

Bruno Munari riusciva a far sentire a proprio agio le persone. Nell'incontrarlo si aveva subito l'impressione di conoscerlo da sempre. Chi lo ha conosciuto, lo ricorderà sempre nel suo studio, circondato da oggetti colorati e da marchingegni semplici e geniali. Inventore, artista, scrittore, *designer*, grafico, ma anche educatore e giocoliere: una parola sola per definire Bruno Munari non è sufficiente. La sua scomparsa induce a ripensare a una figura anomala dell'arte e della cultura contemporanea la cui vivacità creativa ha lasciato tracce importanti e innovative sia nella storia dell'arte che in quella del *design*. In occasione della grande mostra antologica che gli fu dedicata nel 1986-87 a Palazzo Reale di Milano Munari stesso si definiva “Quello delle macchine inutili del 1930”; “Quello delle pitture negative-positive del 1950”; “Quello della luce polarizzata del 1952”; “Quello delle fontane e dei giochi d'acqua del 1954”; “Quello delle forchette parlanti del 1958”; “Quello delle xerografie originali del 1964”. Le tappe delle sue “scoperte” artistiche segnano del resto il progredire della storia delle forme, il cambiamento del gusto di un'epoca, sempre però al di sopra delle mode. La moda, del resto, è talvolta nata dalle sue invenzioni, le forme hanno preso avvio dalle sue intuizioni. Munari è stato un grande anticipatore di ricerche successive. Ne sono una dimostrazione le famose *Macchine inutili*, esposte per la prima volta alla Galleria Pesaro nel 1933, che fecero discutere se avessero preceduto o meno i *Mobiles* di Calder. Queste strutture leggere, librate nell'aria, che sfidano la forza gravitazionale e lo statuto tradizionale della scultura, rompevano con il passato e nello stesso tempo per quel loro essere “inutili”, con la seriosità dell'arte. Il gusto del gioco, la spontaneità, l'ironia hanno del resto avuto un ruolo determinante nella sua attività creativa come nella vita, trascorsa accanto ai maggiori protagonisti della cultura e nello stesso tempo insieme ai bambini. Non a caso il suo approccio con l'arte è nato con futuristi, con i quali condivideva quella spinta all'apertura della creatività a tutti i settori dell'esistenza. E tra quelli si sentiva più vicino per affinità ai protagonisti del secondo futurismo, Fortunato Depero, Enrico Prampolini, Gherardo Dottori, con i quali espose per la prima volta nel 1927 le sue *Macchine aeree*. Fin da allora i suoi interessi si mostrano aperti a diversi settori della creatività, dalla pittura tradizionale, alla scultura, alla fotografia. Nel 1932 ideò dei fotogrammi ispirati ai *Rayogrammes* di Man Ray. L'interdisciplinarietà caratterizzò anche la seconda stagione del MAC (Movimento per l'arte concreta), fondato a Milano nel 1948 insieme a Gillo Dorfles, Atanasio Soldati e Bruno Monnet, che lo vide protagonista sia nelle opere, sia nell'attività grafica e pubblicistica. All'interno di quel gruppo composito si fece promotore di un'arte totale, attenta a tutti i settori dell'esistenza, dal *design*, alla moda, all'architettura. Le creazioni di quegli anni sono ispirate a una progettazione fondata su metodo, semplicità, ironia e soprattutto sulla libertà da schemi geometrici precostituiti, come era nel concretismo svizzero. Le “pitture negative-positive” del 1950 o le “sculture da viaggio” utilizzano la geometria in modo nuovo rispetto al passato in rapporto cioè allo spazio e alla luce. Egli ebbe il merito, soprattutto, di contribuire a creare quell'incrocio tra arti cosiddette maggiori e arti minori che negli anni Cinquanta fece di Milano la capitale dell'industria e del *design*. Nella città del Campari, di Domus, di Danese, grazie a Munari, ma anche a Giò Ponti, Lucio Fontana, Ico Parisi si diede avvio a una felice collaborazione tra arte e industria, superando l'antico pregiudizio che teneva lontano l'artista dall'opera funzionale. Le invenzioni degli anni successivi, al confine tra artigianato e tecnologia, sono infatti divenute anche oggetto industriale, come il suo famoso “abitacolo” del 1971, trasformabile, a seconda delle necessità, in letto, tavolo o gioco, o la lampada di maglia del 1964. La sua è una creatività sempre dosata e interprete della realtà, non pura fantasia autocelebrativa. “Il *design* è l'arte del possibile, non dell'impossibile” amava sottolineare. La creazione di un oggetto, perciò, deve essere preceduta dalla considerazione della condizione di vita in cui deve essere inserito, dalla finalità, e dal gusto, e soprattutto dalla soluzione di problemi più sostanziali come miglioramento delle condizioni di vita, la soluzione del problema dell'inquinamento. La sperimentazione obbedisce, quindi, anche dalla soluzione di problemi legati alla produzione, come la riduzione dei costi e tempi di lavoro, il riciclaggio di materiali.

L'attività didattica, concretizzatasi nei Laboratori al Museo di Brera a Milano, muoveva anche dal bisogno di apprendere dalla purezza e dalla spontaneità dei bambini i segreti della semplicità. La vivacità di certe sue creazioni risentono di questo rapporto perseguito per tutta la vita, oltre che della frequentazione della cultura Giapponese e dello Zen, tutelati dalla severità che gli veniva dal razionalismo. La ragione non ebbe mai il sopravvento nel suo lavoro, guidata sempre dal senso dello stupore.