“La libertà è il limite”
M. Meneguzzo
pag. 70

“Munari e il suo metodo”
F. Agrifoglio
pag. 73

“Le macchine aritmiche”
L. Zaffarano
pag. 76

“Illeggibile leggibile”
E. Mussani
pag. 80

“Il dizionario dei gesti italiani”
M. Gentili
pag. 83

Segni nello spazio fatti con la luce, primi anni '50, tratta da Omaggio a Bruno Munari, 1999



AUTOBIOGRAFIA

Quello nato a Milano nel 1907
Quello delle Macchine inutili del 1930
Quello dei nuovi libri per bambini del 1945
Quello dell'Ora X del 1945
Quello delle Scritture illeggibili di popoli sconosciuti del 1947
Quello dei Libri illeggibili del 1949
Quello delle Pitture negative-positive del 1950
Quello delle Aritmie meccaniche del 1950
Quello Proiezioni a luce polarizzata del 1952
Quello delle fontane e dei giochi d'acqua del 1954
Quello delle Ricostruzioni teoriche degli oggetti immaginari del 1956
Quello del Portacenere cubico del 1957
Quello delle forchette parlanti del 1958
Quello delle Sculture da viaggio del 1958
Quello dei Fossili del Duemila del 1959
Quello delle Strutture continue del 1961
Quello della Lampada di maglia del 1964
Quello delle Xerografie originali del 1964
Quello degli Antenati del 1966
Quello del Corso di design alla Harvard University USA del 1967
Quello della Flexy del 1968
Quello dell'Abitacolo del 1971
Quello dei Giochi didattici di Danese
Quello dei colori delle Curve di Peano del 1974
Quello dei Messaggi tattili per non vedenti del 1976
Quello dei Laboratori per bambini al museo del 1977
Quello dell'Olio su tela del 1980
Quello dei Vilipesi del 1981
Quello degli Ideogrammi materici del 1993
Quello premiato col Compasso d'oro, con una menzione onorevole della Japan Design Foundation per l'intenso valore umano del suo design
Quello del premio Andersen per il miglior autore per l'infanzia
Quello del premio Lego

MUNARI

Design in movimento

L'arte e il design di Munari hanno conquistato il mondo, dopo essere stati esposti in tutta Italia. Ci sono però dei paesi che a loro volta hanno conquistato lo stesso Munari, primo tra tutti il Giappone.

La mappa qui di lato rappresenta i principali paesi in cui Munari ha esposto e attraverso l'applicazione AURASMA si è voluto renderla viva, aggiungendoci dei contenuti multimediali (attraverso marcatori rossi).

Segui le quattro semplici ISTRUZIONI qui di seguito per poter accedere ai contenuti speciali:

- 1) scarica l'app AURASMA sul tuo smartphone o su un dispositivo mobile dotato di connessione internet;
- 2) accedi ad essa ed iscriviti al canale "design in movimento - Munari";
- 3) inquadra la mappa sopra i marcatori rossi;
- 4) goditi la straordinaria cultura di Munari!

Legenda



= marcatore per indicare i contenuti speciali,
da inquadrare per visualizzarli attraverso l'app.

Ogni città viene rappresentata da un monumento
e da un logo.

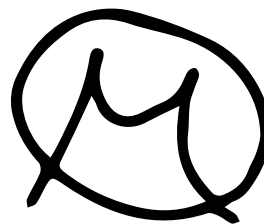
GODITI LA REALTÁ AUMENTATA!





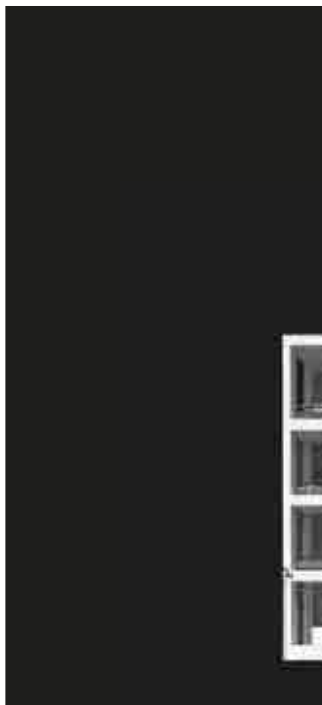
MoMA

NEY YORK



Studio Monte Olimpino

COMO



TOKYO 

赤



VENEZIA 



la Biennale di Venezia

Mu-nari: creare dal nulla

Il fatto che Munari in giapponese significhi "fare dal nulla" mi sembra una bella coincidenza.

Conoscevo bene Munari; ci vedevamo spesso in tempi antichi, quando parlavamo di astrattismo e cose del genere, e Munari, sempre, con quel suo permanente sorriso un po' da bambino, cercava, appunto, di cominciare da zero; cercava sempre di capire che cosa potevano essere i simboli, le suggestioni, l'alfabeto sul quale poter poi impostare, forse, discorsi lunghi.

Partire da zero era un po', secondo me, la sua ossessione e lo zero cercava di trovarlo un po' corrodendo con il suo sorriso perplesso, con il suo humor estatico, tutto quello che non era zero, e un po', questo zero, lo cercava stando con i bambini, osservandoli anche osservando se stesso nel momento in cui si confrontava con quel tanto di germinale che l'infanzia possiede nei confronti dell'esistenza e dell'universo intero.

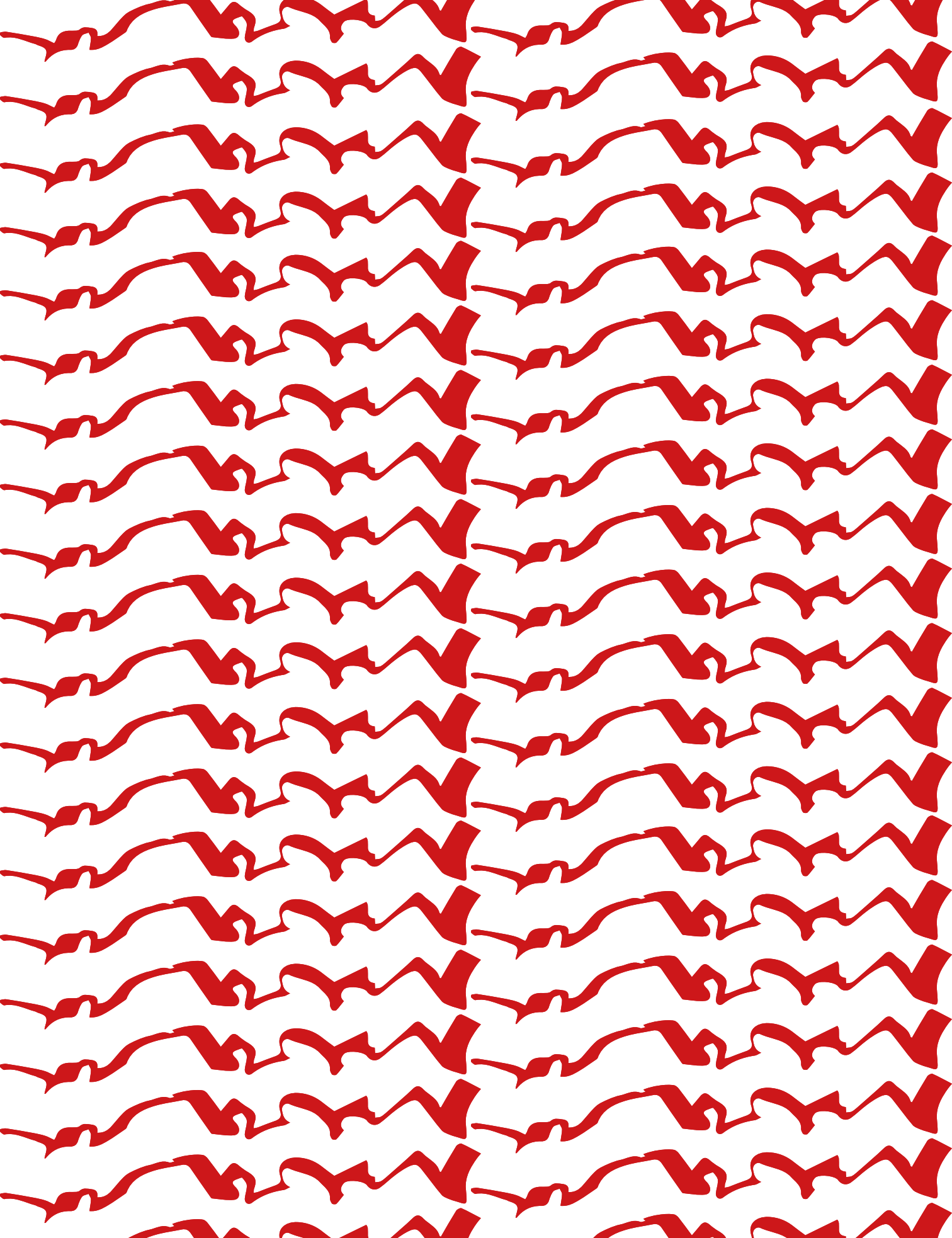
Credo proprio che Bruno Munari fosse un po' il signor Mu-nari: quello che cerca di "fare qualche cosa dal nulla".

Ettore Sottsass

Su Munari, 1999

ブナリー・ムナリー

"Mu-nari" scritto in lingua giapponese.



CREATIVITÀ COME METODO

L'uomo che si direbbe passi la vita giocando

È subito, appena apre la porta, diverso da tutti gli altri. Gli artisti di solito sono introversi, d'umore oscuro, lui invece è piacevole, gaio. Gli artisti sono seri, ragionano solennemente del proprio lavoro, lui ridacchia scherzoso. Gli artisti portano tute macchiate di colore, gabbane color tela di sacco, lui indossa un bel completo a quadrettini e una cravatta viola che dà spicco alle sue basette argentate. Gli artisti sono scontenti di sé e degli altri, lui si guarda intorno in modo ilare e allegro. Gli artisti somigliano soltanto a se stessi, lui somiglia a un acrobata, a un fanciullo o a un mimo.

«Il fatto è», spiega subito Bruno Munari, «che io non sono affatto un artista, perlomeno non sono un artista nel senso che comunemente si dà a questa parola: da cavalletto, da torre d'avorio. Non uso i pennelli, e penso che sia inutile fare a mano quello che si può fare meglio, e più velo-

cemente, con una macchina. Non faccio capolavori, né parlo un linguaggio cifrato da iniziati. Semmai cerco d'andare incontro alla gente e mi preoccupo molto d'allacciare i contatti col pubblico, visto che vivo in un'epoca di massa. Sono, insomma, un nuovo tipo d'artista moderno: il designer».

È vero. Da quando ha cominciato a lavorare come pittore e come grafico, Munari s'è preoccupato soprattutto di una cosa: demolire il mito dell'arte pura. «L'arte e la vita», dice spesso, «devono tornare a stare assieme. Al tempo degli etruschi, un vaso che noi consideriamo bellissimo conteneva l'olio per la cucina. È così che dev'essere. Non c'è separazione fra utilità e bellezza». Ha evitato le posizioni di privilegio, ed è sceso in mezzo alla gente a guardare e ascoltare. Non ha contrastato l'aggressione della civiltà di massa, bensì le è andato incontro con il suo umore

Bruno Munari nella sua casa-studio a Milano seduto sulla poltroncina realizzata per un night club, 1975, da archivio fotografico online



re più inventivo, più gaio. Non ha ceduto alla nostalgia del passato, ma si è immerso nel presente «cercando di estrarre un po' d'ordine dal caos». Ma soprattutto s'è convinto che la caratteristica della nostra epoca non è più la soggettività, ma l'oggettività pura: vale a dire la ricerca di un'immagine il più possibile chiara, semplice e accessibile a ognuno.

La sua casa-studio, del resto, è la dimostrazione più eloquente di questo atteggiamento. È alta sui tetti, chiara, con le nuvole che passano leggere oltre le finestre, e un terrazzo pieno di ciuffi verdi, vasi, alberelli. Ha pochissimi mobili, e nessun visibile strumento di lavoro, come cavalletti, tele accatastate, tubi di colore, pennelli, pacchi di materiali. Non ha quadri alle pareti, né pezzi unici che decorino gli angoli. Ha, invece, disposti qua e là, certi oggetti creati da lui che portano il suggello di un discorso semplice, rivolto a tut-

ti: tutti coloro, dice con ironia Munari, che oggi comprano e consumano, e che vanno quindi sotto l'antipatico nome di «fruitori».

C'è, per esempio, una lampada bianca che pende dal soffitto con la naturalezza d'una fresca colata di neve. Ci sono manifesti dove le scritte hanno caratteri vividi, color turchese o amaranto, d'un bel rilievo corposo. Ci sono oggetti d'arte cinetica che, una volta avviati, compongono bizzarri giochi di luce per la delizia dei «fruitori».

Ci sono piccole sculture componibili, in serie, per nulla «serieuse», ma dall'allegro aspetto di gioco. C'è infine una poltroncina molto comoda, che presenta un giusto alternarsi di pieni e di vuoti, cosicché il corpo vi s'adagia nel modo migliore e riposa.

Fermiamoci alla poltroncina, tanto per capir meglio il metodo di lavoro di Munari. «Per me una poltroncina», spiega subito col suo umore

“Un giorno sono andato in una fabbrica di calze per vedere se mi potevano fare una lampada.
- Noi non facciamo lampade, signore.
-Vedrete che le farete.
E così fu.”

Bruno Munari, Fantasia, 1977



Lampada Falkland, Bruno Munari, 1964, da archivio fotografico online

gaio, facendomela delicatamente ruotare su se stessa, «può avere lo stesso valore di una cosa d'arte. Purché sia progettata secondo un certo metodo. Purché raggiunga una forma di naturalezza dettata dalla semplicità e dall'economia costruttiva. Come ho fatto in pratica? Ecco: quando quel certo night-club me la ha commissionata, io mi sono preoccupato prima di tutto di fare un progetto che andasse incontro alle esigenze del pubblico, dei camerieri e del proprietario del locale. Così ho fatto un'inchiesta dalla quale è risultato che il cliente voleva una poltroncina comoda e girevole, i camerieri la volevano leggera, sovrapponibile e lavabile, e il padrone la voleva più piccola possibile e di un costo limitato. Allora ho messo insieme queste varie esigenze e ho cominciato a lavorare, scegliendo del ferro cromato e un colore grigio per il rivestimento. Così è nata questa sedia, che è comodissima e

che io giudico una delle mie cose più riuscite». Questo, in poche parole, è il metodo di lavoro del moderno designer: creare nel rispetto degli altri, nell'osservazione dei bisogni di oggi, sia individuali che industriali. Evitare di dar corda al proprio capriccio, alla propria aspirazione segreta di artista deluso, e mettersi, invece, al servizio della comunità.

Per meglio puntualizzare il suo metodo, Bruno Munari ha progettato addirittura una sorta di scherzoso libriccino, per metà grigio e per metà rosa-salmone, dove da un lato sono allineate le virtù dell'artista e dall'altro quelle del designer. Veniamo così a sapere che le prerogative dell'artista sono, ad esempio, l'ispirazione soggettiva, il disprezzo del pubblico, la cultura classica, il divismo, i giudizi di bello e di brutto, la produzione per trarne fuori forme utili e soluzioni giocose. Nessuno, infine, sembra più immune di lui dai

Bruno Munari nella sua casa-studio a Milano con scultura multiplo Aconà Biconbi, 1988, da archivio fotografico online



vizi tipici dell'artista odierno: l'inquietudine, la nevrosi, l'insoddisfazione di sé. Come mai? Che cos'è che lo rende diverso dagli altri? «La verità è che io mi sono sempre preoccupato molto di muovermi nel modo giusto», spiega allegro Munari. «E così, invece di barare facendo dell'arte pura (che poi diventa commerciale), ho preferito mettermi a fare addirittura della vera arte commerciale: cioè del disegno industriale, della grafica».

Ha quasi sessantadue anni, ma ne dimostra molti di meno perché è rimasto fresco com'era prima, un po' mimo e un po' fanciullo. Dice allegramente: «Io credo che uno che vive di progetti resti giovane». Lui, appunto, ha scelto la perenne gioventù dei progetti. Lavora molto, ma il suo lavoro ha una strana particolarità, che non si vede se non nei risultati. Quando Munari si mette al suo tavolo (ed è un tavolo piccolo con strumenti

insignificanti come forbici, il righello, le matite, i quadratini di plastica o di latta), significa che la lunga fase dell'osservazione è già avvenuta e che il frutto è pronto per saltar fuori: perfetto e in un attimo. «Io direi addirittura che la maggior fatica che ho fatto è stata quella d'allenarmi a questa immediatezza. Sono come un acrobata che salta sul filo e non si vede lo sforzo che fa. L'impressione di freschezza che danno i miei lavori nasce proprio da qui». E subito aggiunge: «Crearsi un hobby che faccia da contrappeso al lavoro secondo me è una sciocchezza. Bisogna invece fare il contrario: trattare il proprio lavoro come un hobby».

Grazia Livi
Epoca Epoca, 1968

“Ogni libro è letto ma
ogni letto non è anche
un libro.”

*Bruno Munari, Domus, n.
760, 1994*



Bruno Munari nella sua casa-studio a Milano seduto sul letto del suo Abitacolo mentre legge uno dei suoi Prelibri indossando gli Occhiali Parasole, da archivio fotografico online

La realtà va presa in giro

Bruno Munari mi ha insegnato che il progetto è una cosa che nasce nella testa, è una cosa leggera impalpabile, area ma molto concreta, molto tangibile, molto comunicabile, tremendamente contagiosa.

Con le sculture da viaggio, le macchine inutili, i libri, le forchette che parlano, gli occhiali di carta e poi di seguito tutto il suo lavoro, mi ha insegnato che la realtà non serve a niente, non è per nulla funzionale né alcuno riuscirà a renderla tale, la realtà va pesa in giro, può a malapena servire a riderci un po' su.

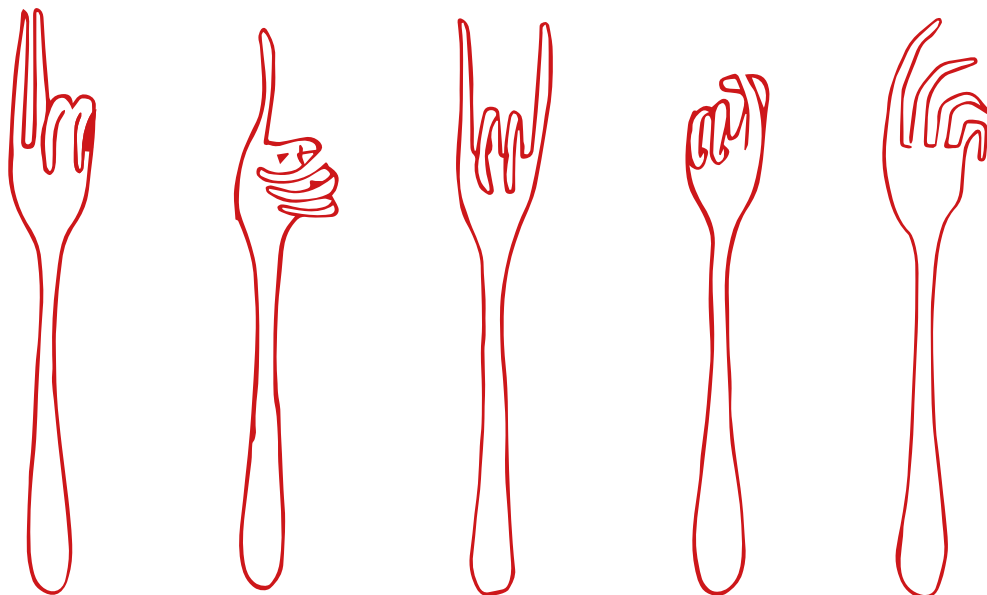
Mi ha insegnato che i progetti non necessariamente si riferiscono a cose o che anche, se a cose

devono riferirsi, sono cose di cui il contenuto intrinseco, la materia, la preziosità dei metalli, la levigatezza delle superfici, la forma non contano niente.

Perché sono altre le cose che contano, sono le idee, sono gli entusiasmi, le speranze e i desideri e Bruno Munari sapeva mettere queste cose dentro tutte le sue cose che non sono cose. È la forza di chi sa pensare diverso.

*Michele de Lucchi
Su Munari, 1999*

Forchette Parlanti, Bruno Munari, 1964, da Leforchette di Munari



Bruno Munari: un metodo progettuale

Bruno Munari, indiscusso maestro del design italiano, non ha mai creduto all'idea artistica come base su cui costruire il progetto, come d'altro canto non ha mai potuto immaginare il progetto senza idea artistica.

Il suo sforzo creativo e didattico è sempre stato in bilico tra sistema ed invenzione, indagando metodologie complesse che comprendessero tanto la logica che la fantasia. Forse il miglior modo di avvicinarsi al pensiero di Munari è leggere i suoi libri. Esprimono le sue posizioni culturali con chiarezza profonda e sofisticata semplicità. E ciò non soltanto attraverso lo scritto: un libro

di Munari è al tempo stesso un trattato e un progetto di design, una istruzione all'uso e contemporaneamente un esempio realizzato secondo tale istruzione.

Ovviamente con la mano sapiente di Munari stesso, mano che segue le indicazioni autoimposte con fantasia e spregiudicatezza. Riportando qui di seguito un breve saggio scritto per noi da Munari e corredato di alcuni brani salienti tratti dai suoi libri. Ci sembra che il risultato riproduca in miniature uno dei suoi straordinari volumetti; speriamo rappresenti una sintesi essenziale e significativa del suo modo progettuale.

Schema: dal problema alla soluzione, Bruno Munari, da Da cosa nasce cosa

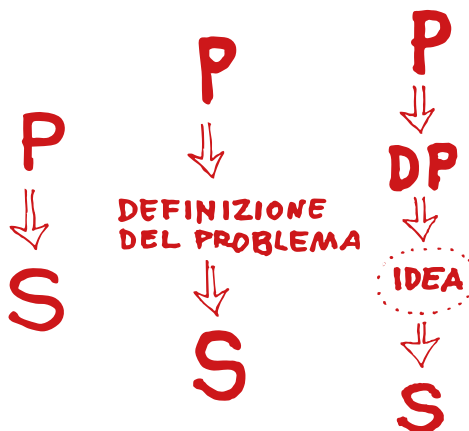
PROBLEMA
↓
SOLUZIONE

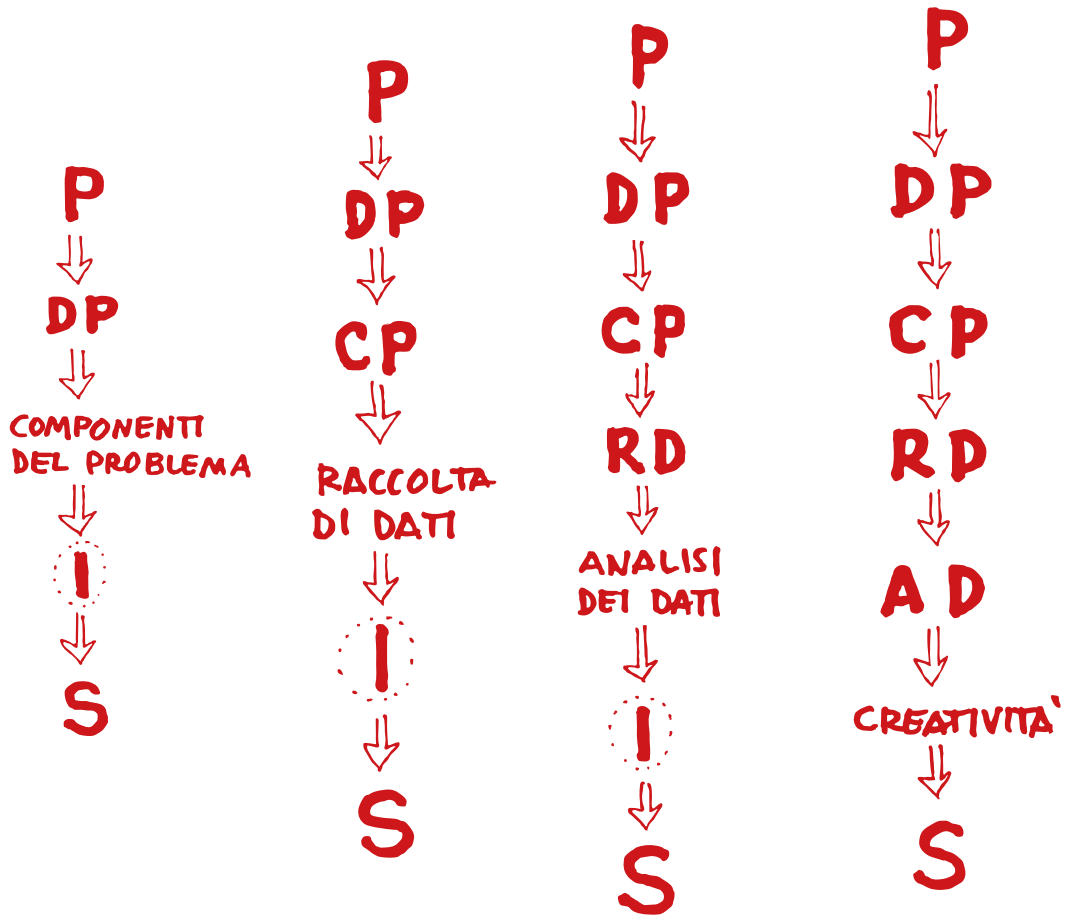
Non esiste un metodo preciso, assoluto, definitivo, che aiuti a progettare meglio, secondo il principio del minimo sforzo progettuale che permetta di giungere al massimo risultato nel prodotto finito. Tuttavia si continua a stampare e a vendere una grande quantità di libri di cucina dove migliaia di ricette sono presentate al pubblico perché ognuno possa progettarsi un buon piatto. Eppure ogni libro di cucina è un libro di metodologia progettuale. E poiché design vuol dire progetto, e anche la progettazione di un nuovo cibo può essere argomento di design, risulta che, se non un metodo preciso assoluto e definitivo, almeno una serie di operazioni e un ordine di sequenza per operare sono necessari anche al designer. Sono quei designer ancora acerbi che vorrebbero che qualcuno gli spiegasse come si fa a progettare col minimo sforzo e il massimo risultato; mentre i designer maturi affermano (chissà perché) che un metodo non esiste, che ognuno fa come vuole.

Allora c'è l'artista che crede basti avere un'idea (di solito di tipo artistico) per fare il designer anche se questo tipo di progettista ignora tecnologie e materiali. E qui vediamo molti prodotti di design di questo tipo artistico che sono oggetti belli da vedere, carissimi, poco o niente funzionali, strani, che durano una sola stagione, prodotti in pochi esemplari per una élite ignorante dei veri problemi ma che vuol far vedere che è «in».

All'opposto di questo tipo di progettista c'è il designer molto rigoroso, senza fantasia, che rifà lo stesso oggetto per tutta la sua vita progettuale. Produzione questa che si vende anche bene, perché non rompe i codici, ma che alla fine non lascia traccia di sé

Tra questi due estremi opera il designer che ha un suo metodo. Potremmo cercare di definire provvisoriamente che cosa si intende per metodo: una serie di operazioni disposte in un ordine dettato dall'esperienza per progettare in modo giusto, cioè senza sprechi di energia, senza sprechi economici, per un prodotto che risponda bene alla funzione per la quale è progettato e che abbia anche una estetica (non tipo arte applica





ta) propria, che abbia il giusto prezzo, che sia facile da usare e via dicendo.

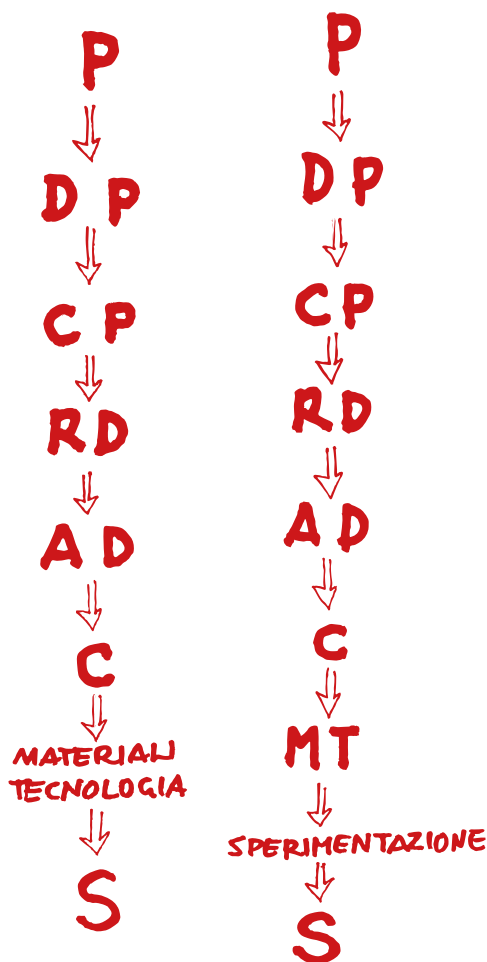
Esiste quindi un metodo, una traccia di metodo fatta di valori oggettivi ai quali ogni designer aggiunge i propri valori soggettivi ai quali è abituato, per risolvere un problema di progettazione.

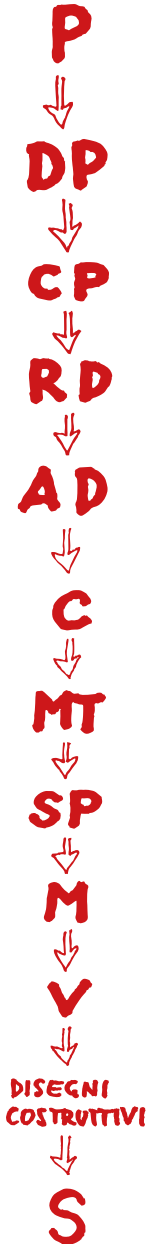
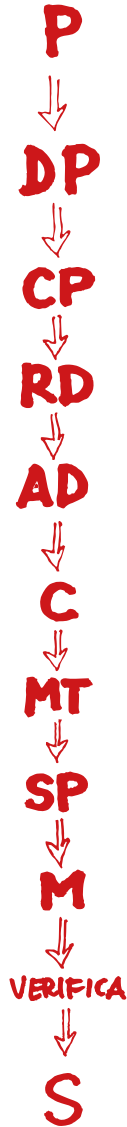
Dovrebbe essere indiscusso però che, come per fare il risotto non si può mettere il riso nella pentola senza l'acqua così negli elementi di base del metodo progettuale si trovano dei valori da considerare qualunque sia il tipo di progettazione. Va considerato, per esempio che ogni oggetto da progettare ha la sua materia ottimale che gli dà il corpo, che ogni materiale ha la sua tecnologia giusta, che questa tecnologia dà certe forme e non altre, che si tratta di scoprire o inventare l'estetica della tecnica invece di pensare all'oggetto «bello» o «nuovo a tutti i costi» a priori.

Ed è in questa ricerca dell'estetica della tecnica che si usa la creatività e non la fantasia artistica. La fantasia non ha limiti e non tiene conto della possibilità di realizzazione dell'idea fantastica (la tecnica può realizzare tutto si dice) mentre la creatività richiede un'inventiva più sottile dovendo realizzarsi nelle forme della tecnica e dei materiali. Si tratta quindi di sottili accordi di coerenze formali e materiche, tra le parti e il tutto, come avviene in natura dove la cavalletta è diversa dalla lumaca, ma entrambi sono coerenti secondo la funzione di ognuna e la propria estetica formale.

Non esiste quindi un metodo preciso, uguale per tutti i progettisti, ma una struttura progettuale a base logica alla quale aggiungere tutti quei valori soggettivi che necessitano per giungere a un buon prodotto nel quale siano state considerate tutte le componenti allo stesso livello: quella materica, tecnologica, economica, funzionale, estetica.

*Vittorio Magnago Lampugnani,
Domus n. 693, 1988*





— RISO VERDE

— RISO VERDE CON SPINACI
PER QUATTRO PERSONE

— RISO · SPINACI · PROSCIUTTO · CIPOLLA
OLIO · SALE · PEPE · BRODO ·

— c'è qualche altra persona che lo
ha già fatto?

— come lo ha fatto? cosa posso
imparare da lei?

— come metto assieme tutto ↑
nel modo più giusto?

— Quale RISO? ←
Quale pentola? che fuoco?

— prove - assaggi

— campione definitivo

— buono, va bene per 4

RISO VERDE
servito su piatto caldo

L'insostenibile leggerezza di una matita

Questo è un ricordo, il ricordo di quando ho lavorato con Bruno Munari, tra la fine degli anni Cinquanta e buona parte degli anni Sessanta, alla casa editrice Bompiani dove io ero redattore e lui consulente grafico parziale, nel senso che non si occupava dell'immagine globale della casa, ma di alcune cose, per esempio gli Almanacchi.

Le copertine fatte da Munari per la Bompiani non sono così identificabili come quelle fatte per la Einaudi, per una semplice ragione. Munari sapeva che alla Einaudi gli prendevano la copertina così come l'aveva fatta, e invece Bompiani (che di copertine ne aveva azzeccate molte in vita sua) ci metteva il naso, prendeva le forbici e la colla, ci radunava in quattro per discutere due ore sull'abbassamento di un titolo, insomma una copertina da Bompiani costava, in tempo, lucro cessante e stipendi, come la produzione di un volume Treccani (però ci si divertiva). E quindi Munari che conosceva il suo uomo, le copertine le schizzava giù, pronte per la modificazione, con gaio scetticismo. Il vero lavoro con Munari l'ho

fatto impaginando libri illustrati. In quegli anni si era fatta una "Storia figurata delle invenzioni", poi prodotta in nove lingue, alcuni volumi di storia delle civiltà per i giovani, e altre cose del genere. Il libro aveva testo, illustrazioni e didascalie, è naturale, ma tutto doveva procedere in parallelo, ogni pagina doveva essere una macchina comunicativa particolare, diversa dalle altre, dove la disposizione delle figure doveva riflettere, o anticipare, quello che chiamerei il ritmo concettuale del testo. Munari non leggeva il testo, se lo faceva rapidamente raccontare per cogliere il concetto centrale, poi metteva le mani in uno scatolone in cui, per lo stesso soggetto, avevamo preparato almeno una ventina di immagini possibili. Lavorava rapidamente, scartava delle foto, ne teneva ferme delle altre sotto il raggio dei suoi occhialini quasi mongoli. Diceva "tagliamo qui, prendiamo solo questo particolare, e lo mettiamo qui". Poi segnava un punto sul foglio con la matita, esilissimo.

Munari faceva tutto in un secondo, oggi si direbbe virtualmente, a occhio, posava la matita sul

foglio e la pagina era già perfetta. Per rendere più evidente il risultato talora schizzava il soggetto, specie se doveva poi essere scontornato, e questi suoi abbozzi erano più belli della pagina stampata che ne sarebbe uscita fuori. Tracciava altri puntini dietro alla foto, come promemoria per il tecnico, che lo seguiva con gli occhi spalancati e non sempre riusciva a tenergli dietro. Se qualcuno di noi faceva un'obiezione (del tipo "ma non rimane troppo spazio vuoto qui a destra?") Munari, che certamente non aveva orrore del vuoto, ma era di buon carattere, guardava di sotto in su (chiunque era più alto di lui), sorrideva indulgente, e diceva "allora allarghiamo un poco qui sul lato destro", guardava la foto contro luce, spostava il margine del rifilo (altro piccolissimo segno di matita), un colpo di gomma, una correzione allo schizzo, e la pagina cambiava fisionomia. Ci guardava di sgancio e diceva sorridendo: "Vedete, è peggio". Aveva ragione lui. Lavorava sulla pagina come se accordasse un violino. Lo guardavo incantato, e capivo che non avrei imparato mai.

Quella matita si muoveva con una straordinaria leggerezza e rapidità, sembrava che tracciasse nel vuoto la danza delle api. E uso termini come "leggerezza" proprio pensando alla lezione americana di Calvino (chissà perché ho sempre visto Munari come un personaggio calviniano). Mi piace ricordarlo così, danzante e leggero perché lavorando accanto a lui ho capito molte cose sul ritmo, sul vuoto, su come si può "vedere" al millimetro, da un semplice schizzo, come sarà il lavoro finito – virtù rarissima.

Molte volte, con i libri illustrati o con gli almanacchi, dopo che Munari aveva interpretato il testo (che non conosceva) attraverso una disposizione dei blocchi tipografici e delle immagini, si era obbligati a cambiare il testo stesso, per renderlo, come dire, più coerente con il concetto espresso dall'impaginazione. Quei puntini a matita erano idee.

Umberto Eco

L'Espresso, 15 ottobre 1998

Un Quadrato rosso

Molti anni fa apparve il primo libro bianco con il quadratino rosso e, nelle vetrine dei librai, fu come una rivoluzione. In quella proliferazione di immagini aggressive, che sgomitavano per farsi notare, si notò soltanto il libro bianco con il quadrato rosso. Opera inequivocabile di Munari per la semplicità del gesto e la “misura” del progetto, quella geniale invenzione seppe ancor di più

esaltare l'immagine dell'Einaudi, una delle case editrici più sensibili al disegno della comunicazione visiva.

Tutti i lavori di Munari appaiono come gesti elementari, e sempre generati da una prodigiosa invenzione. Quando li guardi ti domandi perché non siano venuti in mente, a tutti noi, con la stessa naturale felicità: “È come avviene per certi dipinti giapponesi dove si vede

solo una foglia di bambù, mediata per anni, dipinta in un attimo”. Lo scrive con la poetica di un Maestro che, raccontando favole sulla natura delle cose ai bambini, ha saputo trovare parole chiare anche per i grandi.

Pierluigi Cerri
Su Munari, 1999



Il piacere del testo, Roland Barthes, 1975, da archivio fotografico online

**“Complicare è facile,
semplificare è difficile.
Per complicare basta
aggiungere tutto quello che
si vuole. Tutti sono capaci di
complicare. Pochi sono capaci
di semplificare.”**

***Bruno Munari, Verbale scritto, Il
melangolo, 1992***



IMMAGINI IN TRASFORMAZIONE

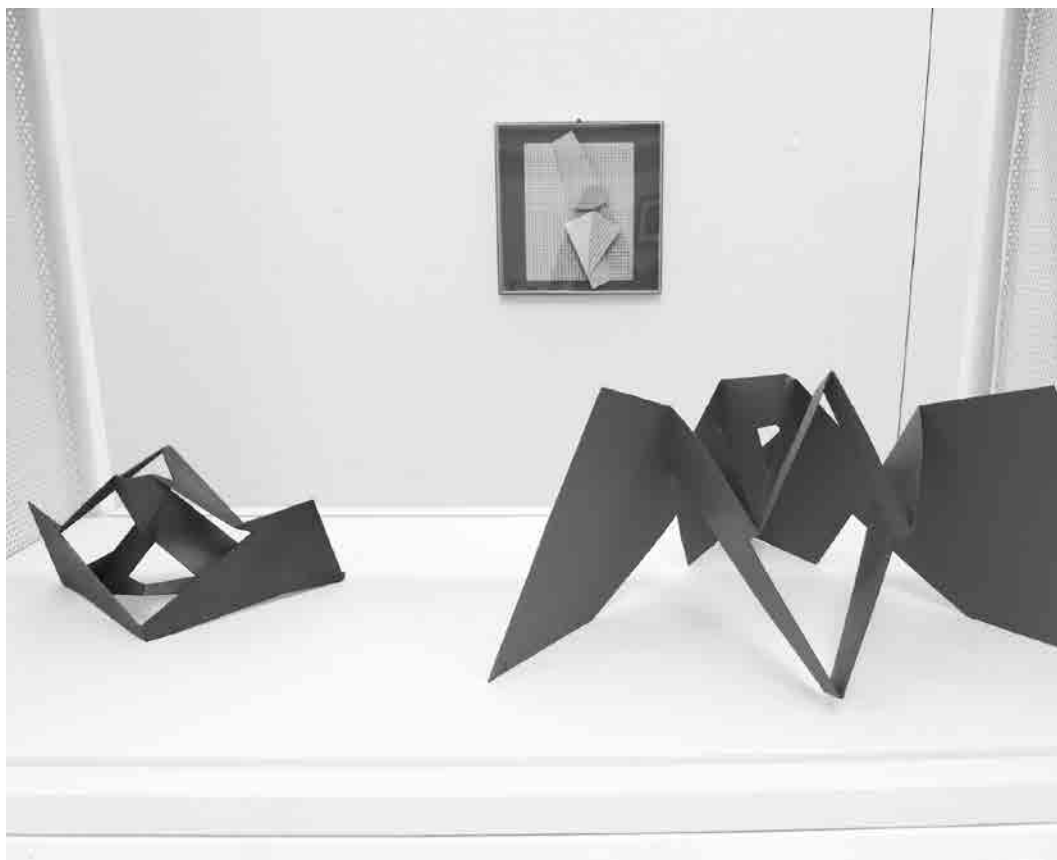
Intorno alle invenzioni plastiche di Munari

[...] Fin dai primi anni Trenta, dopo il cosiddetto approccio in ambito futurista, Munari s'interessa del dinamismo ambientale con l'idea di una macchina aerea in rapporto mutevole con le energie circostanti, realizzando organismi plastici che, attraverso vari modi di essere collocati, da terra o direttamente sospesi in aria, mutano posizione, peso, ritmo, luce: vale a dire esprimono una totalità cromatica e plastica.

Così Munari racconta il significato della macchina aerea del 1930: "L'oggetto costruito in legno e metallo, era alto circa un metro e ottanta centimetri, largo circa sessanta per trenta. Le sfere erano rosse, meno una piccola che era nera, tutte le bacchette erano bianche. Appeso con una corda al soffitto di un ambiente, si muoveva lentamente, spinto da qualche corrente d'aria. Era come una costellazione, come un gruppo di atomi, o, come si potrebbe dire oggi, una stazione spaziale. Nelle gallerie d'arte nessuno lo voleva esporre perché non era né pittura né scultura. Dopo essere stato appeso per qualche anno nel mio studio di via Ravizza a Milano, andò distrutto in un trasloco.

Dall'osservazione del comportamento di questa prima e unica macchina aerea nacquero in seguito le macchine inutili."

La consapevolezza di un'effimera diversità della sua ricerca da quella della scultura così detta ufficiale sta alla base del ruolo marginale in cui le prime Macchine inutili venivano relegate per il fatto che cartoncini, legni e fili di seta non rientravano nella valutazione convenzionale della scultura, identificata nell'immagine del ferro, del marmo, del bronzo e dei materiali duraturi della tradizione. Con un vena di rammarico, ma anche con ironia, Munari ha spesso ricordato che le sue ricerche erano dei "giochini", mentre le opere di artisti stranieri come Alexander Calder, i celebri *Mobiles*, godevano di maggior considerazione. La differenza fondamentale tra le operazioni dei due artisti è stata suggerita da Fossati: "Chi ha evocato con questi oggetti spaziali il parallelo con Calder è riuscito nell'impresa più scentrata e nella lettura più deforme che fosse possibile. Basti pensare a quanto giovani, in Calder, la persistenza della 'figura' fitomorfa del fogliame, dei rami, proprio del suo essere immagine concreta che si sovrappone e integra alla eventualità del movimento. [...] Il caso Munari è tutt'altro: 'figura' essendo l'intero sistema spaziale, l'intero procedimento di animazione, il gioco della possibilità e della virtualità, sicché tutti gli elementi in campo non sono selezionati e sovrapposti ma



integrati e compresenti.”

L'idea di macchina, come organismo che produce molteplici energie fisiche e mentali, è il sogno plastico a cui Munari tende, come evento spaziale che fa vivere il movimento dei colori, le loro variazioni concrete e illusorie. In questo senso l'artista vuole “liberare le forme astratte della staticità del dipinto e sospenderle in aria, collegate tra loro, in modo che vivano con noi nel nostro ambiente, sensibili all'atmosfera della realtà”.

L'immaginazione plastica di Munari non ha pausa: nelle cosiddette Sculture da viaggio egli realizza l'idea di un quadrato tridimensionale attraverso tagli sulle linee di quadrati minori: un cartoncino quadrato e tagliato e modellato a tre dimensioni diventa una forma scultorea che comunica i vari punti di vista del suo carattere geometrico.

L'idea di una forma che passa dallo stato bidimensionale alla terza dimensione è affrontata da Munari con quella ironica leggerezza che consente di immaginare una scultura non necessariamente monumentale e neppure legata ai materiali consueti dell'esperienza plastica.

Con un semplice cartoncino l'artista produce piccole sculture pieghevoli che si possono mette-

re in valigia e usare durante le soste del viaggio, ambientandole a piacere in un luogo anonimo come una camera d'albergo. Con minimi mezzi e in un breve spazio prende corpo un concetto di scultura che rovescia le categorie del peso e della consistenza materiale per esaltare, invece, il valore della mobilità e della leggerezza, il senso del piacere estetico e della semplicità formale.

Anche quando Munari ha successivamente sviluppato queste forme in scala maggiore non sono mai svaniti la tensione plastica e il rigore geometrico del progetto iniziale, l'armonico evolversi tridimensionale della superficie quadrata attraverso la scelta elementare dei tagli e delle piegature, una scelta efficace nell'inventare volta per volta il divenire delle forme nello spazio. Qualcuno potrebbe osservare che la realizzazione in grande scala delle Sculture da viaggio contraddice l'idea iniziale di una scultura antimonumentale: “in realtà - ha osservato Alberto Veca - si tratta di adattare alla circostanza di collocazione (all'aperto o al coperto) e di funzione (dalla scultura sul mobile alla sua dimensione ambientale, di ingombro scenografico) il materiale e le dimensioni più idonee, senza feticci o pregiudizi circa un addebito o presunto privilegio accordato all'uno o all'altro aspetto dell'oggetto.”

Munari nello studio, in alto Concavo-convesso, 1949, archivio fotografico online



“Un'opera semplicissima ma dall'apparenza complessa, senza inizio né fine; che, se appesa in uno spazio con un invisibile filo, si muoveva su se stessa e formava immagini, come la sua ombra, sempre diverse, sorprendenti, di grande spettacolarità.”

Getulio Alviani, Su Munari, 1999

Nella grande dimensione Munari conserva la dinamicità e l'essenzialità del progetto e della piccola misura, la sua fantasia non è commensurabile a una regola intoccabile, ma alle ragioni della forma come organismo vivente, appartenente al luogo in cui si colloca. Al di là del discorso sui formati il compito dell'arte è quello di essere viva, dunque i vivere lo spazio dato come luogo di sensibilità, qualunque esso sia.

Basate su un diverso principio, ma sempre riconducibili all'uso del quadrato, sono le forme "concavo-convesse" che fin dal 1947 Munari espone come oggetti da appendere al soffitto in modo che ruotino nell'aria. Con la proiezione di una luce puntiforme esse continuamente mutano e si trasformano attraverso il gioco di ombre portate sulla parete o sul soffitto, con straordinari effetti, "un gioco ottico continuo con combinazioni casuali legate all'aria in quel momento".

Partendo da un quadrato di rete metallica l'artista ne fissa alcuni punti sperimentando le forme nel momento stesso in cui nascono, ora determinate da misure armoniche, ora semplicemente inventate nella loro libera articolazione. La rete è curvata, modellata dalla mano fino a costituirsi nella forma plastica desiderata, trasparente mutevole e leggera. In questa ricerca di movimenti reali e virtuali Munari persegue la conoscenza delle forme mentre su trasformano sia nell'aspetto plastico sia in quello cromatico, attraverso l'esplorazione dei momenti di passaggio. Altrettante mutazioni aeree sono raggiunte con l'uso di materie plastiche colorate e trasparenti che sostituiscono l'uso del metallo e del legno creando combinazioni cromatiche legate al movimento e alla sovrapposizione tra un colore e l'altro. Effetti di leggerezza e di smaterializzazione sono perseguiti da Munari in ogni ricerca che dialoga con il campo indefinito dell'aria, con il movimento rapido della percezione, con i ritmi di una linea che si articola nel vuoto.

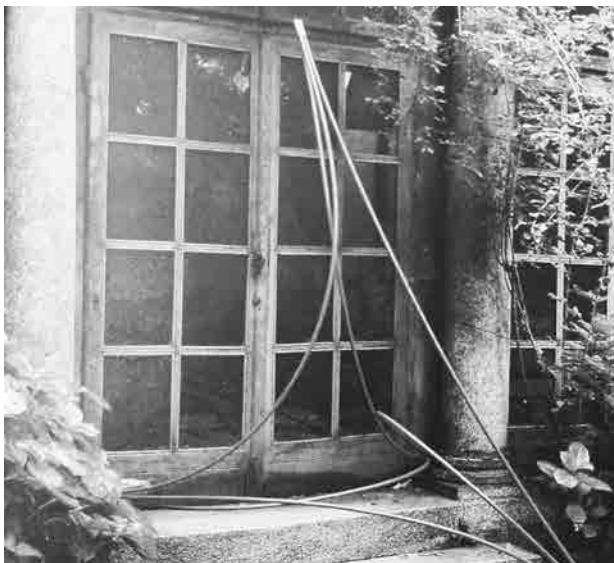
Singolari sono le ricerche di "aritmia", con la rottura del funzionamento regolare ritmico di una macchina, attraverso l'uso di parti elastiche con pesi che determinano squilibri. Munari vuol sottrarre la percezione alla noiosa uniformità

della vita; inventa dunque delle aritmie meccaniche le cui vibrazioni sonore ricordano il cinguettio degli uccelli, e lo fa usando meccanismi di sveglie, metalli, plastiche, strani congegni che hanno emissioni incomprensibili che risaltano nel silenzio.

Inseparabile dalla temperatura ambientale in cui è collocata, nasce nel 1968 l'idea di Flexy, un modulo flessibile di acciaio inossidabile rettificato (un filo di una lunghezza di un metro) che si comporta nello spazio come un gesto cosmico che congiunge quattro punti equidistanti attraverso i sei elementi uguali della sua struttura. Munari gioca con le molteplici posizioni che quest'oggetto può assumere e sembra interessato alla natura della flessibilità come coinvolgimento fisico e mentale dello spettatore. Il carattere di rigorosa ricerca tipologica si sposa con l'aspetto ludico, dove l'osservatore non solo guarda ma tocca e commisura il proprio corpo all'estensione mutevole di Flexy. La fisionomia di questo oggetto sottolinea soprattutto il fatto che ogni punto di congiunzione rilancia immediatamente lo sguardo oltre sé stesso, in un andirivieni spontaneo, dinamico, inarrestabile: una forma che l'utente può manipolare facendola propria. Quando l'ampiezza di Flexy raggiunge maggiori dimensioni, per esempio oltre i due metri, la strutturazione mutevole dello spazio si muove tra vuoto e leggerezza; con un senso smaterializzazione del fatto plastico che è difficile incontrare nella storia della cultura contemporanea.

Altrettanta bellezza estetica sprigionano opere di opposta natura, vale a dire le composizioni denominate Alta tensione o Tensostrutture (1991), dove fili sottili creano percorsi intorno a pezzi di rami secchi che si animano nel dialogo con la geometria fantastica dell'autore. Il meccanismo immaginativo avviene tra le forme interessanti dei rami e i tragitti che congiungono punti distanti oppure punte ravvicinate, con uguale tensione e forte attrazione. Si tratta di un sogno spaziale di fragilissimo equilibrio di un'esperienza artigianale che rivela i palpiti della mano che ha condotto il gioco con fare attento, pur rischiando di rompere il magico meccanismo con una mos

Flexy, Bruno Munari, 1968, collezione Hájek-Zucconi, Novara



sa avventata.

L'autore conduce queste creazioni con libertà di muove e agganciare i fili là dove sembra istintivamente necessario farlo, senza progetti preliminari, anzi progettando l'oggetto nell'atto stesso di farlo. Egli trae insegnamento dai collegamenti che la mano sollecita tra fili e rami a insaputa del pensiero razionale, fino a creare un oggetto che è alla portata di tutti, e sta nell'aria in attesa che qualcuno lo materializzi. Le ragioni estetiche possono venire dopo.

Si sente in queste operazioni il forte peso che assume il vuoto come luogo in cui l'immagine acquista energia, luminosità, essenzialità grazie alla relazione tra il ritmo vitale dell'osservatore e il movimento dei materiali costruttivi dell'immagine. C'è una profonda sintonia tra l'interno e l'esterno, tra il pieno e il vuoto, due entità inscindibili che permettono un'identificazione assoluta delle diverse componenti. Munari ama seguire il rapporto che si stabilisce tra le cose attraverso un modo di sentire l'immagine come spazio di trasformazioni, di sospensioni, di trasparenze e di sostanze invisibili. Si può fare un passo indietro, tornare alle Tavole tattili degli anni Trenta, dove i materiali vengono sondati nella loro nuda presenza attraverso una struttura stratificata di colo-

ri, di spessori, tra quantità e qualità di elementi sospesi nella loro elementare visività. O, ancora, è opportuno non dimenticare i Filipesi che Munari crea nel 1981, strutture appese che, per lo spirito in cui sono vissute, ricordano le prime Macchine inutili, forme da completare nella loro stasi, nell'apparente immobilità che racchiude tutti i movimenti possibili attraverso figure solide elementari che compongono il loro corpo d'aria. Si tratta di un ennesimo elogio della leggerezza, della qualità aerea che abita il pensiero quando sa attraversare la realtà circostante senza esserne dominato.

Qui Munari raggiunge una concentrazione fatta di densi equilibri che si stabiliscono tra realtà e astrazione, tra respiro delle cose e tensione spirituale, in modo che il senso dello spazio coincida con la purificazione dei pieni e dei vuoti in un unico afflato, sempre riconducibile al rispetto della misura umana.

*Claudio Cerritelli,
Omaggio a Bruno Munari, 1999*

“Nate nel bel mezzo del Novecento italiano, classico, monumentale, eroico e “granitico”, le mie “macchine inutili” sono sempre state considerate come scherzie o meglio “giochini”, neanche giochi (i giochi sono cose serie) ma giochini proprio roba da poco. Infatti non erano nè di bronzo come deve essere un vera scultura, nè di marmo, nemmeno dipinte a olio ma a tempera, non si appendevano al muro come i quadri, ma al soffitto come i lampadari, insomma non si sapeva come catalogarle: non erano pitture, non erano sculture, che cosa erano? Erano i giochini di Munari. A quei tempi le pitture e le sculture erano gli unici mezzi consentiti, dalla cultura ufficiale, agli artisti per esprimersi. Tutti gli altri modi e le altre materie non rientravano nel catalogo ufficiale dell’arte: erano giochi o scherzi di tipi strani non ben definiti.
[...] Anche oggi la gente è più pronta ad accettare come opere d’arte oggetti enormi di bronzo dorato che piccole sculture da viaggio di cartoncino, da usare e buttare via.”

Bruno Munari, Codice ovvio, 1971

Macchine inutili

“Personalmente pensavo che [...] sarebbe stato interessante liberare le forme astratte dalla staticità del dipinto e sospenderle in aria [...] E così feci: ritagliai queste forme, le progettai in rapporti armonici tra loro, calcolai anche le distanze e le dipinsi dall'altra faccia (quella che nei quadri non si vede mai) in modo diverso così che ruotando nell'aria presentassero combinazioni varie. Le feci leggerissime e usai il filo di seta per favorire la rotazione massima”.

Bruno Munari, Arte come mestiere, 1966

Bruno Munari arriva diciannovenne a Milano nel 1926, in fuga dall'attività alberghiera dei genitori gestita nella zona del polesine a sud-ovest di Venezia.

Entra immediatamente in contatto con gli ambienti futuristi e verso la fine del 1927 partecipa alla sua prima collettiva dal titolo: Mostra di Trentaquattro Pittori Futuristi organizzata dalla Galleria Pesaro, attorno alla quale si raccoglie il gruppo futurista milanese.

Munari viene notato quasi subito da Marinetti che, in occasione della mostra alla Galleria Pesaro del 1929 intitolata Trentatrè futuristi – Pittura, scultura, arte decorativa, osserva, nel suo intervento in catalogo, come "Il Gruppo dei pittori futuristi Milanesi guidato dal giovanissimo e genialissimo Bruno Munari si presenta in piena efficienza".

Il giovanissimo Bruno Munari (nel 1930 ha solo 22 anni) si accorge ben presto di non essere completamente in sintonia con la retorica del movimento futurista, cercando di evidenziarne con leggerezza i limiti intrinseci, logici. Per Munari è un controsenso esaltare la velocità e la dinamicità restando nei limiti di una pittura bidimensionale. La pittura astratta con le sue forme geometriche, i fondi colorati, sono per lui

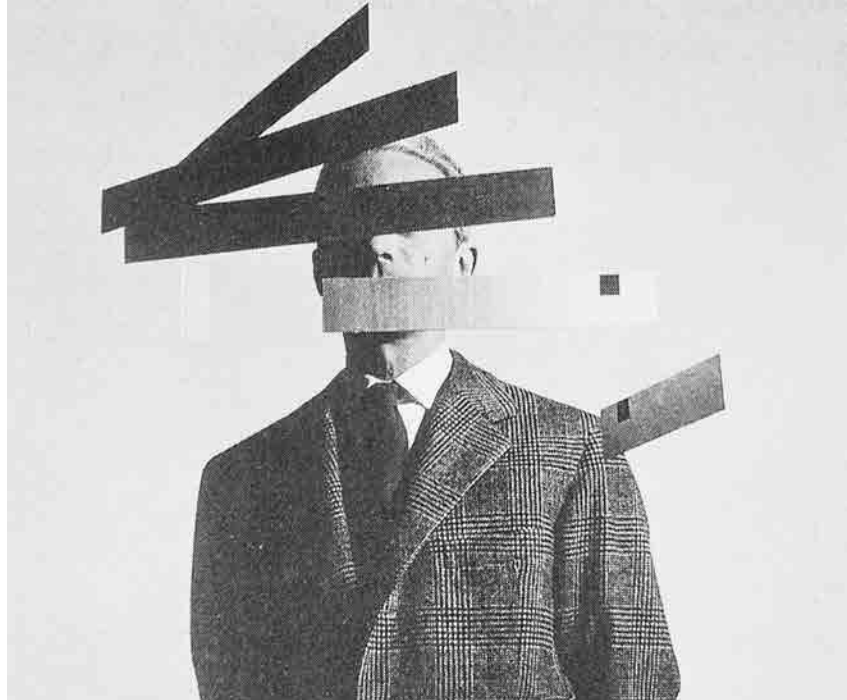
"delle nature morte di forme geometriche dipinte in modo verista". Allo stesso modo le pitture di Kandinskij sono per lui riconducibili ad una descrizione verista di un mondo reale non direttamente osservabile ad occhio nudo, ma grazie ai moderni mezzi di osservazione scientifica, come il microscopio.

Nello studio di Kandinskij ("comperai un suo quadro alla Galleria Il Milione a rate per 1.000 lire", unico quadro venduto nella mostra milanese del 1934) e nella descrizione disincantata del suo lavoro (pitture veriste) ritroviamo l'intelligenza di colui che sa metabolizzare e, allo stesso tempo, andare oltre i risultati raggiunti, per quanto importanti, delle generazioni di maestri a lui precedenti.

Per Munari la questione teorica fondamentale diventa quella di liberare le forme dalla staticità del dipinto cercando di sospenderle in aria, facendole vivere spazialmente nell'ambiente circostante, passando dalle tradizionali due dimensioni (pittura) o tre dimensioni (scultura statica) alle quattro dimensioni dello spazio-tempo.

Solo con l'introduzione della dimensione temporale si possono avere forme mutevoli, plastiche dinamiche, proprio come era nelle intenzioni del futurismo, che nel manifesto del 1915 Rico-

Bruno Munari nascosto dietro una sua Macchina inutile, 1956,
da Omaggio a Bruno Munari



struzione futurista dell'universo a firma di Balla e Depero, parla di complessi plastici in rotazione che scompongono volumi o a trasformazioni successive.

L'oggetto mobile, leggero, appeso al soffitto, libero di muoversi nello spazio, introducendo la variante temporale, libera l'oggetto d'arte dalle catene della forma statica, imm modificabile.

Per certi versi l'operazione di Munari è una conseguenza delle teorie formali del dinamismo di Boccioni e di Balla ed è precursore di molte istanze spaziali e cinetiche. Munari nel 1930 è solo un giovane di belle speranze, forse il migliore all'interno del gruppo milanese; lo spazialismo di Fontana è ancora lontano dall'arrivare (il manifesto bianco è del 1946); mentre il giovane Calder a Parigi incontra Mondrian e ne viene folgorato, negli stessi anni in Munari matura l'idea di sculture mobili, di composizioni con forme geometriche in movimento, e si fa largo la consapevolezza del superamento della vecchia pittura da cavalletto.

Munari dunque è uno dei padri teorici dell'idea di una pittura in movimento, le cui forme sono in funzione del tempo.

La prima realizzazione di forme geometriche libere nell'aria avviene con la macchina aerea e con le macchine sensibili e con le macchine inutili costruite a partire dal 1930. La macchina aerea viene distrutta durante un trasloco e Munari la ripropone nel 1971 in un multiplo d'arte a tiratura 10 esemplari per le edizioni Danese di Milano.

Ad una attenta analisi la macchina aerea ricor-

da le pitture cosmiche tipiche di molte composizioni futuriste del periodo, in particolare quelle di Prampolini e di Munari stesso che in quegli anni è fortemente attratto da letture scientifiche, astronomiche e leonardesche.

Quasi contemporaneamente Munari realizza Macchine inutili, ovvero mobiles, oggetti sospesi, dove ciascun elemento della macchina, grazie ad un equilibrio di pesi, a differenza di quanto avviene con la Macchina aerea, è libero di muoversi con rotazioni casuali attorno all'asse verticale del filo di sospensione, fornendo alla macchina un aspetto cromatico mutevole e di sorpresa.

Le macchine inutili rispetto alla macchina aerea hanno un grado di libertà aggiuntivo, dato che non è tutta la macchina nella sua interezza a ruotare nello spazio, ma ogni elemento può muoversi autonomamente rispetto agli altri. Pertanto le macchine inutili rappresentano una realizzazione più avanzata delle idee teoriche di una pittura astratta fluttuante nello spazio.

[...] O forse la vera importanza di Munari è stata quella, benché giovanissimo e con a disposizione un'idea forte, di non cedere alle lusinghe del già noto, vendendo in un numero elevato di varianti la stessa idea, continuando invece ad alimentare la sua straordinaria creatività che ci ha regalato, nel corso di tutto il '900, dopo le macchine aeree, molte altre idee, invenzioni visive e opere d'arte fortemente orientate verso un tipo di forma mutevole, leggera, aerea, immateriale.

*Luca Zaffarano,
Munart.org, 2006*

La forma del disordine

La lucida follia de la “perturbazione cibernetica” di Munari ha infine una sola inoppugnabile giustificazione, a insospettabile perché “nasce bene”. Si giustifica con una formula: l'arte imita la natura. Salvo che in questo caso l'arte non imita quella natura che per abitudine percettiva vediamo tutti i giorni, ma quella che concettualmente definiamo in laboratorio. E dunque, intendendo “natura” nel solo senso corretto possibile, l'arte imita non la natura, imita il nostro rapporto operativo con la natura, imita la natura come oggetto possibile di una nostra definizione che sa di definire non definitivamente. Posate gli occhi sulla “perturbazione cibernetica”: lasciateli scorrere lentamente, entrate nel gioco di questi bastoncini in rotazione, fatevi prendere

prigionieri da questo simbolo grafico perfetto come quello esoterico del serpente che si morde la coda, dato che la posizione finale coincide con quella iniziale e la parola con cui il discorso grafico si apre si salda con quello con cui si chiude. Entrate dunque in questo spazio curvo finito e illimitato. E ora cercate di distogliere lo sguardo, di riposarlo su di un solo particolare. Non vi riuscirete più, sarete trascinati nella danza del provvisorio e del relativo, accumulerete una informazione che non si identifica con un solo significato ma con la totalità dei significati possibili, non riceverete un messaggio, ma la possibilità di tanti messaggi compresenti. E non troverete più le coordinate tranquillizzanti che vi indichino il sopra e il sotto, la destra e la sinistra.

Il cosmo esplose, si espande, dove andrà a finire? L'osservatore della prospettiva rinascimentale era un buon ciclope che appoggiava il suo unico occhio alla fessura di una scatola magica nella quale vedeva il mondo dall'unico punto di vista possibile. L'uomo di Munari è costretto ad avere mille occhi, sul naso, sulla nuca, sulle spalle, sulle dita, sul sedere. E si rivolta inquieto, in un mondo che lo tempesta di stimoli che lo assalgono da tutte le parti. Attraverso la saggezza programmatica delle scienze esatte si scopre abitatore inquieto di un expanding universe. Non dico che sia una bella storia. È la Storia.

*Umberto Eco,
Almanacco letterario Bompiani, 1961*

Nello spazio

Miroslava Hájek: Oggi viviamo in un momento storico in cui la maggior parte degli artisti giovani usano il media dell'installazione. Non dipingono più un quadro da appendere al muro sopra un divano ma creano degli ambienti. Tu sei stato un precursore di questo tipo d'espressione ed in questa mostra vogliamo far vedere alcune tra quelle che hai realizzato nel corso degli anni. Visto che è la prima volta che si concepisce una tua mostra su questo tuo tema, molto importante, dell'idea dello spazio, del movimento e della luce, presentiamo strutture ed oggetti che variano, che si sviluppano nell'ambiente e che coinvolgono anche gli spettatori. Vorrei sapere da te come è nato il pensiero dell'installazione e come sei uscito dall'esperienza del futurismo, perché tutto comincia con una macchina inutile degli anni '30.

Bruno Munari: Sono uscito da quell'esperienza perché mi ero accorto che lavorando secondo i modi del futurismo si usavano tecniche statiche per far vedere cose dinamiche. Per cui quello che i futuristi hanno fatto, mi sembrava allora, era quello di fermare un momento del dinamismo.

M.H.: Ti riferisci alla pittura.

B.M.: Sì, mentre il soggetto è in movimento non è un attimo di questa forma che si forma e quindi il movimento va usato come tecnica in modo dinamico per cui non fermi l'immagine che si forma.

M.H.: Già le tue prime macchine inutili hanno un moto spontaneo, però oltre a quest'aspetto del movimento ci sono anche dei quadri astratti.

B.M.: Certo, questo che ci fossero dei quadri

astratti era inevitabile perché si era in questo periodo della raffigurazione di qualcosa che prima non c'era, e allora diventa un momento di una trasformazione X all'infinito.

M.H.: Un tuo oggetto in una stanza vuota coinvolge tutto l'ambiente ed in questo percepisco un rapporto con l'arte italiana dei secoli scorsi, pensa per esempio alla "Sala dei giganti" di Giulio Romano, il principio è quello che uno entra nell'opera d'arte.

B.M.: Sì, e che in questo senso modifica l'ambiente. Questo però avviene sempre, in qualunque caso.

M.H.: Non in tutte le opere artistiche, perché anche Picasso lavorava su un concetto spaziale, ma si fermava sempre su due dimensioni. E come lui tanti altri.

B.M.: Sì, quindi resta sempre la rappresentazione del movimento che è sempre il problema, perché il movimento quando l'hai rappresentato e descritto si ferma.

M.H.: Ci sono anche altre cose nelle tue opere, per esempio ci sono spesso stimolazioni tattili e anche sonore. Stimoli altri sensi di percezione estetica.

B.M.: Questa è una cosa che bisognerebbe cercare di mettere a punto meglio perché ha tanti punti di collegamento con il cosiddetto spazio. L'uso di una materia che prende corpo nello spazio e che rende visibile una cosa che prima non si conosceva, questo potrebbe essere anche un raggio di luce. Tutto questo si collega poi con la luce polarizzata e quelle cose lì, che sono momenti di trasformazione di un'immagine che

“[...] Ma più che altro io penso che quello da considerare sia il passaggio di una forma, che ha delle dimensioni, attraverso una metamorfosi, come fluida, per diventare un'altra, allora non si ha più una forma definita ma un momento di passaggio da una forma ad un'altra, e questo è soltanto riconoscibile attraverso il movimento ed attraverso l'azione del farlo e non tanto nell'oggetto finito in sé. L'oggetto è una conseguenza di uno strumento per creare questa situazione.[...]”

Bruno Munari, tratto da articolo

prima c'era e che poi non ci sarà più e che però in quel momento comunica qualche cosa. Ma più che altro io penso che quello da considerare sia il passaggio di una forma, che ha delle dimensioni, attraverso una metamorfosi, come fluida, per diventare un'altra, allora non si ha più una forma definita ma un momento di passaggio da una forma ad un'altra, e questo è soltanto riconoscibile attraverso il movimento ed attraverso l'azione del farlo e non tanto nell'oggetto finito in sé. L'oggetto è una conseguenza di uno strumento per creare questa situazione.

M.H.: Tu sei forse l'unico, tra quelli che sono considerati i padri dell'arte cinetica, che ha esplorato il movimento non meccanico.

B.M.: E' anche un movimento illusorio.

M.H.: Tu usi vari tipi di movimento, ad esempio nelle "Aritmie" spezzi il movimento ritmico, usi il movimento dato dal soffio dell'aria, usi lo spettatore come motore, che è anche interessante quando lo spettatore comincia ad usare il tuo oggetto.

B.M.: Vedi sono cose su cui bisognerebbe pensare e vedere come si possono manifestare senza materializzarsi

M.H.: Già, perché tu usi pochissimi materiali nelle tue opere.

B.M.: Anche il retino è un materiale impercettibile, perché quello che percepisci è l'effetto della proiezione e del movimento di queste cose. Forse

quello che non m'interessa proprio è il prender corpo, è come il suono, quello che interessa è che avvenga questa cosa, che tu percepisci questa cosa, che esiste, che c'è, che è qualcosa però non ha corpo, che rimane vissuto e nella memoria. Infatti un pezzo di musica che si sente per sempre ha un qualchecosa di sbagliato, ecco, è tutta una categoria diversa di comunicazione sensoriale.

M.H.: Parlando di musica, volevo chiederti se conoscevi queste macchine per fare rumore di Russolo. Erano ripetitive?

B.M.: No, erano molto macchinose e molto, come dire... Come grossi giocattoli.

M.H.: Allora guardandole pensavi già: si potrebbe far meglio.

B.M.: Quello sì, perché erano blocchi di legno tagliati, capisci, mentre quello che interessa di più è la presenza di qualcosa che magari non conserva la forma ma muta.

M.H.: Adesso nella storia dell'arte sta avvenendo un grosso recupero del primo Futurismo.

B.M.: Ma quello è, credo, un fatto puramente storico e documentario di un periodo, ma c'è sempre alla base la costruzione di qualche cosa che poi resta lì.

M.H.: In ogni modo tu sei stato, forse, nel secondo futurismo, l'unico che ha veramente fatto un'arte totale, che ha superato pittura e scultura, perché quando si fanno le mostre collettive di quel

periodo spiccano le tue opere con quest'eresia rispetto a quel tipo d'arte tradizionale che si è cristallizzato nell'immaginario della piccola borghesia.

B.M.: Questa cosa è molto delicata, molto difficile. Questa cosa sconfinava dal mondo plastico tridimensionale a quello inesistente del suono. Bisognerebbe proprio considerare questi vari settori della comunicazione, che può essere sia visiva che di vario tipo, dove tu ti rendi conto che esistono certe cose che hanno una natura particolare, che non sono classificabili come le arti statiche, tipo la pittura o la scultura, con le quali puoi rappresentare un momento del dinamismo di un segno che è passato di lì ma è sempre una cosa che non risponde alla realtà. Quello che hanno fatto i primi futuristi è stato quello di bloccare questo movimento, che per loro era una scoperta, e fermarlo facendolo diventare un oggetto. Questo secondo me è controproducente perché manca l'argomento che è quello di questo momento quasi impercettibile ed incorporato di questa comunicazione.

M.H.: E' vero, perché poi c'è stata la prima guerra mondiale, Boccioni è morto nel 16, Balla si è rivolto alla pittura astratta.

B.M.: Ovviamente c'è da mettere a punto diverse cose di quel periodo lì.

M.H.: Forse perché è stata lanciata un'idea che poi non è stata recepita nel modo giusto

B.M.: Certo, anche perché ognuno aveva il suo

modo di realizzare le cose che era artigiano. Anche la pittura e la scultura sono modi artigiani di produrre le cose.

M.H.: E qui tocchiamo anche l'argomento del tuo uso di prodotti anche industriali nell'opera d'arte. A volte, addirittura, non è importante che sia tu a produrre l'oggetto, perché è tua l'idea.

B.M.: Beh, adesso che sia più o meno importante quello è da vedere, in rapporto a che cosa?

M.H.: In rapporto alle installazioni.

B.M.: E' un po' come entrare in un settore come quello della danza dove ci sono immagini che si formano e si disfano e non ha importanza che ci sia il corpo.

*Miroslava Hájek,
Su Mumari, 1999*

Mostre in baule

Il mio primo vero incontro con l'opera di Munari è avvenuto al castello di Klenovà, poco distante da Praga. Certo, avevo avuto altre occasioni di vedere i suoi lavori, ma erano opere singole e non raccolte in modo da darne un'immagine panoramica. Mi ero aggregato agli organizzatori della mostra, che la trasportavano a Klenovà con un camper. Se non fosse stato per i Flex, che anche smontati occupavano molto spazio a causa della lunghezza, il resto delle opere avrebbe potuto essere trasportato con una bicicletta. I Flexyi, fatti entrare a forza nel camper, ci tennero per tutto il viaggio sotto la minaccia dello stato di tensione cui erano costretti. Arrivati al castello, mi colpì la dimensione degli ambienti destinati all'esposizione: mi sembrava impossibile che il materiale che avevamo portato - contenuto in uno scatolone - sarebbe stato sufficiente a prendere possesso, dignitosamente, di tutto quello spazio. Quella impressione si accentuò quando fu estratto tutto il contenuto: qualche faretto, una rete metallica di un metro per un metro, tre scatole di diapositive, un rotolo di filo da pesca di nylon, una scatola di pellicole di plastica che mi

fu detto avere proprietà polarizzatrici, qualche apparecchiatura per flebo e poco altro. Impassibili, gli organizzatori incominciarono a piegare la rete metallica fissando alcuni angoli e punti che erano stati segnati in precedenza dallo stesso Munari. La strana forma fu poi sospesa al soffitto mediante il filo da pesca. Un faretto fu fissato a una parete orientato verso la rete. A questo punto furono spente tutte le luci e fu acceso il faretto. La sagoma metallica, che stava lentamente ruotando per conto proprio, sorpresa dalla luce proiettò la sua ombra ingigantita sulle pareti. L'ambiente fu saturato da quest'immagine che assumeva forme imprevedibili: l'effetto sorpresa era accentuato dall'apparente esiguità della causa, un po' di rete incurvata. La presa di possesso degli spazi fu altrettanto perentoria e sempre attuata con un dispiegamento di mezzi minimo, al limite dell'evanescente. Un bell'esempio di proporzionalità inversa fra mezzi impiegati e risultati ottenuti.

*Franco Vaccari,
Su Munari, 1999*

Arte programmatica e cinetica

Dichiarazione di principio e di metodo (sul lavoro dell'artista)

Da molto tempo io opero senza alcun schema preconcepito, non penso mai a priori, di fare della pittura o della scultura o del cinema, e nemmeno di evitarli a tutti i costi. Se una informazione estetica deve essere comunicata, cerco tra i mezzi che la mia epoca mi può mettere a disposizione quelli più adatti a dar corpo a una cosa, sia come materia che come tecniche. Nascono così degli oggetti (come Flexy) che hanno una tale intensità di informazione estetica e una tale immediatezza di comunicazione che vengono immediatamente capiti e usati.

Penso inoltre che il periodo romantico dell'artista incompiuto sia superato dalla realtà, poiché oggi un operatore visuale ha tutte le informazioni che desidera se vuole veramente farsi capire e se ha qualcosa da dire.

La scienza ha esplorato anche il settore dell'informazione visiva, per cui non è veramente più il caso di usare tecniche artigiane troppo limitate. L'industria è al punto che può produrre e diffondere oggetti a funzione estetica a basso prezzo senza che scada il valore; per cui la cosiddetta «arte» può veramente essere consumata come il pane.

Dichiarazione di poetica

Una giostra è un oggetto di arte cinetica e programmata. Cinetica perché si muove, gira, ma ad ogni giro si ripete e questa è una costante. Le varianti sono le persone che salgono e scendono a ogni giro e cambiano la composizione dell'insieme. La programmazione consiste nel disporre degli spazi nell'oggetto, dove la gente, sempre diversa, si può disporre a caso e quindi modificare

anche l'aspetto cinetico dato che la gente non sta ferma ma si muove a sua volta. Cambiano i volumi, i rapporti tra i volumi, i colori e i rapporti tra i colori.

La giostra può essere esteticamente ripetitiva nella parte costante, con i soliti fregi e decorazioni e quindi non si può considerarla come oggetto d'arte. Una nuova giostra con movimenti e decorazioni e programmazione completamente inventati sarà certamente più interessante.

La ragione e il calcolo verranno usati per dar corpo a questo oggetto a quattro dimensioni (cinque con i suoni), ma l'idea globale nasce dal caso, dai recettori sensoriali, dalle condizioni ambientali, dal cibo, dalla luce, dalla temperatura.

L'arte vien fuori quando uno non sa quello che fa.

L'unica costante della realtà è la mutazione (antica regola cinese).

Arte cinetica e programmata oggi

L'esperienza dell'arte cinetica e programmata ha contribuito alla formazione di un pensiero più elastico e più preciso, pronto alle mutazioni della realtà, attento alle trasformazioni delle forme, di come una cosa si trasforma in un'altra.

Prima dell'arte cinetica una mela era una mela e i pittori la dipingevano tale e quale. Nel pensiero cinetico una mela è un momento della trasformazione dell'albero delle mele, da seme a seme. L'arte cinetica e programmata segna il passaggio dal pensiero meccanico a quello elettronico.

Bruno Munari,

Estratto dal catalogo della mostra "Arte programmata e cinetica 1953-1963 - L'ultima avanguardia", 1983

Negativo-positivo

Tutti i mezzi per costruire dei tranci di spazio sono ben accetti, ma che piacere quando qualcuno è già in grado di farlo maneggiando solo due dimensioni e senza passare necessariamente dalla rappresentazione iconica! Nella serie Negativi-positivi, tambureggiante tra il 1950 e il 1953, si troverà una ricetta o un “passo” teorico ben più importanti di quanto fino a oggi non abbiano registrato le varie storie dell’arte. A matita, su un disegno ben temperato dal rosso e dal nero, Munari annota con la sua proverbiale souplesse: la vecchia linea disegnava solo da una parte. E infatti la questione non è proprio secondaria: il rapporto che si origina nella marcatura, della produzione del segno, nelle fasi di costruzione di una linea e nella elaborazione del contorno va a tutto vantaggio della figura, alimentando un’insolubile e secolare gerarchia fra figura e sfondo. Dai fondi oro toscani o dalla pittura rupestre in avanti la regola sembra scolpita nella roccia. Qui sta la figura: troneggiante, punto di massima rappresentazione, traino concettuale. Lì sta lo sfondo: decorativo, gregario, al massimo un supporto. Un po’ la Gestalt ci ha provato a prendere a cuore il problema con la sua figura di Rubin che effettivamente disegna qualcosa da una parte e dall’altra.

Nel più noto bianco e nero della storia della percezione riconosceremo il profilo bianco di un vaso o i due profili neri dei due volti? Alla fine è dimostrato, come sempre quando ci sono componenti dello sfondo con le stesse caratteristiche di quelle della figura, che il riconoscimento avviene agganciandosi a elementi guida di ordine strutturale, che sono poi le icone. Munari, che pure verrebbe da una cultura ottico-visiva non troppo distante dalla Gestalt, diffida giustamente dalle icone che vogliono “guidare” la rappresentazione, che vogliono prendere il sopravvento. Non sarà che occupandoci troppo della figura,

preoccupandoci della definizione del campo, del margine, della percezione del colore, alla fine di spazio se ne produce un po’ poco? Munari pensa a una linea che muovendosi semplicemente disegna da due parti e che ritaglia nel piano il positivo e il suo negativo, il maschio e la sua femmina, i recto e il suo verso, piuttosto che andare da qualche parte per produrre profondità. Perché si produca spazio basta fare un gesto semplicissimo: come da una fessurazione delineare due settori praticamente omologhi, come da una piegatura articolata o da una forbice che ritaglia il suo negativo metterli in una opposizione binaria dotandoli di colori. Se l’uno sarà bianco, l’altro sarà nero. Oppure più sottilmente: se l’uno sarà bianco matt, l’altro sarà bianco lucido. Così facendo lo spazio si produrrà istantaneamente. Con un minimo di sforzo da “ritaglio” i Negativi-positivi di Munari riveleranno squarci e prospettive spaziali inattese, mentre per noi resterà dimostrata in economia la legge geometrica di come si possa produrre spazio anche a due dimensioni senza il salvagente di un’icona.

*Manolo De Giorgi,
Su Munari, 1999*

“La linea dei negativi-positivi disegna dai due lati

è un confine tra le forme

è un confine tra figura e fondo.

Qual è la figura? Qual è il fondo?”

Bruno Munari, appunti

Negativo-positivo a tre dimensioni, Bruno Munari, 1955, Courtesy Galleria dell'Inciisione Brescia



Antichissima storia dei “negativi-positivi”

Non siamo sicuri della data ma possiamo dire circa mille anni prima di Cristo, i soliti antichi saggi Cinesi crearono il simbolo “Yang e Yin” dove due forme uguali e opposte ne formano una terza. Questa terza forma, che contiene, anzi è formata dalle altre due è un disco ma non è un disco. Essendo questo simbolo una composizione senza fondo, i due elementi che lo formano non risultano fermi come se fossero appoggiati sopra un fondo, ma restano in perpetuo movimento nello spazio ottico, avanzando e arretrando secondo i casi.

Milioni di persone, antiche popolazioni terrorizzate da spaventose catastrofi naturali e incantate dagli splendori della natura, gente che ancora oggi vive nelle grandi metropoli sognando la vita primitiva o gente primitiva che sogna le grandi

metropoli, vedono in questo antico segno il simbolo delle forze opposte generatrici della vita. Yang è la forza positiva: è maschile, è il calore, la durezza, la fermezza, la luce, il sole, il fuoco, il rosso, la base di una collina, la sorgente di un fiume. Yin è il principio negativo: è femminile, è il misterioso, il soffice, l'umido, il segreto, lo scuro, l'evanescente, il torbido e l'inattivo, è l'ombra nord di una collina, è la foce di un fiume.

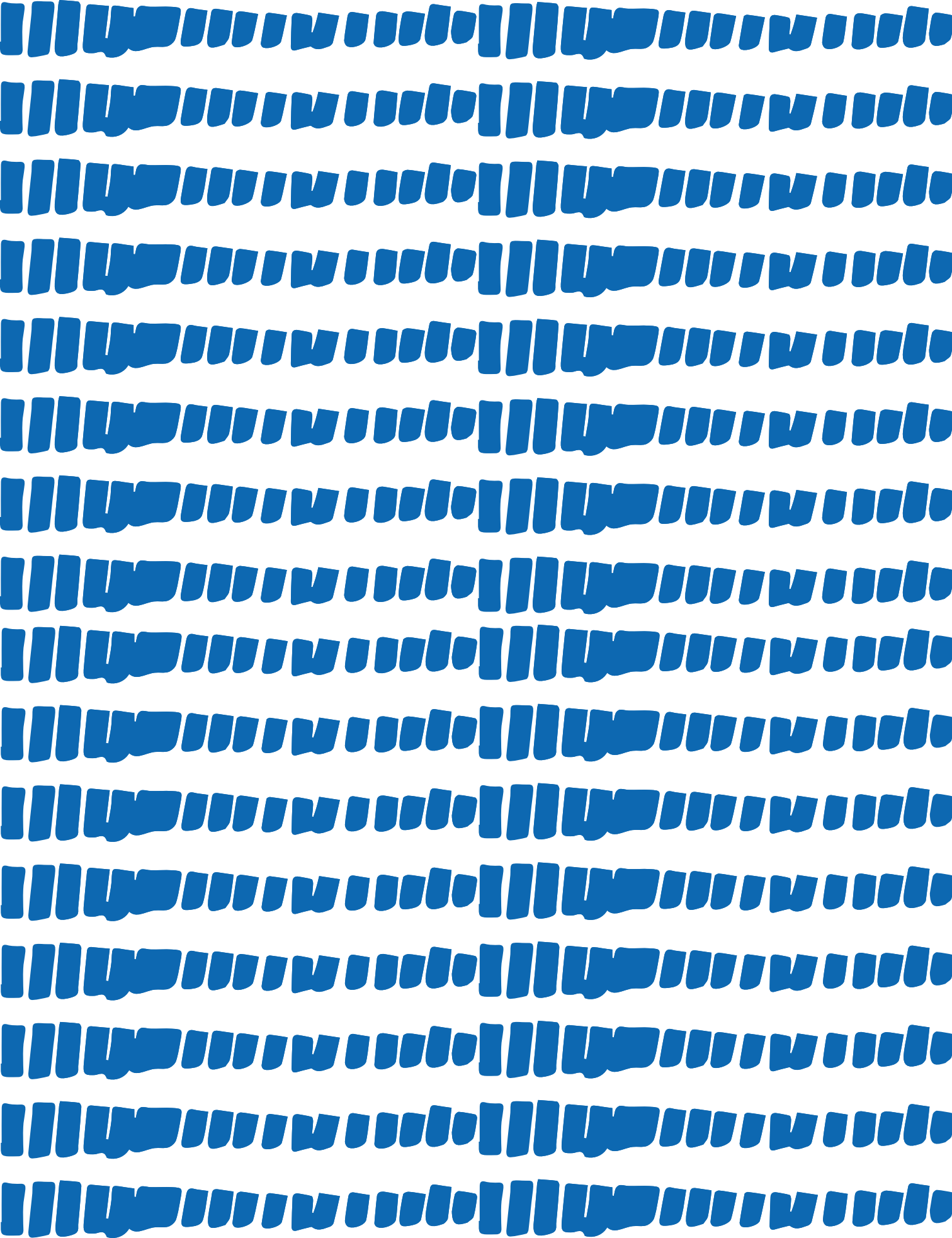
Yang e Yin sono presenti in tutte le cose, anche nel signor Pwszck (che è un po' come noi). Anche lui è allegro e triste, buono e cattivo, ha caldo e ha freddo, dorme ed è sveglio, lavora e si riposa. Non è certo sempre così come lo vediamo nel suo ritratto, anche lui è pieno di negativi – positivi. Ma che cosa lo mantiene in vita? E' l'equilibrio

delle forze opposte: la fatica alternata al riposo, la luce al buio, il sì al no. Nella sua retina un eccesso di luce rossa provoca immagini verdi. Anche il signor Pwszck è una “unità dinamica” generata dal dualismo degli opposti.

Nel campo dell'arte l'unità dinamica crea degli oggetti a reazione psicologica. Una buona architettura è una unità dinamica generata dai pieni e dai vuoti perfettamente coerenti e reciprocamente legati.

Una pittura, ormai non più raffigurativa o narrativa, sarà una unità dinamica di colori-forme e non la rappresentazione figurativa di forme astratte come è tutt'ora gran parte della pittura d'oggi.

*Bruno Munari,
DOMUS numero 310, 1955*

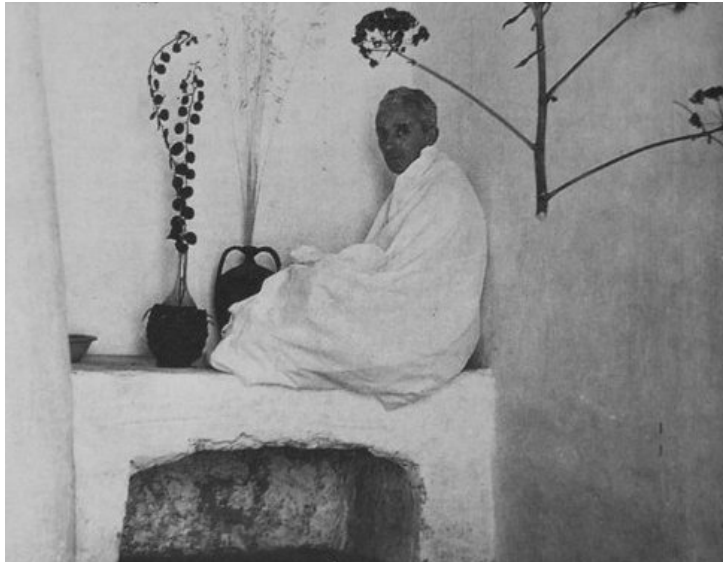


INGANNARE IL TEMPO

Con mio padre a Panarea

Andavamo quasi ogni giorno fino a capo Milazese, lungo il sentiero assolato che passava davanti alla trattoria Cincotta, per visitare i resti del villaggio preistorico, e cercare tra le pietre qualche piccolo frammento che ci potesse raccontare la vita di chi aveva vissuto 3.500 anni addietro in quelle capanne a pianta perfettamente circolare. Anche se a quell'epoca ero un ragazzino, avevo già avuto la possibilità di ammirare reperti e manufatti antichi in diversi musei; mai però avevo avuto prima di allora l'occasione di esplorare un sito archeologico vero e proprio, e per di più così facilmente accessibile, senza recinzioni, senza cartelli, senza guardiani: eravamo quasi sempre soli, mio padre Bruno ed io, sul quel piccolo promontorio ancora temperato dalla brezza del mattino. Soli proprio come due veri esploratori, che avessero appena scoperto per primi le vestigia misteriose di un lontano passato. Ogni pietra, ogni cocciolo, ogni scheggia di ossidiana, poteva essere un prezioso reperto - oppure un sasso qualsiasi. Cercavamo allora di individuare se qualche cosa, un graffio, una linea di frattura, un intaglio, un'appendice di forma strana, poteva suggerire che il frammento che si sta osservando avesse potuto appartenere a qualcosa di più grande, e tentavamo allora di immaginare

l'aspetto che avrebbe avuto l'oggetto completo. Eravamo così divertiti da questo giocare all'archeologo dilettante, che ben presto la preoccupazione di sapere se veramente si fosse trattato di un reperto prezioso oppure di un frammento casuale divenne secondaria, a fronte del piacere di immaginare oggetti e forme strane a cui avrebbe potuto comunque appartenere. Così, come spesso succede quando si impara un nuovo modo di pensare e di vedere, anche gli oggetti più comuni cominciarono improvvisamente ad acquisire nuovi significati e a suscitare rinnovate curiosità. E ciò non soltanto sul sito del villaggio preistorico, ma ovunque: ecco allora che il coperchio tondo in ferro della cisterna d'acqua piovana della nostra casa in località Ditella, poteva essere visto come un potenziale reperto... magari un frammento della parte centrale dello scudo da combattimento di un antico guerriero? E quel pezzo di legno cotto dal sole - di epoca presumibilmente più recente, visto che era di legno - trovato sotto il mandorlo del giardino, avrebbe potuto essere un frammento della gamba di legno di un misterioso pirata caraibico smarritosi nel Mediterraneo? Eccoci allora ricerca di un grande foglio di carta bianca, meglio ancora se un po' ingiallito, su cui incollare quel



Bruno Munari a Panarea, 1955, da *Adulti e bambini in zone inesplorote*

pezzo di legno e disegnarci intorno l'intera gamba di legno, e poi anche tutto il pirata con tanto di benda sull'occhio sinistro (l'occhio di un pirata non può che essere sinistro!). E quell'insieme di macchie di salnitro che avevano fiorito sulla parete nord della camera da letto, così ben disposte l'una accanto all'altra ma a diverse distanze, poteva diventare la mappa di un possibile arcipelago eoliano scomparso da diversi milioni di anni? Bastò allora incollare a fianco ad ogni macchia un piccolo cartellino con un nome inventato, per trasformare di incanto quell'insieme di macchie in un'antica mappa geografica. Quasi ogni oggetto di quella semplice casa bianca e azzurra, quasi ogni pietra e radice secca del mandorlo, si prestò a questo appassionante gioco, tant'è che ben presto le tre stanze e la terrazza assomigliarono sempre di più ad un museo archeologico che ad una casa di vacanza.

Una volta compiuta, quasi inconsapevolmente, quest'imprevista mutazione, venne allora

naturale l'idea di invitare all'inaugurazione del Museo immaginario delle isole Eolie il gruppo di amici che ci avevano accompagnato alla scoperta di quell'isola stupenda che allora, nel 1955, era ancora un angolo incontaminato di paradiso mediterraneo. Qualche fiasco di malvasia e un po' di mandorle del giardino bastarono per quel vernissage che verso il tramonto divenne assai affollato, di amici cari come Fulvio Bianconi, Piero Di Blasi, e altri ancora, così come di vicini stupiti e di estranei incuriositi, tutti però affascinati dal quel gioco di para - archeologia che sicuramente contribuì a modificare il nostro modo di pensare i rapporti tra passato e presente.

*Alberto Munari,
Ginevra, 2007*

“Nei musei di Storia Naturale si vedono i resti di qualche animale ignoto...
con lo stesso principio si possono costruire, non solo animali per il Museo, ma anche “oggetti” componendo insieme frammenti di residui di origine incerta e di uso ignoto. Incredibile!”

Bruno Munari, Mostra collettiva di Bruno Munari, 1970

Ricostruzione teorica di oggetti immaginari

Questa è l'esatta definizione della serie di "tavole" che espongo in questa mostra. Cominciai scherzando l'anno scorso a Panarea dove, assieme a mio figlio, inventai un Museo Immaginario delle Isole Eolie nel quale si poteva vedere, fra le altre cose, un intero pirata ricostruito in base a una scheggia di legno di gamba da pirata, trovata a Drautto (piccola spiaggia deserta e nascosta, nella quale, si dice, nei tempi antichi andavano i pirati a nascondere i loro tesori). Facemmo anche molte altre ricostruzioni in base a frammenti di oggetti e alla fine ne erano piene due stanze della magnifica casa eolia dove abitavamo. Si sa, nei Veri Musei queste Ricostruzioni vengono fatte col Massimo Rigore e in

base a Precise Documentazioni ma in quel periodo l'arcipelago era molto bello, piacevole e impressionante, le piccole isole cambiavano colore ogni ora del giorno, non arrivavano i giornali, non c'era acqua potabile, vecchi fichi d'India mostravano le loro bellissime nervature secche, migliaia di lucertole fuggivano in tutti i sensi al nostro passaggio, i sassi erano di tutti i colori e di tutte le forme, di zolfo, di allume, bianchi, neri di lava, gialli, ruggine, grigi, non c'era luce elettrica, Stromboli lanciava nella notte chiara ogni dieci minuti un punto rosso luminoso, l'aria odorava di zolfo e di mare e alla sera si aprivano, profumatissimi, i fiori dei capperi. Fu così che pensai a queste ricostruzioni

non rigorosamente scientifiche ma liberamente suggerite dallo stesso frammento e completate scrupolosamente dalla fantasia, fino a rendere visibile l'intero oggetto immaginato.

A Milano trovai altri oggetti e altri frammenti e continuai il piacevole lavoro delle ricostruzioni teoriche di oggetti immaginari.

*Bruno Munari,
Bruno Munari inventore, scrittore,
designer, architetto, grafico, 1995*

I fossili del 2000

C'è stato un periodo abbastanza lungo, in cui il futuro era il Duemila.

Un periodo in cui si aveva fiducia nel progresso e nella ragione e, allo stesso tempo, si temeva l'avvenire come minaccioso, anche se sempre pieno di nuove invenzioni e di viaggi spaziali. Ora che ormai questo 2000 non è futuro, ma presente, un titolo come Fossili del duemila, dato da Bruno Munari a un lavoro nato nel 1959, ci fa sorridere. Naturalmente ciò che ci fa sorridere non è l'apparente naïveté di questo artista

- designer - ricercatore - scrittore - e - tante altre cose, perché è evidente la sua complicità nel rendersi tale, ma la sua voglia di giocare con significati e sensi delle cose e di spingerci sempre a guardare il lato ironico del mondo. Pur utilizzando quegli elementi di una tecnologia avanzata che portava per la prima volta dentro la casa di tutti (o quasi) una ventata di futuro, con i Fossili del duemila Munari si permetteva, infatti, di defunzionalizzare e prendere in giro quelle valvole termoioniche (sparite completamente dal nostro linguaggio tecnico) che ne costruivano quasi l'essenza, facendole diventare strani e buffi insetti cui ognuno di noi era chiamato ad inventare una vita e delle abitudini inverosimili e particolari almeno quanto lo erano le loro forme. Anche in lavori come questi, che in fondo possono essere considerati "oggetti da contemplare",

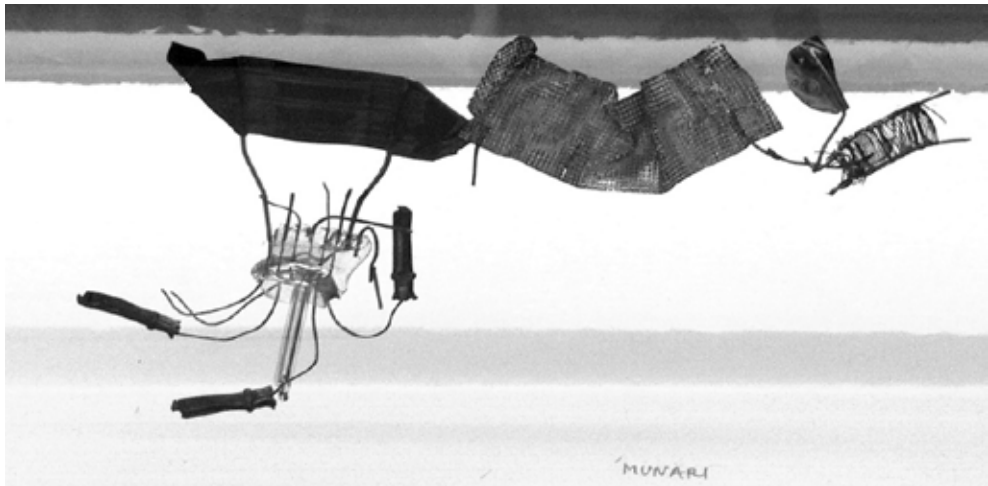
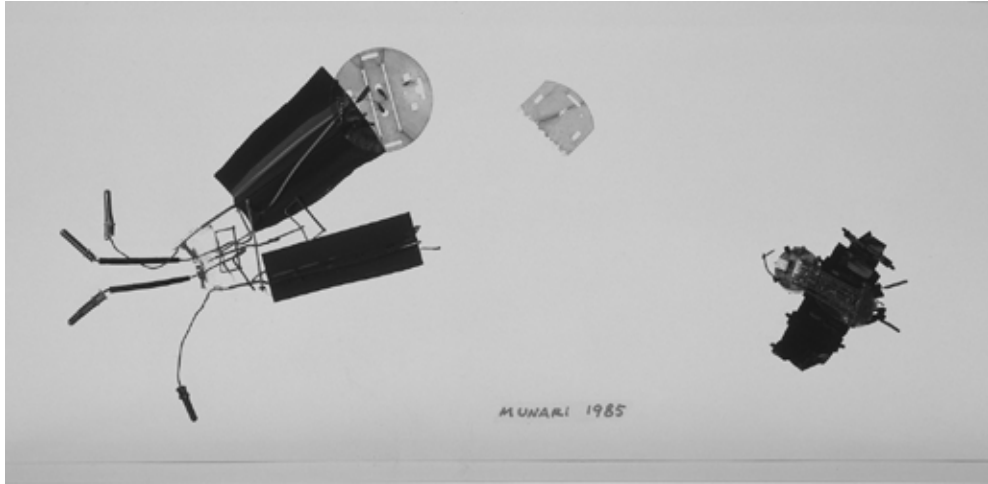
Munari non si poteva esimere dal coinvolgere gli spettatori nel suo processo di costruzione di storie e di realtà. Ci immaginiamo quindi questi curiosi animaletti tecnologici che invece di essere imprigionati da un albero troppo carico di resina (e troppo distante dal loro habitat naturale) sono stati coperti da quella moderna ambra che è il metacrilato, che li ha conservati fino nel Duemila. E ci sforziamo di tendere l'occhio ai suoni e alle voci che tramite loro venivano trasmessi in quel "lontano" passato, ma neanche i loro ronzii ci appartengono più.

Munari naturalmente giocava con il mito del futuro, così come con tutte le cose prese troppo sul serio, non perché negasse l'idea di progresso e di ragione, al contrario, ma perché credeva che nulla potesse essere messo su un piedistallo e fissato una volta per tutte; neanche quel progresso tecnologico che stava cambiando completamente il mondo, ma che determinava un processo di invecchiamento dei suoi componenti sempre più accelerato.

Così con uno dei suoi gesti spesso talmente semplice da essere considerati poco importanti, riusciva a svelare meccanismi e stereotipi.

Roberto Pinto,

Su Munari, 1999



Fossili del 2000; Bruno Munari, 1996, collezione provata, Mantova, da archivio fotografico online

Orologio “tempo libero”

Bruno Munari ovvero l'apolide fantasista del design, il triplo concentrato di materia celebrale creativa, il design-capolavoro. Ma è difficile dire che cosa è Munari, meglio aggirare l'ostacolo e dire cosa egli "non è". Munari, allora, non è un designer, non un pittore, non un grafico, non un cartellonista, non un vetrinista, non uno stilista, non un saggista, non un insegnante, non uno scultore, non un fotografo, non un regista, non un poeta, non un semiologo, non un bambino, non un adulto, non un vecchio, non un giovane. Che sia un astrattista? Che sia un inventore? Che sia un prestigiatore? Che sia la "macchina inutile", il "negativo-positivo", il "libro illeggibile" di sé medesimo?

C'è un piccolo attico in via Vittorio Colonna a Milano, c'è un tavolo da lavoro ordinatissimo, c'è una collezione di piante in miniatura alla giapponese. Si tratta della stazione trasmittente dalla quale Munari - egli stesso uomo miniatura - emette verso il mondo in quantità idee visuali di ogni tipo: dagli occhiali di cartone senza lenti per una campagna presidenziale americana alla scimmietta snodata di gomma piuma, eccezionale giocattolo per intellettuali. Un lavoro dimostrativamente svolto in letizia, una attività ludica alle cose minimali, un finto disimpegno per gli

oggetti sostanziali, l'esile mania del l'effimero, il mestiere sapiente di un astuto giocoliere. "Date-mi quattro sassi e una carta velina e vi farò il mondo delle meraviglie".

In una realtà fatta di violenza, è possibile tutto questo? Munari dice di sì, lavorando a tu per tu con il qui pro quo. Studioso di "agitatori di code per cani pigri", scultore di sculture da viaggio, progettista di ore X.

Ed è proprio un gioco sugli equivoci del tempo che egli mi ha proposto, quando gli ho chiesto di disegnare un Swatch. Nella mente di Munari, che vuole bene alle persone e non le costringe a sapere che ore sono, le ore sono come palline liberamente vaganti nello spazio tra il vetro e il quadrante dell'orologio: un breve scuotersi del polso, e ogni volta il tempo è una magica sorpresa. Quale migliore provocazione per gli orologiai svizzeri? Quale migliore avvertimento per tutti i lavoratori e i datori di lavoro?

*Alessandro Mendini,
Su Munari, 1999*

"Lui pensò a dodici piccoli dischi con i numeri delle ore che, posti tra i due vetri sul quadrante, possono muoversi liberamente ad ogni movimento del polso. Munari, con la sua proverbiale ironia, si prese gioco del concetto di tempo frenetico e inesorabile dei giorni nostri, e di chi lo considera solo "denaro". I dodici dischi indisciplinati ci fanno riflettere che forse non è importante sapere esattamente che ora sia, bensì riuscire a sforzarci di fare del nostro un Tempo Libero, e non una Schiavitù. "

Fabrizio Capasso



Orologio "tempo libero", Bruno Munari, 1994, Swatch, da Swatch.it

Sveglia “ora x”

Ecco l’“Ora X” di Bruno Munari, un orologio “a variazione cromatica” presentato nel 1945 e riproposto nel 1963 dalla Danese, storica fabbrica del design italiano.

“Ora X” è una “macchina inutile”, un oggetto di “arte cinetica”, un orologio “esistenzialista” – è stato definito anche così –, in cui le lancette sono in realtà dei semi-dischi che ruotano, mediante un sistema di movimento a molla di sveglia, su un quadrante senza cifre.

Una di quelle opere in cui a tema sono la regola e il caso, due fattori ai quali il grande designer

milanese dedicò anche una poesia, i cui ultimi versi recitano così: La regola da sola è monotona / il caso da solo rende inquieti. / La combinazione tra regola e caso / è la vita è l’arte è la fantasia / l’equilibrio.

Un’opera che porta a riflettere sull’importanza del tempo, della faticosa ora x, della freneticità del mondo contemporaneo.

*Achille Pigionatti,
Munart.org, 2006*

Sveglia “Ora X”, Bruno Munari, 1963, Danese, da archivio fotografico online



“MA CHE COSA È QUESTA ORA X?

è una continua variazione di quattro semidischi
è una variazione continua di quattro colori
è la combinazione variata di otto colori?nove?
è l'ora in cui nasce un colore e muore dopo mezz'ora
è la composizione e scomposizione continua della ics
è la crescita meccanica di una forma
è la diminuzione meccanica di una forma
è la crescita e diminuzione contemporanee di due forme
è una forma instabile a colori mutevoli
è il tempo diviso in millimetri
è lo spazio diviso a colori
è lo spazio - tempo diviso a colori
è lo spazio - tempo ricomposto a colori
è la costruzione e distruzione di ogni attimo
è un mutevole punto di riferimento nello spazio - tempo
è uno spazio - tempo che prende forma ogni momento
è un momento continuamente variato
è il colore degli attimi
è un continuo presente
è la macchina delle eclissi
è una compagna ottico - sonora
è l'ora del relax
è l'ora x”

Bruno Munari

Scritture illeggibili di popoli sconosciuti

Era inverno, sarà stato il 1981, quando Livio Morzot mi ha portato a far visita a Munari. Destino voleva che avessimo entrambi lunghi impermeabili neri abbottonati, col grande bavero rialzato, diversi nella taglia, ma identici nel modello: erano quelli pesantissimi della Marina Americana che allora si trovavano all'usato, dello stesso tipo che indossava Robert Redford in "Come eravamo".

Fermi davanti alla porta, quando Munari ci aprì, formavamo una coppia dall'aspetto un po' inquietante e tenebrosa, emersa dal buio della sera.

Avevo con me qualcosa da far vedere, che avevo fatto io, e una delle emozioni più intense della mia vita è associata alla reazione gioiosa di Munari.

Ah! le scritture! Quando si guarda una scrittura anche strana, ideogrammi cinesi o tavolette rongo-rongo dell'Isola di Pasqua, gioca sempre un ruolo il pregiudizio alfabetico che associa le lettere (o glifi o ideogrammi) alla lingua parlata piuttosto che all'universo dei segni grafici. Risuona comunque invadente la parola. Le scritture inventate sono invece configurazioni strutturate che vivono di relazioni interne e, se risuona qualcosa, sono remote sfere cosmiche oppure risa, gesti o silenzio. Questa è l'introduzione del grande artista del design che era Munari: la scrittura appare quella che prima di tutto è, immagine.

*Giovanni Lussu,
Su Munari, 1999*

Scritture

Insomma, le scritture di tutti i popoli sono belle da vedere, piacevoli, hanno un senso decorativo dato dai ritmi dei segni e dalla natura dei segni, se sono scritti con inchiostro su carta o su papiro o su pelle, se sono incisi su pietra, se sono realizzati in altri modi.

Belli anche se non li possiamo leggere. Pensai quindi di progettare qualche alfabeto sconosciuto, di un popolo ignoto come quello del computer, stabilirne le regole grafiche per costruire i caratteri, stabilire il materiale di supporto (carta, legno, tessuto, pietra..), stabilire il senso di lettura, se si legga da destra a sinistra o viceversa (questo serve non tanto per la lettura del testo nel nostro caso,

ma per la sequenza delle lettere e degli ideogrammi).

Studiaii anche tutte le scritture di tutti i popoli esistenti per capire come costruivano i segni comunicanti e come erano le "gabbie" che davano forma ai segni.

La scrittura araba (e derivati) è piena di piacevoli svolazzi e punti volanti.

La scrittura etiopica sembra fatta col pennino da gotico.

La scrittura della Sri Lanka è piena di ricciolini e di curve.

La scrittura cuneiforme è fatta con cunei che sembrano i chiodini dei calzolari.

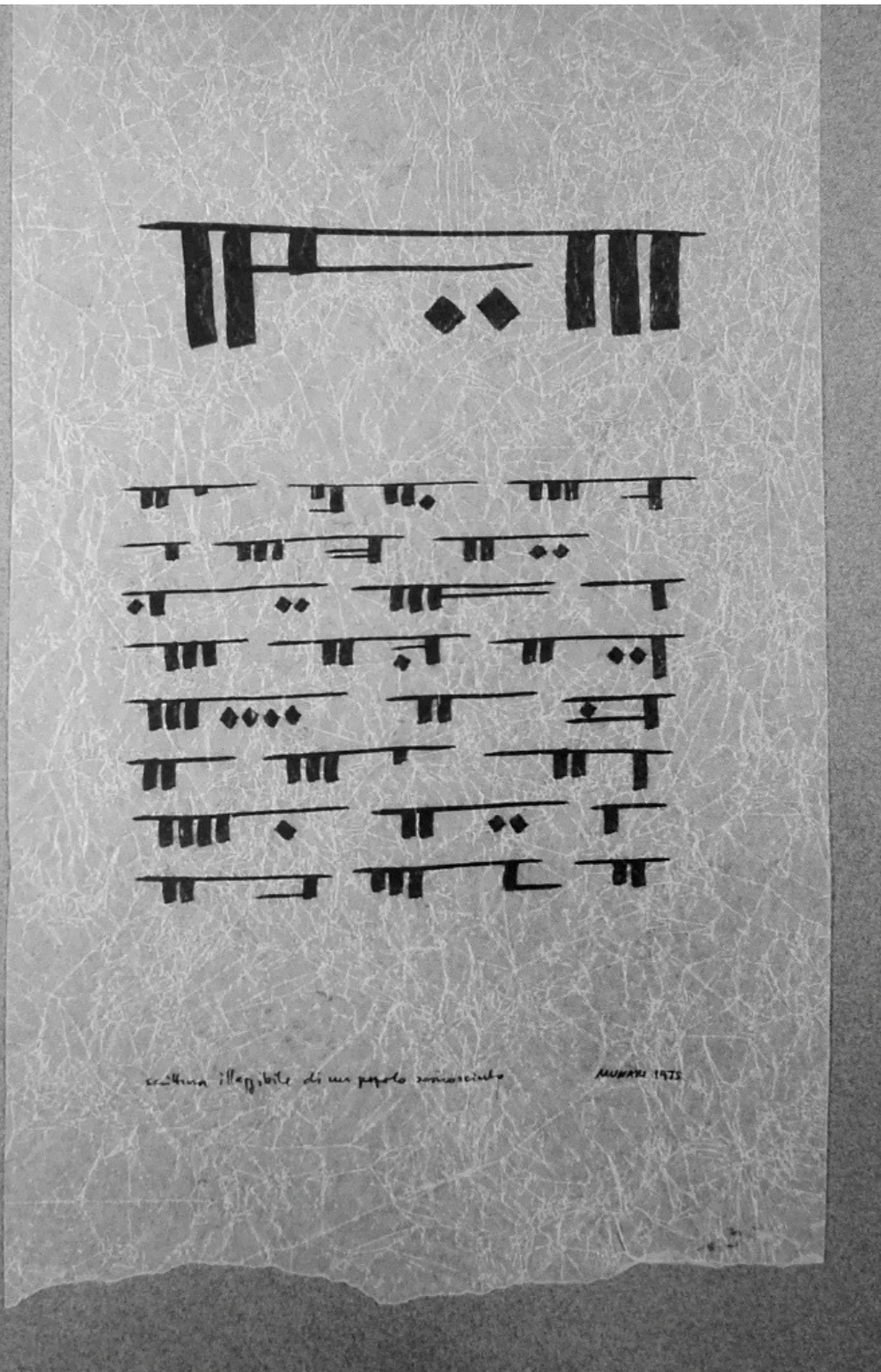
La scrittura fenicia è piena di spigoli acuti.

Come se questo non bastasse, ogni scrittura può essere rea-

lizzata, secondo i materiali e le funzioni, variando lo stesso carattere, scrivendo con segni sottili o con segni molto grossi, rendendolo, come diciamo noi, corsivo. O addirittura stilizzando o ricamandolo come fanno gli arabi.

Quindi si viene a sapere che ci sono abbastanza possibilità di base per inventare altre scritture che non raccontano niente (forse) ma che hanno un fascino misterioso proprio perché sono illeggibili.

*Bruno Munari,
Codice Ovvio, 1971*



Scritture illeggibili, Bruno Munari, 1971, da Su Munari

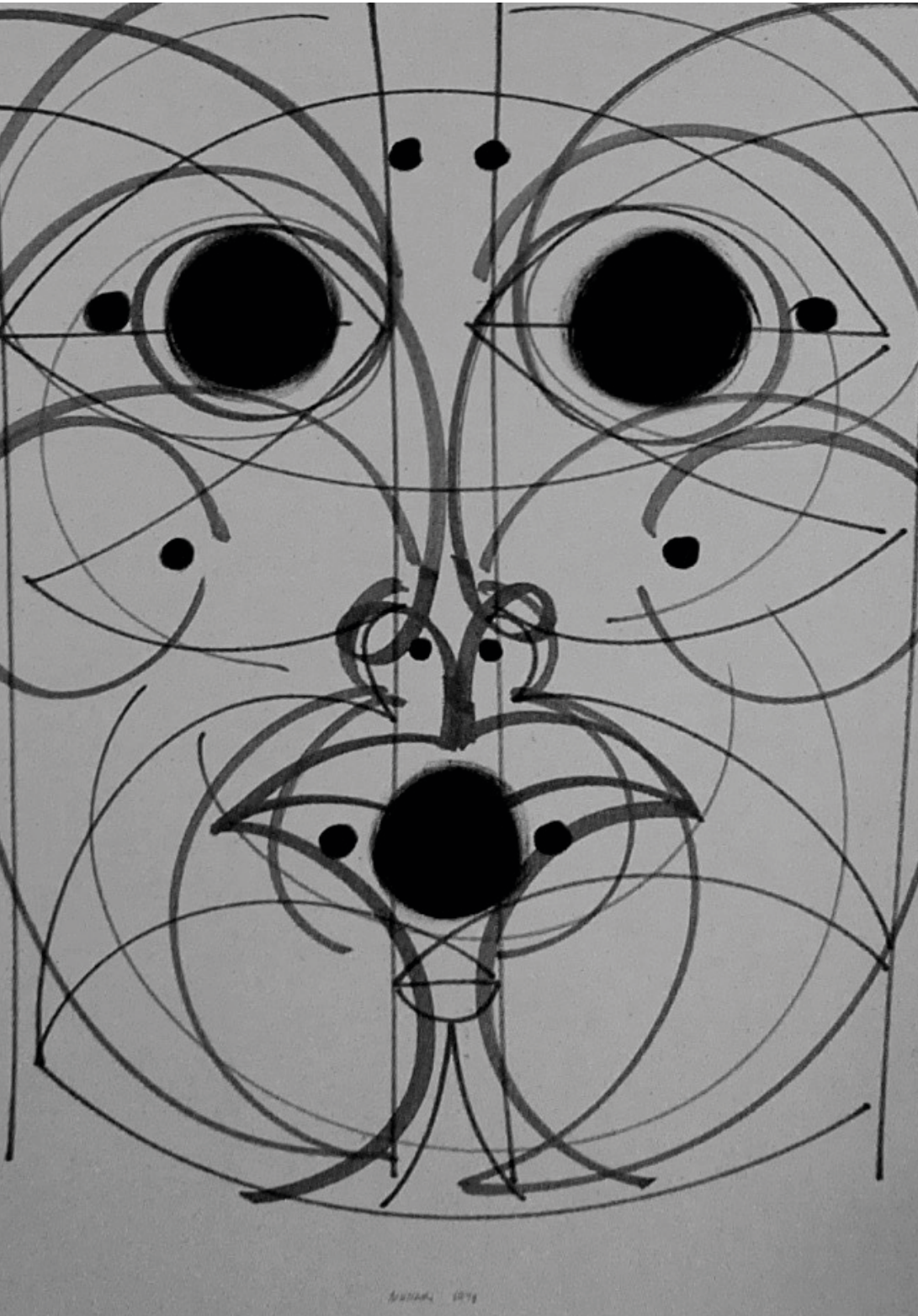
Munari e i suoi mille volti

Sperimentare come parola d'ordine, lavorare, progettare, non stare mai fermo, questo è il Munari che ci appare in ogni sua frammentazione. Una delle sue opere, forse non abbastanza conosciuta ma degna di nota sono i " Volti". Disegni, collage e quant'altro che raffigurano volti umani disegnati dalla linea sinuosa di Munari. Mostrando con strappi di carta come si sviluppano i lineamenti, facilitando la comprensione di un'opera d'arte, bucando le pagine di un libro per far vedere cosa c'è al di là delle apparenze, consentendo di scomporre l'immagine di un volto per ricostruirne a piacimento l'espressione, Munari ha come di consueto compiuto gesti semplici e realizzato una delle opere più grandi e complesse che si potessero prevedere:

con la sua straordinaria capacità di guardare, ha trovato la strada per prestare gli occhi, per trovare gli occhi degli altri e per portarli ovunque egli volesse. Persino a vedere l'assenza, che è una delle imprese più difficili, nell'arte. Dunque Munari con le "facce" presenta alcune variazioni del volto umano visto di fronte. L'autore interviene senza preconcetti limitativi e senza esclusione di mezzi grafici. Le variazioni delle immagini visive spesso sono accompagnate da un titolo che ironicamente descrive delle situazioni. Alcuni

elementi del volto – occhi, bocca e naso – sono le costanti; le variabili sono costituite dal segno, più o meno spesso, diritto o arricciato, curvo o tratteggiato, in positivo o in negativo. Oppure un'altra possibilità sfruttata da Munari è quella di osservare il viso attraverso filtri diversi: un vetro opaco, una griglia quadrettata, una lente, una griglia lamellare... La stessa faccia assume aspetti nuovi, tante trasformazioni, alterazioni e accenni che spesso rendono irriconoscibile il soggetto alimentando l'aria di arcano che avvolge questi lavori. Si tratta quindi di un ciclo di opere, in cui il segno è ancora protagonista e continua ad oscillare tra impenetrabilità e lirismo, tra varietà e misura, tra rigidità e fantasia, per cui risulta decisamente appropriata la definizione che Munari ama dare di se stesso: "inventore di segni".

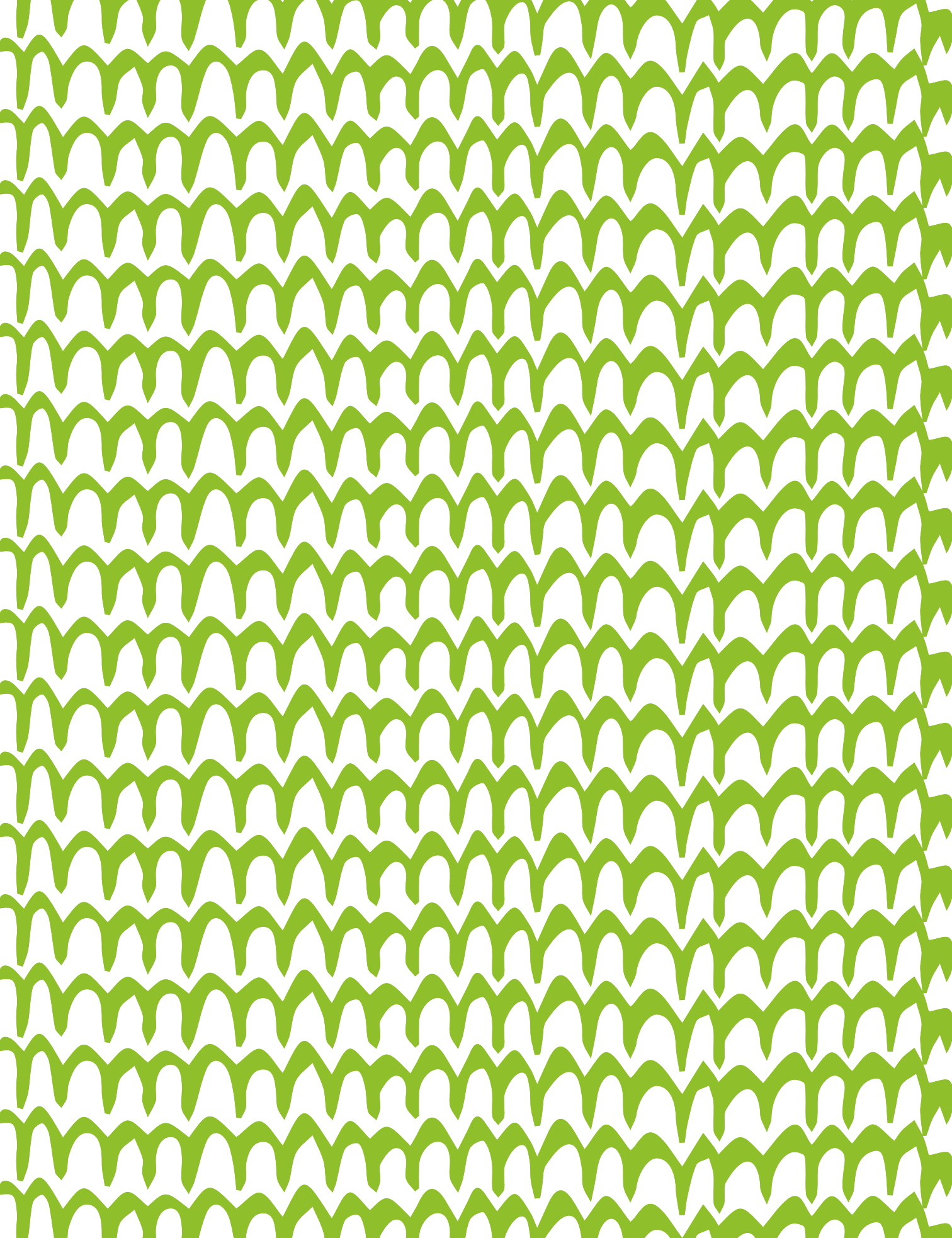
*Rossella Grensci
Munari Blog, 2013*



Volte degli antenati, Bruno Munari, 1993, da archivio fotografico online

“Nel corso degli anni ognuno modella il suo viso senza saperlo per cui a una certa età ci si trova pieni di rughe o con le sopracciglia troppo alte o troppo basse, con gli occhi piccoli e socchiusi o con gli occhi dilatati, con la bocca tirata o semiaperta; dipende dal lavoro che fai se sei abituato a guardare grandi panorami o piccoli essere viventi al microscopio. Il viso si adatta alla funzione ognuno ha un viso diverso... Più difficile è cercare di capire se le strutture che formano le varie fisionomie hanno una qualche legge di coerenza compositiva dell'insieme tra l'attività individuale e espressione del viso. Proviamo a fare qualche disegno per vedere queste strutture. Sovrapponendo strutture diverse potremo risalire alla ricerca degli antenati.”

Bruno Munari, Volti degli antenati, 1993



SUPERARE I LIMITI

La libertà è il limite

Munari, l'arte, il metodo

L'atteggiamento di Munari nei confronti dell'arte, e quindi anche dei propri prodotti artistici, è stato sempre estremamente coerente, e intimamente legato a quel suo metodo d'azione nel mondo, applicato a tutte le sue attività.

Se si volesse concettualizzare questo atteggiamento (cosa che Munari non avrebbe mai fatto, ma che la critica può fare...), si potrebbe ridurre il suo pensiero a poche prescrizioni: definire lo scopo, del fine della propria azione; sperimentazione di una forma o di un'azione in base alla funzione e alla funzionalità allo scopo individuato; valutazione dell'efficacia della propria azione attraverso l'esperienza del limite - linguistico, tecnico, ecc. - dell'oggetto o del comportamento messi in atto. Tutto il progetto di Munari, addirittura il progetto della sua stessa vita, si basa su questa sequenza ideale, e quindi anche la sua

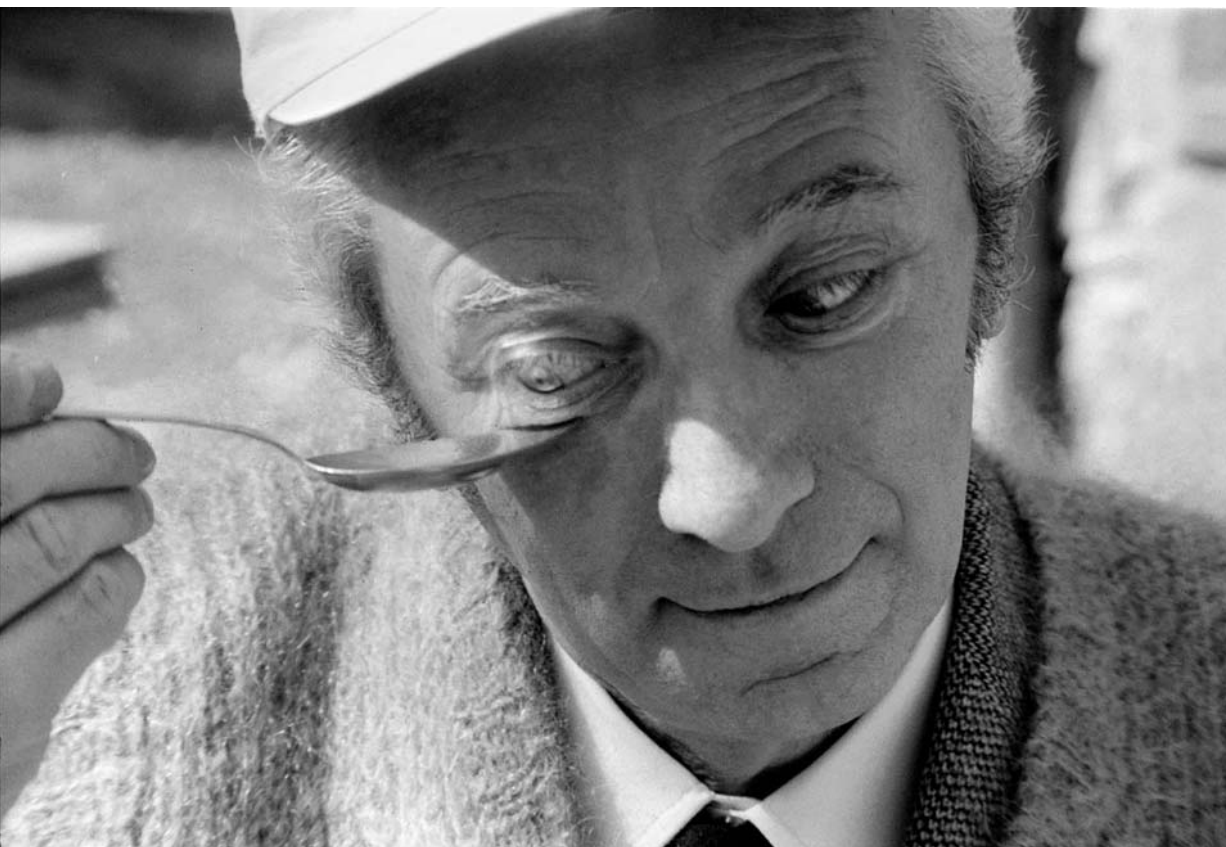
attività artistica, ma se i primi due punti - scopo dell'azione e definizione di una forma adeguata - possono rientrare nel processo tradizionale e "moderno", persino "didattico" di definizione dell'arte, è nella costante "esperienza del limite" che l'attività di Munari trova la sua attualità teorica. Infatti, se l'azione artistica (parliamo di arte, ma potremmo anche parlare di design o di pedagogia, vista la base comune del metodo) deve darsi uno scopo, e se il raggiungimento di questo scopo passa attraverso il classico rapporto "forma-funzione", anzi, attraverso la forma che segue la funzione e ne è da essa determinata, il risultato potrebbe essere un buon lavoro sulla scorta del concretismo classico, di vaga derivazione bauhasiana, e di fatto il lavoro di Munari è stato spesso confuso con questo (per certi versi, confusione comprensibile, se si pensa al MAC -



Movimento arte concreta -, all'arte programmata o alle più recenti opere sulle Curve di Peano); ma se, al contrario, si pensa che tutto questo non è che una parte del lavoro, e che la serie delle Macchine inutili, delle Macchine aritmiche, delle Sculture da viaggio, degli Oli su tela, delle azioni per "far vedere l'aria", non costituisce affatto il versante ludico, ironico, e antagonista a quello, ma che obbedisce invece allo stesso processo, con la sola variante che di questo processo manifesta più apertamente il metodo d'approccio, ecco allora che l'opera artistica di Munari cade sotto una luce affatto diversa. Le considerazioni da fare sono almeno due.

Per cominciare, è importante notare come Munari non abbia voluto affermare la fine dell'arte come esperienza espressiva necessaria, ma che anzi abbia individuato uno scopo preciso, per

quando vasto, nell'azione artistica: la funzione dell'arte è la bellezza. Questo assunto comporta una totale libertà espressiva, che Munari vedeva nell'intuizione razionale e universalistica delle forme, ma che non gli impediva affatto di abbandonarsi talvolta a fattori emotivi (soprattutto negli ultimi anni di attività) e che, soprattutto, attribuisce una funzione all'arte che la preserva da ogni possibile dubbio esistenziale. Si fa arte perché non si può rinunciare a sperimentare la bellezza nella sua forma più libera: Munari si fermava qui, non intendeva definire la bellezza, ma semplicemente perseguire lo scopo, e per fare questo tentava un'azione maieutica nei confronti dell'oggetto della sua azione, cercava cioè di indurlo a svelarsi, di condurlo verso quel limite che ancora gli apparteneva, ma che tuttavia era poco conosciuto. Questa è la seconda considerazione



Bruno Munari, Ada Ardessi e Atto, 1966, da archivio fotografico online

l'azione davvero straordinaria di Munari: sperimentare il limite del proprio oggetto, della propria azione per scoprire territori inesplorati. Il modo quindi è "straordinario", ma non "rivoluzionario". È fuori dell'ordinario, nel senso che quasi nessuno sfrutta appieno le possibilità offerte dal mondo delle cose, e si limita a un loro uso standard, medio e spesso mediocre, ma al contempo non è un modo d'azione distruttivo, traumatico, violento: tutto il reale è un continuum spazio-temporale, organizzato secondo una griglia e non secondo una piramide, dove le dimensioni - fisiche e concettuali - sono confinanti e permeabili, flessibili ed elastiche, come nella teoria dei trattati, che trova i suoi significativi antecedenti nella topologia, disciplina tanto duttile quanto i suoi oggetti, e così presente in tutto il lavoro di Munari. Fino a che punto un triangolo

rimane identificato come tale? La struttura della foglia di un fico d'India (che Munari conserva nel suo studio) fornisce una risposta lampante. Fino a dove si può spingere la bidimensionalità di un foglio? Sino a diventare una forma tridimensionale, come negli esperimenti con sottili foglie di legno di acero. Qual è il limite della macchina fotocopiatrice? Creare opere uniche. Della forma geometrica per eccellenza, come nei Negativi-positivi? L'impossibilità di definire la forma emergente. Del movimento meccanico ripetitivo? L'aritmia armoniosa e comica insieme. Dell'errore? La scoperta...

*Marco Meneguzzo,
Omaggio a Bruno Munari, 1999*

Bruna Munari e il suo “metodo”

Milano, Fiera Campionaria. E' più o meno la fine degli anni Cinquanta e nello stand della Rank Xerox viene presentata al mercato italiano una delle prime macchine fotocopiatrici. Bruno Munari si avvicina e chiede al rappresentante di poterla provare. Questo, ovviamente, acconsente, ma incuriosito chiede: «Scusi per cosa le interessa, ha un ufficio?». «No – risponde Munari – sono un artista». Una risposta che spiazzava l'addetto il quale, perplesso, replica: «Ma questa è una macchina da ufficio, non è qualcosa che può servire a un artista, non è mica un pianoforte!». Munari forse non lo sente neanche, è troppo intento a fare le sue prove e ad un certo punto appoggia sul vetro della macchina una texture e inizia a muoverla... «No, no, non si può muovere – interviene prontamente il rappresentante – perché...». Il ragazzo si ferma di colpo e vedendo il risultato esclama: «Ah... ecco, adesso sta diventando un pianoforte!».

Nascono così le famose Xerografie che Bruno Munari inizierà a produrre tra il 1962 e il 1963 e che presenterà al pubblico, per la prima volta, nel 1965 in una mostra a Tokyo. Ma questo divertente aneddoto, che mi racconta Alberto Munari, figlio di Bruno, la dice lunga anche sull'approccio creativo e sperimentale di quello che è stato uno dei nostri più grandi artisti del secondo Novecento.

F.A.: Metodologia che fa di suo padre una figura unica nel nostro panorama artistico...

A.M.: «L'attività di mio padre era molto diversa da quella di un artista “tradizionale”, perché ciò che gli interessava era, soprattutto, sperimentare tutte le possibilità che uno strumento può offrire, che sia una semplice matita, una fotocopiatrice o qualunque altro dispositivo. Lui partiva dalla sperimentazione concreta, non da un progetto estetico. Questo veniva poi fuori da solo, suggerito dalle caratteristiche stesse dei materiali esplorati. Un approccio che mio padre, peraltro, ha spiegato molto bene in uno dei suoi libri: *Artista e designer*, pubblicato per la prima volta nel 1971 e tuttora in commercio. In questo libro, che si rivolge principalmente alla figura del designer, mio padre sostiene che l'oggetto di design deve, in primo luogo, rispondere alle caratteristiche precise di un determinato materiale. Prima ancora che a determinati criteri estetici. Per fare un esempio molto banale e semplice: con il vetro soffiato, è molto giusto e coerente fare un fiasco di vino, perché il fiasco è la forma che viene fuori quasi spontaneamente quando si soffia nel vetro incandescente. Non si può fare una bottiglia quadrata con il vetro soffiato, perché la forma quadrata è innaturale rispetto al processo di espansione di questo magma incandescente che è il vetro. E' per questo che i laboratori per bambini concepiti con il Metodo Bruno Munari si concentrano sul fare, sullo sperimentare materiali e strumenti. Sperimentando le caratteristi-

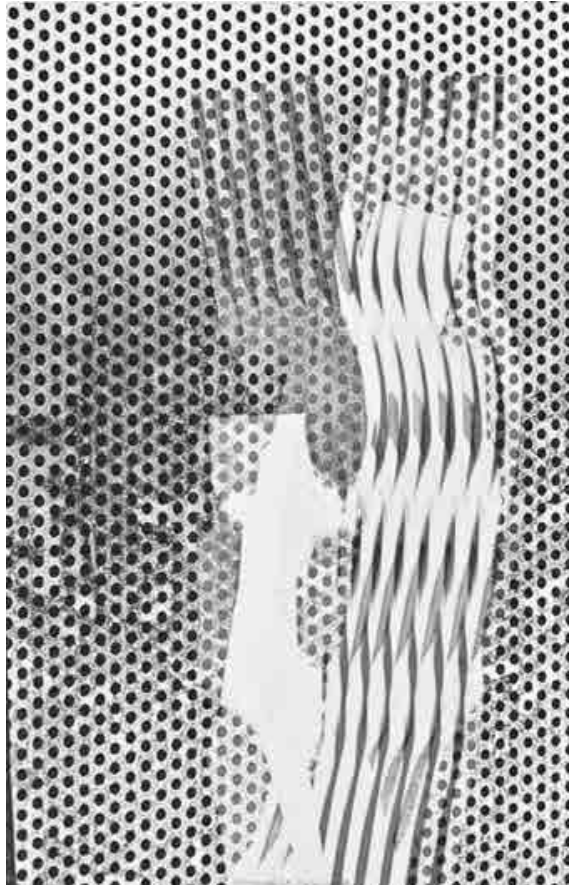
che di vari tipi di matite o pennarelli il bambino è portato a capire che il giorno in cui vorrà disegnare un gatto è meglio che lo faccia con il pastello o con una matita morbida, invece che con una biro a punta fine. Perché il segno lasciato da una biro ha delle caratteristiche completamente diverse da quella che può essere l'apparenza di un animale col pelo morbido».

F.A.: Mi vengono in mente le sue sperimentazioni fatte con uno dei primi proiettori per diapositive portatili, di cui lei parla anche nel suo blog...

A.M.: «Questo è proprio un esempio paradigmatico del modo di procedere di mio padre. Una delle domande chiave che si poneva e poneva anche a me era: *“Cosa si può fare d'altro con questa cosa?”*».

Ma c'è un altro piccolo episodio molto significativo. Avrò avuto 5 o 6 anni e stavo disegnando un paesaggio su un foglio di carta bianca con delle matite colorate. Ad un certo punto, mentre coloravo il cielo con una matita blu mi disse: “Non si potrebbe fare diversamente?”. E continuò: “Per esempio, se invece di prendere un foglio bianco e farlo diventare blu con la matita tu prendessi subito un foglio blu, non sarebbe più semplice?”. La cosa mi colpì molto perché avevo capito che quel modo di fare era ovviamente molto più efficace. Queste domande – “non si può fare diversamente” oppure “cosa si può fare d'altro” con uno strumento o un oggetto – sono proprio le domande chiave che hanno sempre fatto “funzionare” mio padre. L'esempio del proiettore, in questo è paradigmatico: con un proiettore di diapositive si possono evidentemente proiettare delle immagini, ma anche tante cose diverse come dei fogli di carta trasparenti, del cellophane, delle bucce di cipolla e così via. Tutte sperimentazioni da cui nacquero, ad esempio, le sue Proiezioni dirette che presentammo insieme alla Galleria Studio B24 di Milano nel 1953».

*Fabio Agrifoglio,
collezionatiffany.com, 2016*



Xerografia originale, Bruno Munari, 1980, da Xerografia

“Fin da ragazzo - racconta Munari - sono stato uno sperimentatore..., curioso di vedere cosa si poteva fare con una cosa, oltre a quello che si fa normalmente.”

Bruno Munari, Da cosa nasce cosa, 1981

Le macchine aritmiche

Nel caso delle aritmie l'energia elastica di una molla, soprattutto se consunta e logorata dall'uso, serve a generare un movimento incostante, casuale, necessario a rompere la monotonia di una rigida programmazione cinetica.

La macchina di Munari infatti è costruita a partire dal recupero di reperti tecnologici che vengono trasformati (un meccanismo di sveglia, un filo di acciaio inossidabile, una pallina di bachelite, una molla, ecc), ed è resa un poco umana dal comportamento buffo, ottenuto dal movimento casuale di alcuni suoi componenti.

La macchina aritmica quale opera d'arte unica è un oggetto che implica l'interazione attiva del pubblico; in particolare è previsto il caricamento di un meccanismo a molla, necessario a generare quella forza elastica, che una volta rilasciata secondo un opportuno dosaggio di irregolarità, è in grado non solo di mettere in movimento l'opera stessa, ma anche di renderne unico e, tramite appositi ostacoli frenanti, casuale il comportamento.

Un comportamento caratterizzato da un movimento agitato e goffo che consente alla macchina-oggetto di offrire di sé uno spettacolo che non è esagerato definire, fino agli ultimi sussulti finali, quasi vitale. Ai fini di una comprensione del comportamento delle macchine aritmiche è utile e didattica la visione di un cortometraggio, della durata di 5 minuti, realizzato dall'artista fotografo Davide Mosconi nel 1986 dal titolo *Aritmie meccaniche* in cui, nelle immagini che scorrono e nei suoni catturati, c'è ben rappresentata tutta la poetica, la leggerezza, lo humor del pensiero munariano.

Le macchine aritmiche create negli anni '50 non

sono molte, ma queste opere d'arte testimoniano un lungo processo intellettuale teso al raggiungimento di una sintesi teorica tra la necessità di darsi delle regole generative e, dall'altra, l'esigenza contrastante di rompere la regola, introducendo come elemento aleatorio una elementare forza elastica.

Il dualismo degli opposti compare molte volte nel pensiero munariano, persino nella denominazione stessa delle opere, si pensi ai negativi/positivi, al concavo/convesso, ai libri/illeggibili, alle xerocopie/originali.

Munari utilizzerà lo schema duale regola/caso anche nella progettazione industriale.

Chiamato in qualità di consulente da una azienda produttrice di tessuti Munari si imbatte in un errore che non solo non corregge (lo sgocciolamento casuale di un acido che fuoriesce a causa di una rottura da un tubo), ma che al contrario introduce in modo organico in un ambiente di produzione, allo scopo di decorare in modo mai ripetitivo rotoli di stoffe. In questo modo la produzione industriale viene resa unica introducendo nel sistema, anziché eliminarlo come difetto, una anomalia.

L'idea, in apparenza banale, nasce dalla comprensione teorica che solo dall'equilibrio tra l'evento casuale (in altri contesti intellettuali, lo stimolo della fantasia) e la programmazione (la razionalità del pensiero) si ottiene il massimo di espressività, quel dinamismo di forze opposte che è forse la costante di maggior rilievo in tutta l'opera dell'autore fin dai tempi della sua giovane partecipazione al futurismo.

In una intervista rilasciata a Claudio Cerritelli (*Dialogo a proposito del rapporto tra arte e scien-*

“La regola e il caso

Come il giorno e la notte
la regola e il caso sono due contrari
come la luce e il buio
come il caldo e il freddo
come i negativi e i positivi
come il maschile e il femminile.
La regola dà sicurezza
il caso è l'imprevisto
con la regola si può organizzare un piano
il caso dipende dal momento
le gocce della pioggia
la forma di un sasso
la simpatia.
La regola da sola è monotona
il caso da solo rende inquieti.
La combinazione tra regola e caso
è la vita è l'arte è la fantasia
l'equilibrio.”

Bruno Munari, Verbale scritto, 1982

“L’arte è ricerca continua, assimilazione delle esperienze passate, aggiunta di esperienze nuove, nella forma, nel contenuto, nella materia, nella tecnica, nei mezzi.”

Bruno Munari, Munari 80, Scheiwiller, 1987

za, in Catalogo della mostra Elettronica, Università di Bologna, 1992) Munari chiarisce che “[...] quello che fa scattare la scintilla credo che sia in molti aspetti la casualità perché quando la casualità incontra la cultura allora possono nascere cose nuove sia nella scienza che nell’arte. Per esempio: di tante mele cadute sulla testa delle persone, soltanto la mela caduta sulla testa di Newton ha incontrato un tipo di cultura che ha fatto nascere una domanda precisa, (perché le mele cadono verso il basso e non di lato) e quindi s’è scoperta la legge di gravità.

Il caso è dunque una condizione per molti aspetti indispensabile perché è fuori dalla logica. Con la logica, e quindi con la tecnologia, si può provare qualche cosa che già si pensa che ci sia, mentre con l’intuizione, con la fantasia e con la creatività, grazie anche a questa casualità che gli orientali chiamano zen, c’è un contatto con la realtà diverso che permette di scoprire altre qualità che non portano ad un risultato pratico ma conoscitivo.” Si ricordi a latere che Munari concepisce le sue macchine sempre in rapporto all’ambiente, analogamente a quanto avviene con le macchine inutili; allo stesso modo anche la macchina-aritmica è da intendersi sempre come installazione, collocata in uno spazio che è spesso popolato di movimenti reali e virtuali, ri-

flessioni e rifrazioni, effetti antropomorfi, sonori ed umoristici.

Dal testo: La posizione di Munari nei riguardi dell’arte moderna appare più significativa se si pensa che il “Movimento Arte Concreta”, di cui egli è animatore, si propone di far diventare qualsiasi macchina un’opera d’arte.

Lo humor diventa per l’autore non solo il mezzo attraverso il quale suscitare il sorriso nello spettatore e allo stesso tempo stimolarne il pensiero, ma anche lo strumento per mezzo del quale verificare sul campo la riuscita delle proprie intenzioni poetiche. Mentre la tecnologia diventa sempre più invasiva del nostro modo di essere nel mondo e di interagire con la natura, attraverso un rapporto sempre mediato da strumenti tecnologici, Munari teorizza, non senza la consueta ironia, che bisogna fare arte con le macchine, ed allo scopo redige, attraverso una formula in cui l’aspetto ironico non è facilmente separabile dalle posizioni teoriche, una serie di Manifesti.

Su uno dei bollettini pubblicati dal M.A.C. (il bollettino n. 10 del 1952) Munari pubblica il Manifesto del Macchinismo, Manifesto dell’Arte Totale, il Manifesto del Disintegrisimo, il Manifesto dell’Arte Organica.

Queste posizioni teoriche vanno lette, come ha sostenuto recentemente Gillo Dorfles in una

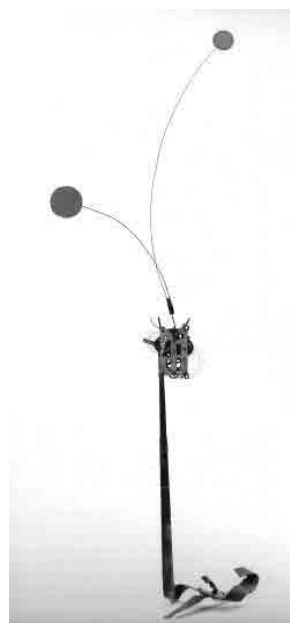
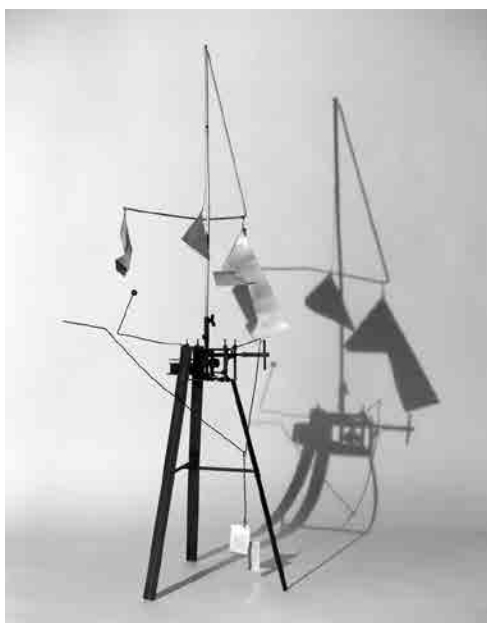


Foto di sinistra: *Macchina a giostra*, Bruno Munari, 1940-1953, da Su Munari
Foto di destra: *Macchina aritmica*, Bruno Munari, 1951, da Su Munari

intervista (in Giorgio Maffei, *MAC Movimento Arte Concreta* Opera Editoriale, Sylvestre Bonnard, 2004) attraverso il filtro de-potenziante dell'ironia. I manifesti con la loro retorica ci ricordano il fervore futurista, ma ci aiutano anche a sorridere ed ironizzare della moda dei manifesti teorici, così frequenti fino alla fine degli anni '60 nel mondo dell'arte, e alla cui redazione spesso si contrappone un esercizio di stile molto differente da quanto espresso nelle intenzioni programmatiche. Ho già detto altre volte (sono l'unico a dirlo, ma credo di poterlo dire) che questi "manifesti dell'arte" sono una presa in giro, assolutamente.

Munari li ha fatti espressamente per prendere in giro la seriosità dei vari manifesti nucleari, spaziali, ecc. Non per inimicizia ma proprio per il suo spirito un po' goliardico e irriverente.

Lui ha fatto personalmente i manifesti come presa in giro. Poi naturalmente, come sempre succede, c'è chi li ha presi un po' troppo sul serio e ha costruito sugli stessi delle ipotesi che non hanno nessuna verosimiglianza. (Gillo Dorfles)

L'obiettivo di Munari non è tanto quello di trasformare le macchine in uno strumento di produzione estetica, ma quello di fornire uno sguardo divertito sul nostro futuro tecnologico che si delinea sempre più animato da strumenti

intelligenti, quasi dotati di vita propria. Anche nelle macchine aritmiche, come nelle opere d'arte denominate fossili del 2000, dove alcuni componenti tecnologici sono affondati in una resina sintetica di colore giallastro (analogamente a quanto avviene per certi insetti fossilizzati e conservati nell'ambra), i residui del nostro mondo tecnologico sono assemblati ed utilizzati come metafora della obsolescenza e della velocità delle mutazioni tecnologiche dei nostri tempi sempre più accelerati.

Le macchine aritmiche ballano, si scuotono, sussultano, sembrano vivere e morire, ci divertono e allo stesso tempo ci sorprendono ricordandoci che le macchine a cui dedichiamo quotidianamente tutte le nostre attenzioni, hanno vita finita sempre più breve, consumate in un attimo, rese precocemente inutili dalla velocità dei cambiamenti che l'era dell'informazione ci impone: umanizzate ci ricordano che siamo anche noi, almeno in parte, in questa condizione.

*Luca Zaffarano,
Munart.org, 2006*

Illeggibile leggibile

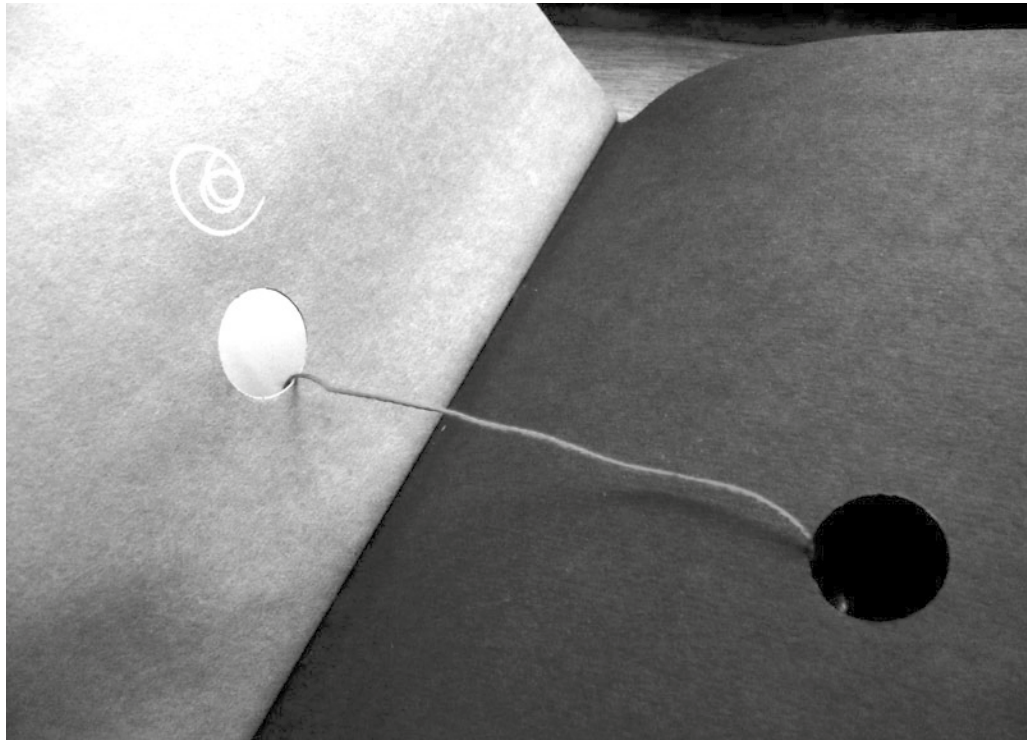
Il libro è nato con la funzione di contenere parole per trasmettere pensieri idee concetti storia e storie. Se togliamo questa funzione, non rimane altro che un pacco di carta da sfogliare, a meno che non si vogliono trasmettere sensazione impressioni emozioni stupore e sorpresa. L'ironia di Bruno Munari ha portato i libri a essere illeggibili. Il concetto di catasta di fogli viene mantenuto, ma si stravolge la funzione del libro; se ne mantiene il concetto tecnico, il come-si-fa-un-libro, ma lo scopo della pubblicazione del libro viene completamente sconvolto. Non più la lettura o l'immagine, ma l'impossibilità di leggere qualsiasi cosa sia pubblicata, sia essa parola o illustrazione. La vera lettura avviene attraverso ogni senso e non solo attraverso la vista. Il libro non è altro che un oggetto da sfogliare, la parola viene esclusa e così pure l'immagine tradizionale: l'illustrazione. Un contenitore a sorpresa nel quale ognuno trova la propria storia, scopre sensazioni personali, usa la propria fantasia per trovare sogni abbandonati; un contenitore che, se aperto, ci porta a percepire messaggi non espressi.

I Libri illeggibili, comparsi in vari momenti fra il 1949 e il 1992, sono il tema di uno dei più importanti laboratori che ancora oggi suscita nei bambini, ma anche più negli adulti, lo stupore di poter produrre piccole opere d'arte in un'ora, perché tale può essere la durata di un laboratorio sul libro. I libri, per la loro stessa natura, permettono di elaborare ogni tema possibile.

Si trovano quindi nei Libri illeggibili le varie tematiche sviluppate da Munari nel corso degli anni: dalle tavole tattili (sino al Messaggio tattile per una bambina non vedente, 1976) ai Negativi-positivi, dalla grafica bi- e tridimensionale all'uso di materiali diversi, sino ai vari tipi di carta colorata o con vari gradi di trasparenza. Da tutta l'attività di Bruno Munari si ricava, attraverso i Libri illeggibili, il concetto del fare.

I libri non contengono una "storia" né servono per spiegarla: i Libri illeggibili e i libri prodotti nei laboratori sono stimoli all'azione, ad agire, a sperimentare tutte le possibilità combinatorie dell'arte come tale. SE POI una storia nasce, questa non è l'unica, ognuno troverà all'interno del libro a sua storia: il testo dipende da chi osserva il libro, ed è un testo immaginario e personale. Nei libri prodotti dai bambini si trovano tutte le azioni che Bruno Munari ha espresso nei suoi Libri illeggibili: dalle pagine tagliare e strappare ai vari cromatismi che diventano essi stessi racconti, dai materiali più inusuali usati come fogli-supporto, o come vere e proprie storie che si rincorrono da una pagina all'altra, all'uso delle trasparenze e della grafica tridimensionale come azioni imprevedibili che si inseguono di foglio in foglio. Ogni tecnica viene usata per ampliare, rielaborare, sfruttare i temi già impostati e sviluppati da Munari. Le regole per costruire Libri illeggibili sono semplicissime, sono anche facili da rompere per trovarne altre, poi molto si lascia al caso che mette un poco di scompiglio all'interno della regola: prima si manipola un foglio con le tecniche tradizionali, poi si piega e si taglia sia il foglio sia l'intervento eseguito su di esso, e come questo finisca sulle pagine è, per un non esperto, imprevedibile e sempre suscita stupore. Quando si è compreso il concetto di libro possono nascere Libri illeggibili dai formati speciali: ad armadio, a fisarmonica, a teatro, a calendario, a giostra, circolari, a traforo... tutti caratterizzati dalla semplicità di realizzazione, tutti ispirati al concetto di Libro illeggibile. Basta un'ora per vedere i bambini allontanarsi sfogliando un Libro illeggibile e spiegarlo ai genitori.

*Enrico Mussani,
Su Munari, 1999*



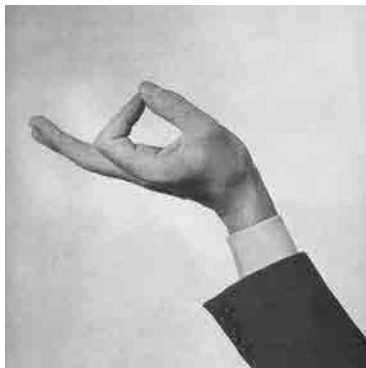
“Forme, colori, spazi, accordi, ritmi, possono essere usati come linguaggio per esprimere delle sensazioni, degli stati d’animo, per “raccontare” qualcosa. (...) Colori allegri, colori tristi, drammatici, pesanti, vaporosi, forme lievi, fragili, decise o accennate, angolose o morbide, pagine sottilissime, pagine rigide, molli o dure, opache o trasparenti, intatte o strappate, possono diventare un linguaggio comune ad ogni essere umano.”

Bruno Munari, Libri senza parole, in R. Pittarello, Per fare un libro, 1993

“Un dizionario dei gesti italiani è divertente e utile, tanto più se pensiamo che gli italiani, appunto, sono conosciuti in tutto il mondo perché si esprimono, oltre che con le parole, anche con i gesti.”

Bruno Munari, Il dizionario dei gesti italiani, 1963

Il dizionario dei gesti italiani



Dall'alto: "Eccellente"; "Sparare"; "Insisto", Bruno Munari, 1963, da Il dizionario dei gesti italiani

Munari, in questa mappa gestuale dell'essere umano, corre tra i comportamenti semplici del vivere quotidiano, quelli muti, fotogenici, applicati abitualmente alla nostra vita di ogni giorno ormai condotta senza più badare ai valori della comunicazione ordinaria, diretta e istintiva, tipica forse di un mondo infantile, ancora allegra e innocente.

Un Dizionario fotografico dei gesti che è anche una carta geografica in grado di rivelare la nostra appartenenza alla specie animale, gattopardesca però, non sempre libera di essere come lo sono - appunto - gli animali. Le fotografie sono utili, in questo caso, a scoprire in modo divertente e diverso come a volte siamo buffi quando riusciamo a liberare la naturalezza della nostra esistenza. Bisogno fisico urgente, recita la didascalia di una fotografia del bravo Ivo Saglietti che ha interpretato la preziosa intuizione di Munari. E non occorre fare fatica per andare al ricordo di quei primi imbarazzi, da scuola elementare, quando si alzava la mano perché certo non si poteva dire la parola pipì. Semmai resta da chiedersi perché mai gli americani - il cinema americano - hanno trasformato questo gesto in un segno di vittoria. Corna, un'altra immagine che riporta la memoria al gesto di uno dei presidenti della nostra repubblica e al fatto certo che non gli hanno portato giovamento. Sì, Munari ancora una volta esce di corsa dalle nostre stanze quotidiane e torna con aria felice a riportarci una propria idea, agile e allegra, che arricchisce tutti e sorprende per freschezza e profondità insieme. Sì, qui la fotografia rende al meglio l'intuizione antropologica dell'artista e attraverso un gioco semplice di pose fotografiche ogni dettaglio torna al proprio posto come per magia.

Un dizionario dove lo spreco di parole, che il nostro comunicare moderno richiede, appare evidente come non mai. E se il gesto eloquente è di per se significativo, sostitutivo, anche la fotografia lo è di conseguenza. Immagini che in questo caso rendono il nostro vivere come in uno specchio. Così, quando in una fotografia si osserva una mano aperta sul petto, si scopre la forte volontà di aderire con l'onore a un'idea o a un pensiero amato, rispettato. E tale gesto, davvero inusuale oggi, ci rassicura sulla sincerità delle intenzioni del soggetto nonostante non riesca a vederne il volto. Un gioco di sincerità quello di Munari, uno sguardo cui dare fiducia incondizionatamente. Ci si può chiedere allora se, come specie, siamo davvero ancora padroni di tanta teatralità gestuale, o se invece, come essere umani nevrotici, ne abbiamo perso le tracce al punto da dovere essere richiamati da uno dei più acuti artisti del nostro tempo. E se fosse davvero arrivato il momento di recuperare quel buon senso che impone al meglio la conservazione della quiete, così, senza rumori molesti, per migliorare anzi lo spirito di osservazione riportando lo sguardo al linguaggio dei corpi, ai loro fremiti, al loro desiderio di liberarsi da mode e costumi, stili o condizioni? Sì, ma come? E qui Munari ci viene in aiuto ancora una volta mettendosi in campo - come se non lo avesse mai fatto! - in prima persona. Eccolo allora apparire non a caso, tra le molte immagini supplicate nel dizionario, in una soltanto e rappresentare un gesto eloquente: il Silenzio, appunto. Il dito indice che resta fermo davanti alla bocca a indicare la volontà di operare piuttosto che perdere tempo, di non perdersi in chiacchiere e di costruire comunque qualcosa di prezioso per la vita. Sst, silenzio per favore. E' in ballo qui il ricordo del maestro, dei suoi segni, del suo lavoro. Un dizionario davvero insostituibile per tutti noi.

*Moreno Gentili,
Su Munari, 1999*

“Silenzio”, Bruno Munari, 1963, da Il dizionario dei gesti italiani



