

Catalogo mostra Bruno Munari, Università di Parma, Centro Studi e Archivio della Comunicazione, Quaderni n. 45, Parma, 1979

INTERVISTA A MUNARI di Arturo Carlo Quintavalle

Quali sono stati i suoi rapporti con la cultura dell'astrattismo milanese e in particolare con le rassegne de "Il Milione"?

Mi sono sempre occupato di grafica e di ricerche visive. Quando venni a Milano negli anni '30, incontrai i primi futuristi (Marinetti, Prampolini, Fillia, Depero, Dottori e gli altri del secondo futurismo) poi, in seguito, conobbi gli astrattisti della Galleria del Milione (Fontana, Melotti, Veronesi, Lucini, Soldati, Reggiani, Ghiringhelli...) con i quali fui sempre in contatto ed esposi anche in qualche mostra moderna nella stessa galleria, progettando anche un tipo di esposizione che allora era una novità. In quel tempo avevo anche molti amici architetti (Albini, Figini, Pollini, Pagano, Gardella, Rogers...) i quali, quando allestivano una mostra, di solito alzavano un muro di bei mattoni e poi, sul muro, appendevano un foglio di carta con un disegno. Io invece esposi i fogli dei lavori grafici come le massaie espongono le lenzuola ad asciugare: tirai per ogni parete un filo orizzontale staccato dal muro di venti centimetri a alto due metri da terra e su quel filo appesi, a distanze regolari, tanti cartoncini bristol bianchi con sopra i lavori grafici. Questo allestimento costava meno, era più svelto da fare, e non ingombrava troppo lo spazio, anzi l'ombra dei cartoncini tutti uguali contro il muro, dava un aspetto piacevolmente architettonico (1935 circa).

Quali i suoi rapporti con Kandinsky? Quali quelli con Braque, Picabia e, specialmente, con Magritte?

Nessun rapporto personale, solo conoscenza e studio delle loro esperienze, che poi sperimentavo per conoscerli meglio. Idem per Man Ray, Duchamp, e qualcun altro.

Quali i rapporti con Vantongerloo e con De Stijl e dove ebbe occasione di conoscerli?

Tutte queste conoscenze io le ho avute attraverso la galleria del Milione, o per mezzo di amici che erano stati a Parigi, specialmente Prampolini.

Qual'è il contesto culturale nel quale lei, fuori dall'ironia del discorso metastorico, situa le sue "macchine inutili", quali sono i protagonisti, a suo vedere, del rifiuto della funzione narrativa dell'arte nell'Italia del '900, quale infine il quadro ideologico entro cui legge la sua esperienza? Ritene che il quadro ideologico sia o no crociano e perché?

L'aspetto non narrativo nelle arti visive era già presente in quel periodo. La pittura di Kandinsky, che allora consideravo mio maestro, era già astratta e non narrativa. Le mie "macchine inutili" nascono da una considerazione da me fatta su queste pitture. Mi accorsi infatti che l'arte astratta di allora era in realtà una rappresentazione verista di oggetti. Una natura morta di oggetti inventati: triangoli, quadrati, linee, piani... invece di bottiglie e pere. Effettivamente il colore del fondo dei dipinti astratti era ancora l'atmosfera uguale a quella delle pitture veriste. E c'era ancora la "composizione" nella quale esisteva un fondo con sopra degli oggetti colorati geometrici o no. L'osservazione di quel fatto mi spinse a estrarre dal dipinto le forme e costruirle nello spazio reale. Appendendo queste forme al soffitto del mio studio, mi accorsi che esse ruotavano e così le dipinsi anche dietro. Fu sufficiente collegare assieme due o più forme, per mezzo di bacchettine di legno ed ecco le "macchine inutili".

Dove (se) ha conosciuto le esperienze di Calder, che crediamo direttamente da collegare ai progetti di certe macchine inutili degli anni '30?

Conobbi i *mobiles* di Calder, da informazioni avute da Prampolini che in quel tempo stava tra Parigi, Roma, Milano. Prampolini mi mostrò anche delle opere di Mondrian e fui molto colpito dalla essenzialità e dal modo di occupare lo spazio di questo artista. Questa conoscenza mi seguirà

poi per sempre e, decisamente, determinò molte operazioni relative a miei lavori a due o più dimensioni.

I *mobiles* di Calder li consideravo come ispirati da forme vegetali e da forme inventate da Mirò. Per me Calder fu il primo scultore degli alberi. A quel tempo io costruivo le mie macchine inutili con molto rigore geometrico e ogni parte era in rapporto armonico col tutto. Qualche volta costruii anche dei *mobiles* alla Calder, per prova.

Ha mai pensato ad una relazione tra progetto futurista del rapporto arte musica, tra quello kandiskiano del medesimo ("Il suono giallo") e le sue macchine inutili?

No. non mi sono mai interessate queste relazioni tra pittura e suono, scultura e culinaria, danza e xilografia, poesia e architettura, eccetera. Penso che ogni forma d'arte sia autonoma, anzi cerco di evitare di fare a due dimensioni un progetto tridimensionale.

Tra il 1940 e il 1941 lei pare interessarsi alle ricerche post-cubiste (Braque), quali sono i tramiti e quali le ragioni di tale orientamento?

Si tratta sempre di "provare", di voler conoscere tutto il possibile.

Attorno il '45 lei elabora un'analisi del manifesto pubblicitario – non di matrice italiana – di provenienza parigina, tra Sepo e Cassandre, sviluppando il discorso in una serie di copertine di libri per bambini; quali le basi della sua informazione?

Mi sono sempre occupato di grafica e di ricerche visive e quindi la mia attenzione era volta a quelle personalità che conducevano nuove esperienze per migliorare la qualità delle comunicazioni visive. In quel periodo seguivo e sperimentavo le esperienze di Arp, Bill, Schwitters, Cassandre (per gli alfabeti), Erbert Bayer, e gli altri del Bauhaus.

Nel 1948, in due collages, lei fa esplicite citazioni surrealiste e dechirichiane; come inserisce queste due ricerche nel contesto del discorso delle macchine inutili?

Non le inserisco. Per me sono esperienze diverse, ma qualche volta, nel campo grafico, occorrono delle immagini di tipo surrealista per meglio comunicare un messaggio. Non esiste per me una regola che vale per tutto (ma forse c'è ed è quella della ricerca dell'essenzialità) per cui ogni problema di comunicazione visiva o di progettazione di oggetti ha solo alcune soluzioni ottimali.

Nel 1948 lei crea una struttura appesa che sta tra Brancusi e Arp; quali erano, allora, i poli della sua esperienza culturale e quali gli scopi di questa "scultura portatile"?

Queste strutture appese, che possono poi avere molte funzioni, erano sperimentate per trovare dei modi di costruire delle strutture di tensione e compressione. Una volta trovata la struttura si può usarla per costruire dei piani di appoggio per una vetrina, oppure una lampada per illuminare il vano delle scale in una casa, oppure... Questa ricerca ha anche un aspetto economico e cioè risponde alla regola che dice: tutto ciò che è appeso costa meno di ciò che è appoggiato.

Nel 1950 lei riprende, in una serie di disegni dal titolo concavo-convesso, i temi di Max Bill, già prima analizzati attraverso il dibattito sulla topologia; può chiarire il quadro di quella ricerca?

Parallelamente alle ricerche artistiche io sono sempre stato attratto anche dalle ricerche scientifiche e tecniche (vedi sperimentazione con la luce polarizzata, con le fotocopiatrici, come uso dei materiali nuovi ecc.); in quel periodo mi occupai anche di problemi topologici di cui anche Bill e Arp si occupavano.

Lei ha iniziato fin dagli anni '30 un rapporto con Moholy Nagy sui fotomontaggi; crede che i positivi-negativi degli anni '50 ed oltre si correlino a queste esperienze e se sì come?

I fotogrammi che sperimentai nel '35 erano prove di questa nuova tecnica fotografica iniziata da Man Ray e da Moholy Nagy. In questo caso il negativo diventa, nella stampa, un positivo. I miei

dipinti “negativi-positivi” invece erano nati da esperienze di percettologia, sulle possibilità di movimento dei piani di colore nello spazio ottico tra lo spettatore e il dipinto. Nelle pitture tradizionali anche astratte, c'è sempre un fondo con davanti delle forme colorate: il colore del fondo non si può mai percepire come primo piano. Nei negativi-positivi invece, ogni forma che compone il dipinto può essere percepita alternativamente e non ha una posizione spaziale fissa.

Qual'è per lei il problema della ricerca “sequenze” e quale il rapporto con le indagini di Albers al Bauhaus?

Le sequenze di immagini sono da collocare con quello che poi sarà denominato come arte cinetica. Si tratta infatti di visualizzare in un disegno, i movimenti di alcune forme e di alcuni colori tra loro collegati.

Qual'è il rapporto tra i grandi designer dell'automobile degli anni '50 e i suoi studi per la carrozzeria di motocicletta?

I disegni per carrozzerie di motociclette, nacquero da un mio desiderio di coinvolgere gli artisti di arte pura nel *design*. Un esperimento simile venne poi fatto anche per il problema del colore per gli autoveicoli.

Qual'è secondo lei il modo corretto per affrontare il problema della progettazione del giocattolo in relazione agli schizzi del 1952 per il gatto flessibile?

Il modo più corretto di affrontare il problema della progettazione di un giocattolo, è quello di immedesimarsi nella natura infantile. Considerare ciò che un bambino può aspettarsi da un giocattolo. E siccome il bambino è di fronte al mondo in modo globale, non si può progettare un giocattolo solo bello da vedere, senza preoccuparsi che sia anche piacevole da toccare, che abbia un giusto peso, che sia modificabile, trasformabile, smontabile, componibile. E poi che il materiale usato non sia tossico, che non ci siano troppi spigoli o punte, che costi il meno possibile. Meglio ancora è insegnare ai bambini a costruirsi i giocattoli.

Il suo rifiuto della scrittura letteraria se non attraverso la trascrizione entro un codice grafico la ha portata ai libri illeggibili. Ebbene come ritiene di risolvere i temi della comunicazione e a quali tradizioni (per esempio quelle del costruttivismo, fino a El Lissitzky) pensa di collegarsi?

Anche qui non si tratta di un rifiuto, in questo caso della comunicazione letteraria, ma di una sperimentazione per vedere fino a che punto i soli mezzi editoriali della carta, stampa, fustellatura, legatoria, possono diventare comunicazione visiva. Questa ricerca, che si collega a quelle di El Lissitzky e del costruttivismo, non intende sostituirsi alla letteratura ma, anzi, aiutarla a comunicare meglio e più rapidamente attraverso le immagini invece di descriverle.

Il bozzetto per il manifesto della mostra di Cantù è legato a Picabia, e se così, in che senso?

Il bozzetto della mostra di Cantù è legato al messaggio che deve comunicare: il morsetto viene usato perché comunica subito l'idea del lavoro artigiano di legno, e inoltre è anche la C di Cantù. Come morsetto poi, è ovvio, che terrà strette le scritte. È questo il modo più giusto per comunicare quel messaggio.

Le sculture da viaggio del 1958 muovono forse da idee Bauhaus? Oppure dalla rilettura di testi psicoanalitici quali il Roscharch, oppure lei ha esplicitamente voluto citare l'iconologia del gioco infantile?

Le sculture da viaggio sono state definite così per demitizzare la scultura di bronzo o di marmo. In effetti si può definire scultura tutto ciò che occupa uno spazio tridimensionale con piani o forme coerenti tra loro. È evidente un senso ironico che, come il judo, aumentando la forza dell'avversario lo faceva cadere. In effetti una scultura di bronzo è più importante della stessa di gesso? Un su seta vale di più di un dipinto di canapa? E chi è l'autore?

Gli schizzi per telai per lampade del 1958 si possono collegare alla tradizione modulare della tradizione architettonica oppure l'elaborazione dell'icona muove dalla mitologia dell'esagono dell'arnia?

Gli studi per le strutture per le lampade sono stati fatti per vedere quale è il minimo supporto rigido per un involucro molle. Nella lampada cubica il supporto in filo di ottone che delinea il perimetro dei due piani diagonali al cubo è il minimo supporto sufficiente per far stare aperta la forma. Più semplice non si può. Anche gli angoli smussati hanno una ragione funzionale (che poi diventa anche estetica per un fatto di coerenza) perché impediscono che la forma plastica si sposti.

Qual'è il contesto culturale della progettazione del portacenere e cestino del 1960 – intendo gli altri designers alternativi – e quali i perché delle sue scelte?

Non ho mai pensato a questi rapporti. Il mio pensiero costante è sempre stato quello di fare un vero servizio al consumatore e non lavorare per la speculazione. Gli oggetti da me disegnati sono spesso di basso costo, ma perfettamente funzionali: una lampada deve fare una buona qualità di luce, non deve anche essere molto cara.

Il pubblico però diffida da quegli oggetti che non costano molto, “chi più spende meno spende” dice. E così cade nel consumismo. Io spero che col tempo la gente sappia comperare gli oggetti giusti per dei veri bisogni.

Qual'è il rapporto tra le immagini di libri per bambini e le teorie kleeiane dei Bauhaus Bücher e ulteriori? Venendo al “Libro della Natura” può illustrare il suo procedimento progettuale dei libri di icone? Qual'è il rapporto tra il testo di Rodari e le sue immagini nei volumi “Il pianeta degli alberi di Natale” e “La torta in cielo”?

Il problema delle illustrazioni per i libri per i bambini è un poco simile a quello dei giocattoli, a causa del “codice” del destinatario. Il bambino non ama illustrazioni fatte a freddo anche se molto belle artisticamente. Il bambino sente quando l'illustratore gioca con lui. Per esempio: l'editore Einaudi mi ha chiesto di illustrare alcuni libri di Rodari, uno di questi ha per titolo *Favole al telefono*, bene, per questo libro ho fatto dei disegni che sono nello stesso spirito di una favola raccontata al telefono, sono come quei disegni che si fanno mentre si telefona, un poco hanno riferimenti col contenuto, un'altra parte sono dei disegni inconsci.

Qual'è il suo atteggiamento in rapporto alla questione della moltiplicazione e della riproducibilità, tenendo conto in particolare delle sue xerografie?

Per quello che riguarda i multipli, il mio pensiero è leggibile a pag. 89 e 90 del libro *Codice ovvio*. Per le Xerografie originali invece il problema è sempre legato alla sperimentazione: si può usare una copiatrice (progettata apposta per stampare delle copie) in modo creativo, e cioè usarla come uno strumento per produrre degli originali? Da questa sperimentazione sono nate le Xerografie originali, e, dal 1964 in poi, molti grafici e artisti nel mondo usano la copiatrice per fare certi loro lavori. Come per gli esperimenti fatti per la luce polarizzata, o la sperimentazione di proiezioni dirette di materie fatta sul proiettore da diapositive. Sono due cose diverse.

Qual'è il rapporto con le ricerche futuriste e con le indagini sul movimento antecedente, che sta alla base di alcuni suoi films; qual'è il rapporto con il film sperimentale tra le due guerre?

Il futurismo mi ha lasciato il senso del dinamismo e della ricerca. Per me il dinamismo va studiato con forme in movimento e non fermato con tecniche statiche. Per esempio la pittura è statica e può tutt'al più dare la sensazione del dinamismo, oppure può rappresentare visivamente una frazione dinamica di un oggetto in moto. Oppure rappresentare liricamente il movimento.

Il cinema invece è una tecnica che permette di studiare il movimento, tanto più che con questa tecnica si può modificare la dimensione temporale. Un esempio: nel film *Tempo nel tempo* realizzato con alcuni amici e collaboratori a Monte Olimpino negli anni Sessanta, si vede un

acrobata che compie un salto mortale e per far ciò impiega tre minuti primi. Il salto mortale è stato scelto come fatto che dà una informazione temporale esatta: tutti sanno che bisogna farlo in un minuto secondo, non è possibile farlo in un tempo più lungo. Ebbene, con la cinepresa denominata microscopio temporale, in una ripresa a tremila fotogrammi al secondo, è stato possibile vedere chiaramente per tre minuti primi questo fenomeno.

In quel periodo realizzammo, sempre con lo stesso gruppo, un piccolo numero di brevi films di ricerca sul linguaggio filmico.

Flexy e Calder. Quali le scelte: dell'americano alle sue origini surrealiste e sue nel 1967, in un contesto culturalmente tanto diverso?

Flexy è un oggetto che è stato costruito tenendo presente diversi punti: il fatto di progettare un vero multiplo, illimitato e quindi non numerato, e a prezzo basso. L'oggetto prodotto non è quindi la riproduzione di un capolavoro che sta al Museo, ma è stato progettato apposta per la produzione in serie (non per la riproduzione), tanto è vero che il modello è inferiore, come qualità, a tutti gli esemplari, poiché il modello è stato fatto a mano mentre gli esemplari sono prodotti industrialmente.

Lo scopo artistico è quello di dare al maggior numero di persone lo stesso oggetto che comunica, manipolandolo, il massimo dell'informazione estetica. Esso è infatti un tetraedro disegnato nello spazio da sei fili di acciaio armonico, saldati a tre estremità alla volta, ai quattro vertici del tetraedro. Il fruitore può, spostando i quattro punti dei vertici in altre posizioni spaziali, comporre una grande quantità di disegni nello spazio, secondo la sua volontà. In questo modo chiunque può rendersi conto dei valori estetici di una forma geometrica topologica.

Questo principio progettuale non è quindi in relazione con i *mobiles* di Calder.

Qual'è il rapporto tra la tradizione post Rauschenberg, Warhol e, da noi, Schifano e le sue xerografie mosse, attorno al 1977?

Certi lavori di Rauschenberg, Warhol e simili, sono cose già scontate per moltissimi grafici, da tempo. Questi ultimi hanno raccolto, da sempre, i fogli di avviamento nelle tipografie dove lavoravano, proprio per le caratteristiche combinazioni casuali. Queste combinazioni venivano poi studiate per applicazioni grafiche.

Gli autori su nominati hanno avuto l'idea di esporre le prove in gallerie d'arte e di farle pagare molto care (dato che in effetti sono "pezzi unici"), ma ogni grafico, se andate a trovarlo nel suo studio, ve ne mostrerà a centinaia.

Per lei il problema delle texture è un problema di messa in codice oppure si lega a quella che lei chiama analisi del "naturale"?

Le *Texture* sono sia un fatto naturale, che prima non veniva considerato, sia un fatto artificiale. Il *designer* può scoprirle in natura e produrle secondo le possibilità tecniche industriali. Anche qui ci può essere creatività nell'uso di questi trattamenti delle superfici.

"Disegnare un albero" è un omaggio ad Hokusai oppure un'indagine sul "naturale"?

Tutte e due. Sarebbe bene che anche gli occidentali cominciassero a conoscere gli orientali e ad amare la natura. La differenza sta nel voler dominare la natura (degli occidentali) con quel che ne segue, e il cercar di essere nella natura, degli orientali.

Qual'è la relazione tra la sua ricerca più recente, la riflessione Zen e la cultura, in genere, estremo orientale?

Sono stato molto influenzato dallo spirito *Zen* per l'importanza che questo dà alla globalità e alla essenzialità della persona umana e di tutte le cose della natura. Quando un *designer* occidentale progetta qualcosa cerca di far una cosa bella da vedere e pratica, senza preoccuparsi troppo dell'aspetto psicologico del problema, senza preoccuparsi di che cosa registreranno tutti i recettori

sensoriali di chi userà quella cosa. Insomma, la casa tradizionale giapponese è povera ma accogliente al massimo, funzionale al massimo, non c'è spreco, la manutenzione è minima, i materiali sono giusti e veri. Le nostre case popolari costano di più e danno un senso di miseria.

Qual'è il suo pensiero storico della psicologia della Gestalt e in particolare in relazione alla sua opera?

La conoscenza della psicologia Gestalt è necessaria alla progettazione sia per un *visual designer* che per un *industrial designer*.

Qual'è il senso storico di icone come il triangolo, il quadrato, il cerchio?

Il triangolo equilatero (non un qualunque triangolo), il quadrato e il cerchio sono forme primarie, memorizzate da tutti da tempi remoti, li troviamo nei disegni rupestri e nelle regole dei *computers*. Creano strutture e campi e spazi strutturali, che facilitano la progettazione. Stabiliscono reticoli, aiutano il progettista semplificandogli il lavoro. Sono moduli spaziali, ognuno con le sue caratteristiche. Vedi le edizioni Zanichelli e Scheiwiller sul quadrato, sul cerchio e sul triangolo.

Quale ritiene essere oggi la funzione del progettista e quali i rapporti tra diverse ideologie e la figura dell'intellettuale che si conviene chiamare volta a volta grafico designer architetto?

Per un *designer* la progettazione non è solo quella dei mobili o delle lampade o di altri oggetti. Progettazione è anche per esempio (come nel mio caso) un laboratorio per bambini al museo. Un problema di progettazione che ha rapporti sociali importanti, che agisce sulla società del futuro che è già qui adesso, un progetto per cercare di migliorare la società, per la formazione di individui creativi e non ripetitivi.

Il *designer* deve aver sempre presente la crescita culturale della collettività perché è così che si danno a tutti i mezzi per difendersi dalle preoccupazioni di ogni tipo.

Lei come si situa nel dibattito ideologico sul design, dalla parte di coloro che mantengono il rapporto forma-funzione, da quella di coloro che legano il design e il sistema dei consumi o da quella di coloro, infine, che considerano il sistema degli oggetti come un progetto di significazione?
Già risposto in questi fogli.

Lei progettista di un discorso individuo ritiene di poter trasformare il sistema della langue, cioè l'intero organismo della comunicazione e se no quali funzioni si attribuisce?

Sì, naturalmente con i suoi tempi giusti.