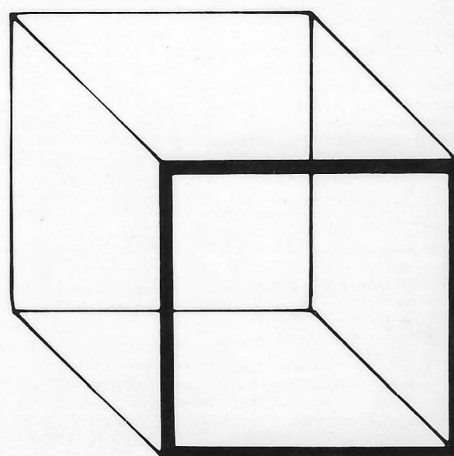
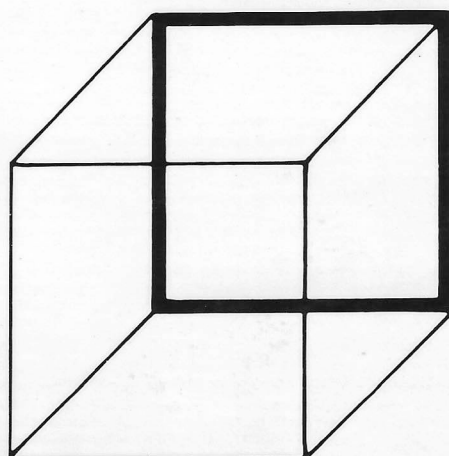
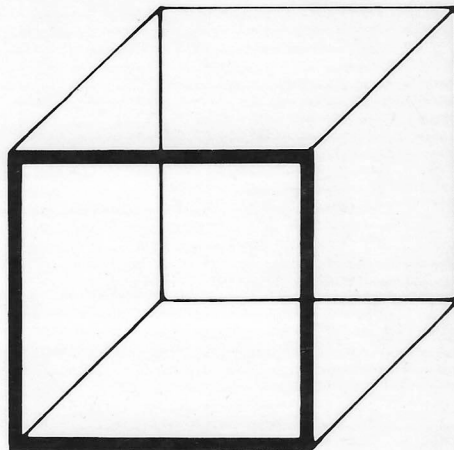
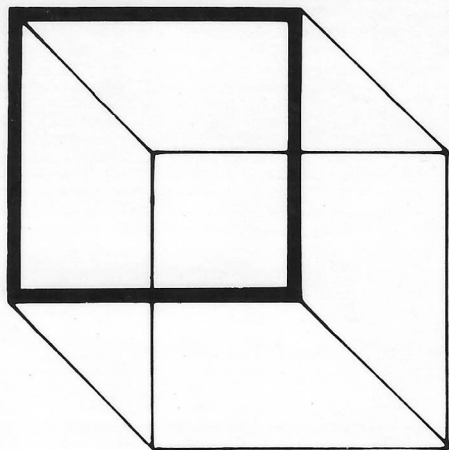


ARTE PROGRAMMATA E CINETICA 1953/1963

L'ULTIMA AVANGUARDIA



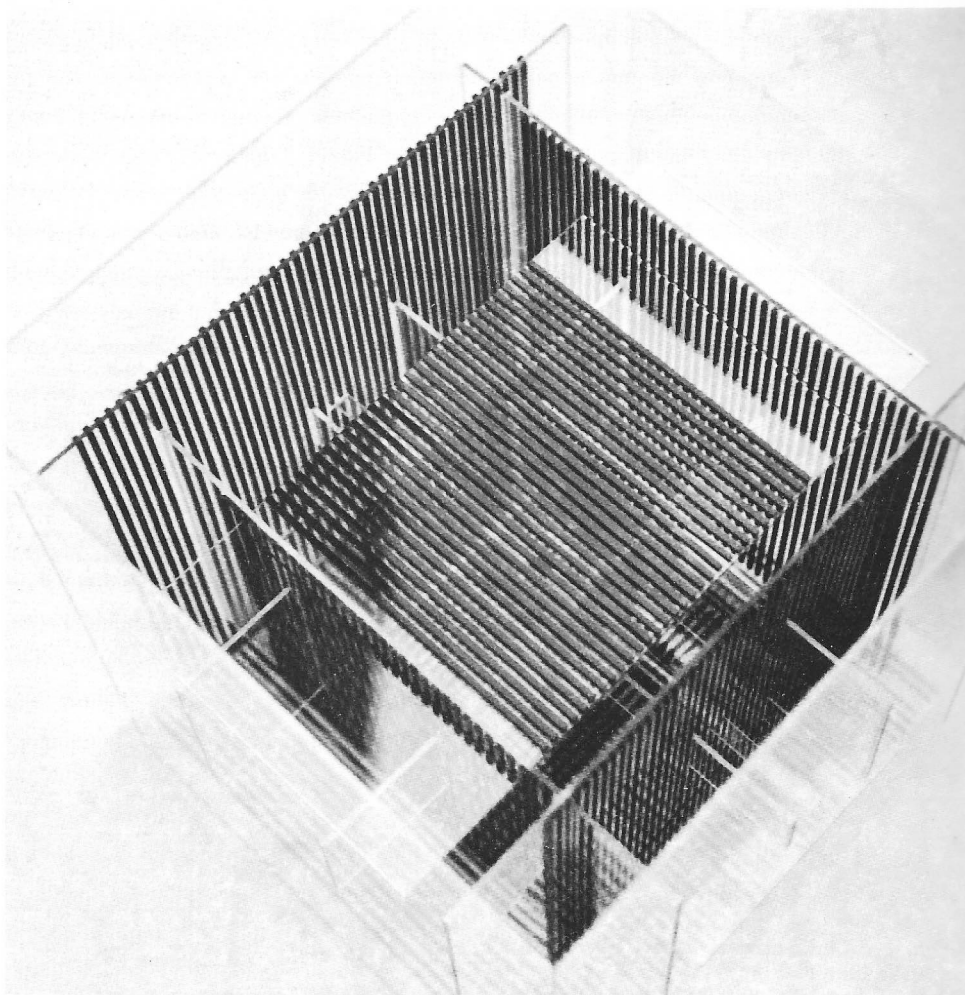
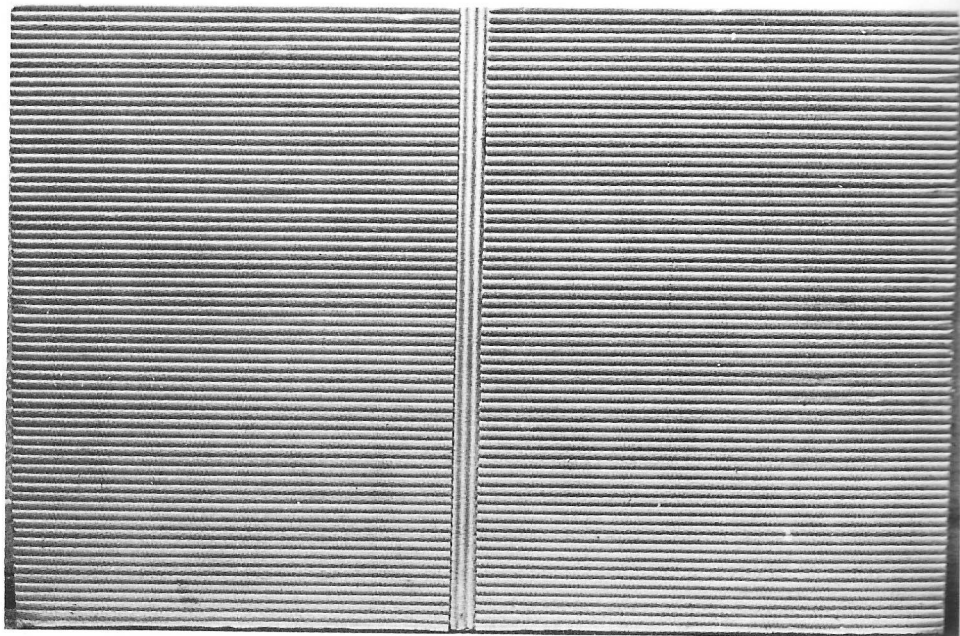


Nato a Padova nel 1937, studia architettura a Venezia.

Dal 1960 al 1967 presenta suoi lavori (che ama definire «ricerche» nelle più importanti rassegne di arte cinetica e programmata, in musei e gallerie di molti paesi. Non organizzerà mai una mostra «personale». Il fallimento di diversi tentativi di portare qualche cambiamento, magari radicale, al modo di fare arte lo induce poi ad abbandonare l'attività artistica, per lo meno nel suo versante più esteriore: quello espositivo.

Attualmente, quando pensa alle sue esperienze artistiche degli anni '60, pur riconoscendovi degli aspetti di eccezionalità, non riesce a provare nessun tipo di nostalgia.

Si interessa di progettazione e si dedica con piacere, e a volte con dedizione, a qualche ricerca di psicologia sperimentale.



2. Manfred Massironi, *Ipercubo*, 1962, plexiglas trasparente, plexiglas nero, legno, 40 x 40 x 40. Coll. P. Guggenheim, Venezia.

Si voleva rendere visibile un'astrazione scientifica, il concetto appunto di «ipercubo».

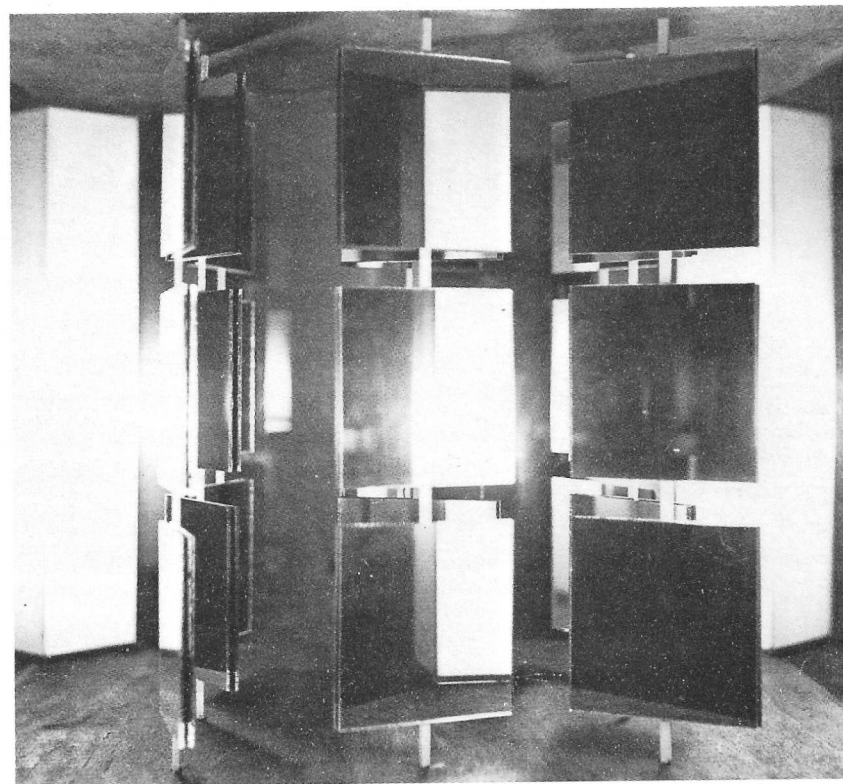
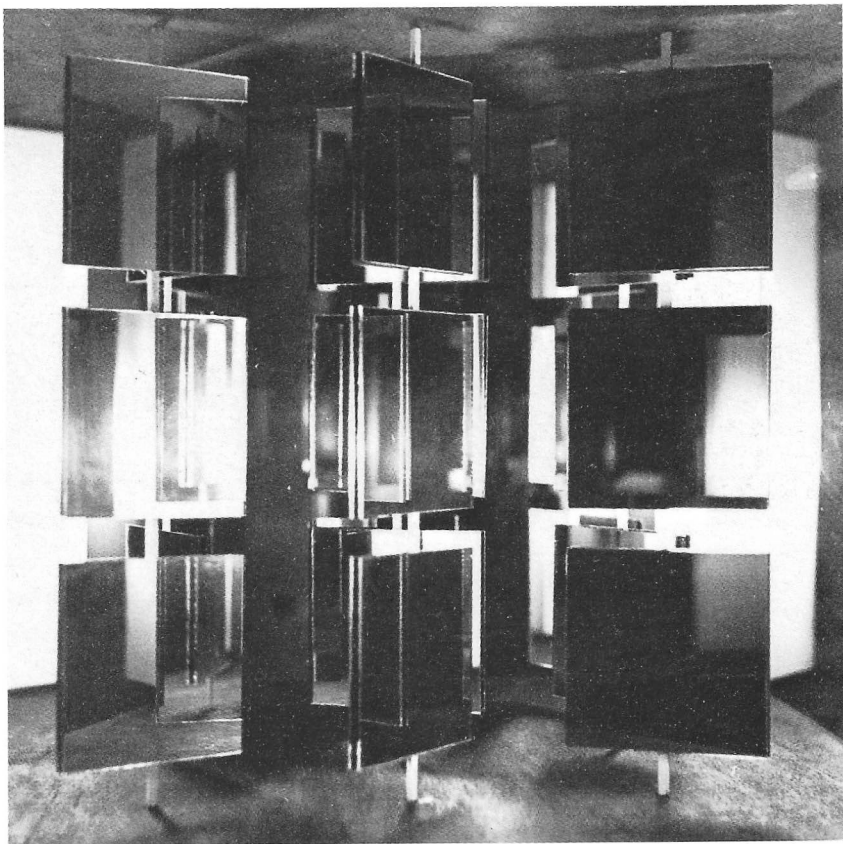
La trasparenza della struttura portante e la semitrasparenza delle facce di un cubo progressivamente crescenti nello spazio sembravano essere la condizione migliore per realizzare quell'idea sostanzialmente impossibile.

Il risultato poteva nascere solo dalla collaborazione con un osservatore informato che, partendo dal titolo, poteva completare l'opera nella sua testa, dal momento che ciò che gli veniva proposto dalla visione era solo un'occasione incompleta.

A sinistra: 1. Manfredo Massironi, *Momento n. 1*, 1959, cartone ondulato, 60 × 80. Coll. dell'autore, Padova.

In un momento di insoddisfazione per le tecniche informali dilaganti, un tentativo di uscirne riducendo al minimo l'intervento dell'autore.

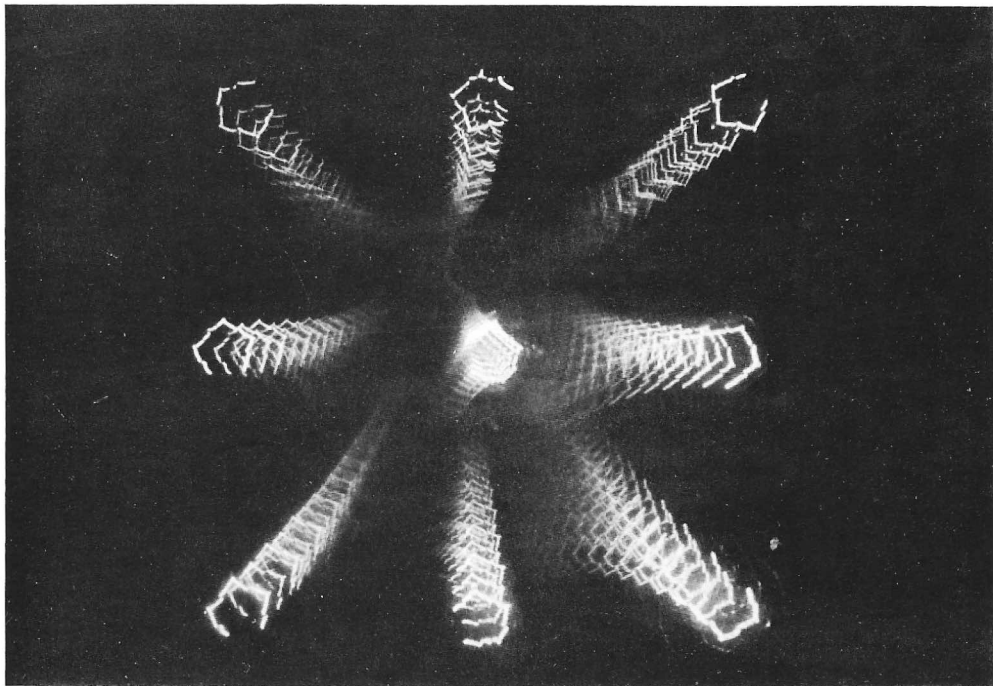
Scelta di un materiale «ready made» già di per sé espressivo e variabile al mutare dell'angolo di incidenza della luce.



3. Manfredo Massironi, *Struttura dinamica*, 1961, legno, specchi, lampade, 40 × 50 × 50. Coll. dell'autore, Padova.

Le quinte di specchio possono essere ruotate liberamente dall'osservatore, in modo da riflettere e combinare le luci provenienti dai quattro angoli dell'oggetto e, nello stesso tempo, immettere nell'oggetto porzioni di ambiente circostante.

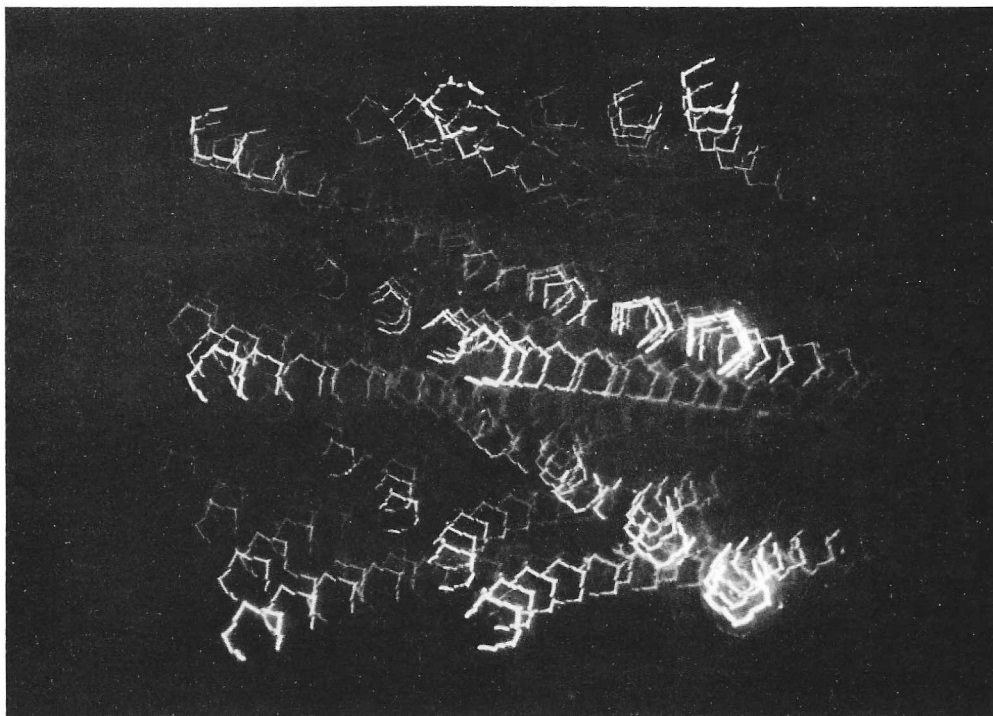
Il lavoro si configura come una continuazione della ricerca iniziata con le *Strutture trasparenti*, con l'idea che un'opera non debba concentrare tutta l'attenzione su se stessa, ma «collaborare» con l'ambiente e con l'osservatore.



4. Manfred Massironi, *Fotoriflessione variabile*, 1962, specchi semitrasparenti, lampade, compensato, 33 × 33 × 27. Coll. privata, Bologna.

Rientra fra le ricerche che avevano come presupposto l'attivazione dell'osservatore. Soprattutto nella versione manuale, il gioco del prodursi e disfarsi di prospettive e quindi di profondità diverse, veniva controllato e prodotto da chi manovrava gli specchi.

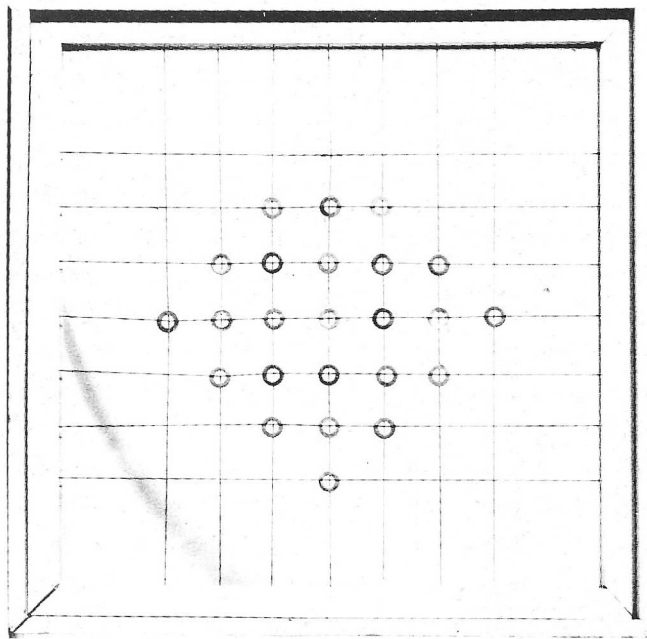
Il risultato visivo non è un dato fisso, ma un campo di possibili eventi variabili la cui conclusione avviene solo nel vissuto esperienziale del fruitore.



5. Manfredo Massironi, *Struttura*, 1961, fili di cotone e rondelle di ottone, 23 × 23 × 5. Coll. dell'autore, Padova.

Gli oggetti nn. 2, 3, 4 e 5 avrebbero dovuto essere esposti non su di una parete, ma al centro di uno spazio o sospesi davanti ad una finestra. Si pensava ad un oggetto che non dovesse assorbire completamente l'interesse dell'osservatore, ma che dovesse funzionare come filtro organizzatore e mediatore fra una realtà al di là e un osservatore al di qua di essa.

L'oggetto poteva assumere alternativamente un ruolo di assenza come sfondo o di presenza come figura.



6. Manfredo Massironi, *Senza titolo*, 1962, tubi in PVC, sfere, lampade, legno, 34 × 34 × 47. Coll. dell'autore, Padova.

Mediante gli interruttori collocati alla base possono essere accese le lampade disposte all'interno dei tubi che illuminano le sfere con colori diversi dall'alto o dal basso. L'oggetto doveva avere una funzione ludica: il fruitore poteva modificarne i parametri cromatici all'interno della gamma prestabilita.

