



GEORGES PEREC La vita istruzioni per l'uso

BUR
rizzoli

Enzo Mari

*Il puzzle
istruzioni per l'uso*

© 2009 RCS Libri S.p.A., Milano

© 2009 Enzo Mari

Edizione speciale BURdesign novembre 2009

Per l'immagine di copertina: © Miro Zagnoli

Consulenza grafica di Francesca Leoneschi

Per conoscere il mondo BUR visita il sito **www.bur.eu**

Il puzzle istruzioni per l'uso

Quando la BUR mi ha chiesto di realizzare un multiplo per festeggiare i suoi sessant'anni, ispirandomi a uno dei volumi pubblicati, è stata per me immediata la scelta de *La vita istruzioni per l'uso* di Georges Perec. Rileggendolo oggi, constato che il libro non è affatto invecchiato. È l'allegoria della nostra realtà. Non solo: la lucida follia del suo protagonista, la volontà di condizionare tutta la propria vita a un solo progetto, pare corrispondere alla mia.

In circa diciotto dei novantanove capitoli del libro si racconta come il miliardario Bartlebooth progetta di:

- acquistare un appartamento a Parigi in rue Simon-Crubellier numero 11, quarto piano;

- per dieci anni prendere lezioni di acquerello dal pittore Serge Valène;

- nell'arco di trent'anni recarsi in cinquecento porti marittimi in ogni parte del mondo. In ogni porto realizzare un solo acquerello che viene inviato a un artigiano, Gaspard Winckler, che abita nello stesso palazzo di rue Simon-Crubellier. Winckler incollerà l'acquerello su una lastrina di legno, che ritaglierà realizzando un difficilissimo puzzle. I frammenti di ogni puzzle saranno sigillati in una scatola nera che verrà riposta in una cassaforte nell'appartamento di Bartlebooth;

- infine, terminati i viaggi, iniziare a risolvere con fatica ogni puzzle. A ricomposizione avvenuta, altri artigiani stuccheranno e ritoccheranno perfettamente l'intrico delle giunzioni, in modo da poter scollare il foglio di carta con l'acquerello. Via via, ogni acquerello verrà inviato nel porto di origine per essere dissolto.

Come Bartlebooth, ho dedicato la vita a un solo progetto, e continuo a farlo.

Dai venti ai cinquant'anni mi sentivo come Winckler. Dovevo lavorare per vivere, ma il mio operare era ossessivamente dedicato a ricercare l'essenza della forma (per Winckler l'essenza del puzzle), reagendo alla ridondanza totale del formalismo che stravolge la nostra esistenza.

Negli ultimi venticinque anni continuo a essere Winckler ma, contemporaneamente, sono anche Bartlebooth. Ricercare l'essenza della forma indica la speranza di trasformare il mondo. Ma l'esito di tale trasformazione è polvere. Parrebbe una contraddizione, ma essa è la qualità intensa della condizione umana.

Se la forma è in correlazione con il puzzle, lo è anche il mio vissuto. Vediamo come:

- la sorte mi impone inaspettatamente il lavoro dell'arte. La studio prima andando dai maestri del Rinascimento e poi, per dieci anni, ne sperimento alcuni frammenti;

- constato presto che la quasi totalità dei produttori ignora come raggiungere l'essenza della forma. La parcellizzazione del lavoro non lo concede e il mercato, nel suo mortale pulsare, reclama un ricambio ossessivo. Queste condizioni non mi consentono di elaborare e proporre un sistema di segni, oggi riconducibili al formalismo. Per questo non ho mai proposto prodotti possibili e, tanto meno, ho mai cercato potenziali produttori. Mi limito, rispondendo alle richieste di progetto, a contrattare ogni volta le condizioni materiali per incidere sull'essenza della forma. Ciò mi ha portato ad affrontare un ampio arco di tipologie: libri, giocattoli, architetture, grafiche, oggetti per la casa, la cucina, tavoli, sedie ecc.;

- qualsiasi progetto non è altro che la correlazione tra molteplici componenti, problematiche, conoscenze, bisogni, certezze, incertezze, nonché aspetti tecnici, linguistici, concettuali. Nel processo di elaborazione della forma le diverse valenze si articolano, si integrano, si amalgamano. Si può dire che la qualità di una forma dipenda da quella dei suoi giunti. Ciò è evidente per ogni tipo di forma: sia essa di tipo visivo, plastico, tecnologico, linguistico, letterario, musicale, scientifico. Questo è evidente anche per il puzzle. Si può affermare che il concetto di progetto (della forma) coincida con quello del puzzle. In alcuni miei artefatti si vede come tale identità possa manifestarsi concretamente in un puzzle, oppure, se la forma finale è altra, come il processo di elaborazione sia identico alla risoluzione di un puzzle.

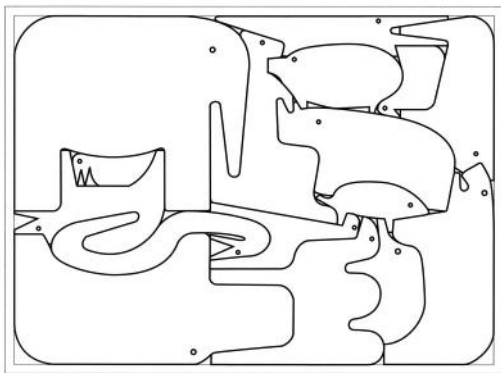
Nel correlare la mia vita a quella dei personaggi descritti da Perec, sento il bisogno di parlare del mio atelier, al terzo piano di piazzale Baracca 10, a Milano (la mia rue Simon-Crubellier).

Ci lavoro da cinquant'anni. Le pareti, inizialmente bianche, sono diventate marroni... non è mai stato curato un arredamento da studio professionale. Il tempo ha accumulato tavoli, scaffali, sgabelli, sedie, modelli, prototipi, libri, carte, fascicoli, matite, colle, seghe, martelli, poveri oggetti d'affezione (putrelle, bulloni, mannaie, incudini...), una sorta di Wunderkammer totale di memoria omnicomprensiva. Di nuovo, parafrasando Perec: «Il lavoro istruzioni per l'uso».

Osservando il mondo esterno si potrebbe dire, a memoria futura, che l'uomo sembra aver prodotto, negli ultimi cento anni, solo discarica. Mi domando se tutto ciò che ho fatto corrisponde a questo.

Artefatti in forma di puzzle

Sedici animali



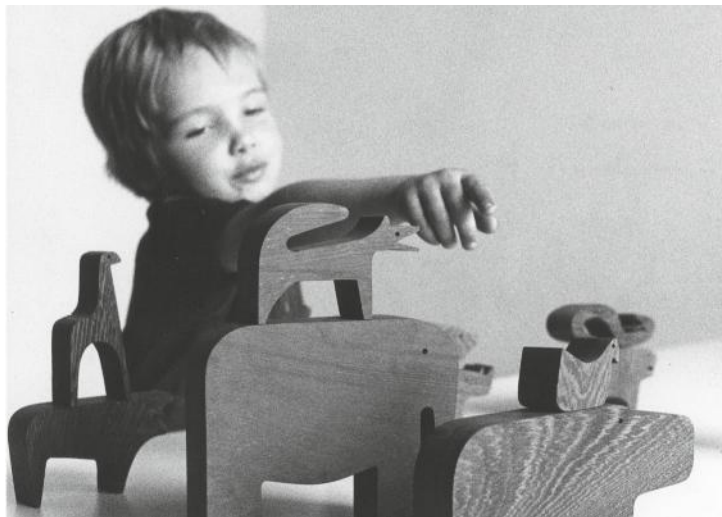
Appare come un puzzle già risolto che può essere scomposto e, con qualche difficoltà, ricomposto. È un gioco per bambini. Una tavoletta di legno di tre centimetri di spessore comprende sedici animali diversi, ricavati con un unico taglio che determina contemporaneamente le sedici figure compenstrate.

Lo spessore di ogni animale consente di utilizzarli verticalmente come i personaggi di una rappresentazione, che dialogano tra loro accostandosi liberamente. Per illustrarne le potenzialità è stato successivamente edito il libretto *L'altalena*. Anni dopo è stato realizzato un altro gioco: i *Sedici pesci*.

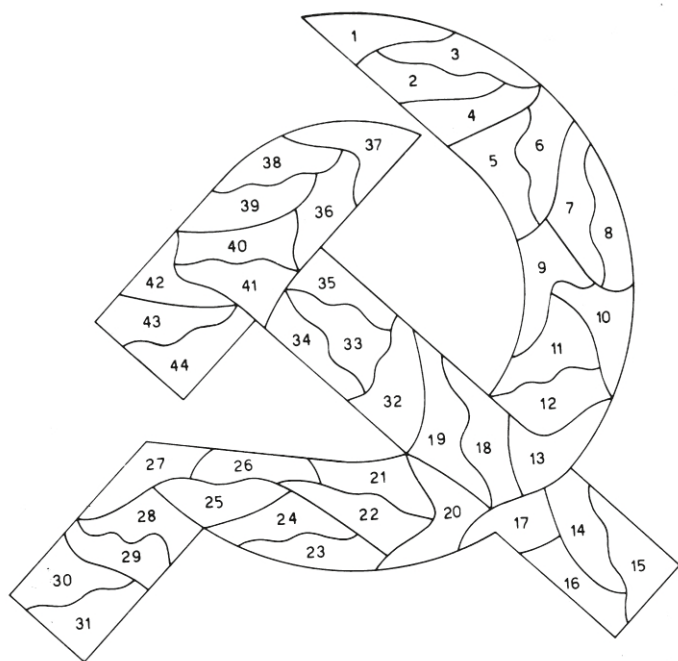
Nell'età evolutiva il gioco determina l'esperienza-conoscenza fondamentale. Tanto più si sperimenta tanto più si conosce. Ogni esperienza, se acquisita, viene subito abbandonata per poterne realizzare altre (la correlazione di molteplici esperienze è il primo bisogno dell'età evolutiva). Ciò comporta il disinteresse per un giocattolo, ricevuto in dono, che non può essere capito perché il bambino è teso ad altri tipi di sperimentazione, oppure comporta l'abbandono istantaneo di un giocattolo già conosciuto.

Ognuno può constatare che anche la camera di un bambino si presenta oggi come una discarica. Così mi sono posto il problema della durata (per esempio, a palla si può continuare a giocare da uno a ottant'anni!). Per questo i *Sedici animali* sono gli attori di una «commedia dell'arte» suscettibile di molte rappresentazioni.

Devo aggiungere che anche la compenetrazione dei sedici personaggi ha implicato una elaborazione di disegno paragonabile alla soluzione di un difficile puzzle.



1957, produzione Danese dal 1960.



L'opera si presenta come le tessere separate di un puzzle. I quarantaquattro elementi sono collocati ciascuno su una propria base parallelepipedica; tutte le basi sono di uguali dimensioni, disposte ortogonalmente a distanze regolari. Il consistente spessore delle tessere permette di esporle verticalmente. Appaiono come sculture di un'arte moderna, socialmente già acquisita. L'insieme delle opere è accompagnato da una litografia con il disegno del puzzle risolto (rappresenta il simbolo essenziale e umano del lavoro di produzione: la falce e martello). La litografia contiene anche una poesia di quarantaquattro versi, di Francesco Leonetti, dove ogni verso è il titolo di una scultura. Contiene infine un elenco dei prezzi di vendita di ogni scultura, decisi casualmente tra un minimo e un massimo. L'allegoria indica che ogni artefice (indipendentemente dalla forma, dal soggetto della rappresentazione, dalle dimensioni e occasioni) è permeato da una sola ideologia.



1977, esposta nel 1978 alla XXXVIII Biennale internazionale d'arte di Venezia.

Il gioco delle favole



A prima vista non sembra un puzzle, ma riguardo al giocare lo è. Contemporaneo al progetto dei *Sedici animali*, si pone gli stessi problemi: le pulsioni dell'età evolutiva e l'autonomia di sperimentazione.

Con sei lastre, tra loro aggregabili, si possono realizzare piccoli ambienti-palcoscenico in cui un bambino si può proiettare. Gli attori, che potranno suggerire il progetto autonomo di molteplici favole, sono rappresentati sui due lati di ogni lastra. Ogni lato è costituito da una scena centrale e due laterali minori, corrispondenti agli intagli che consentono la libera aggregazione.

Ogni scena centrale raffigura uno o più animali della favolistica classica (il lupo e l'agnello, il bue e la rana ecc.). Quando si incastrano le lastre, gli animali-attori delle scene minori, cambiando posizione, suggeriscono l'avvio di altre favole (per esempio, il bue e il piccolo orso) nel progredire di circa sei atti e sei intermezzi.



1959, produzione Danese dal 1965, riedito da Corraini nel 2004.