

## INDUSTRIAL DESIGN

### COME NASCE IL DESIGNER di Bruno Munari

*Cinquant'anni di ricerche, da Walter Gropius a oggi, per creare oggetti d'uso ispirati a una scelta estetica - Il compito del designer nella nostra società*

Apriamo da oggi una nuova rubrica dedicata al « design »: un fenomeno che investe diversi settori dell'industria e interessa tutto il pubblico per la sua portata sociale. Dai mobili alle macchine, oggi, non c'è quasi più oggetto di uso quotidiano che nasca senza l'intervento creativo del designer: un uomo che è riuscito a inserire la categoria dell'estetico nella quantità della produzione. Bruno Munari, che inizia con questo articolo la sua collaborazione a « La Stampa », è uno dei maggiori esponenti del « design » internazionale, e forse lo studioso che più ha contribuito a diffondere la conoscenza di questa disciplina in Italia. Fra le sue opere principali « Arte come mestiere », « La scoperta del quadrato », « Teoremi sull'arte », « Good design », « Il circolo ». Munari ha esposto tra l'altro al Museo d'arte moderna di New York, a Tokio e alla Biennale di Venezia. Nel '67 ha tenuto un corso di comunicazione visiva all'Università di Harvard.

Walter Gropius, il famoso architetto recentemente scomparso, fondò nel 1919 a Weimar una scuola di nuovo tipo, nella quale si sperimentò un metodo di progettazione interdisciplinare avente elementi basilari costanti a tutte le arti. La scuola aveva sezioni di pittura, plastica, grafica, architettura. Aveva laboratori di vario genere per la sperimentazione sui metalli, tessuti, ceramiche; come i nostri Istituti d'Arte. Gli insegnanti erano Paul Klee, Wassili Kandinsky, Johannes Itten, Josef Albers, Laszlo Moholy-Nagy e altri di valore mondiale.

Nel programma di questa scuola si poteva leggere: « Noi sappiamo che soltanto i modi tecnici della realizzazione artistica possono essere insegnati: non l'arte. Alla funzione dell'arte è stata data nel passato una importanza formale che la scindeva dalla nostra esistenza giornaliera, mentre invece l'arte è sempre presente quando un popolo, sincero e sano, vive. Il nostro compito è perciò di inventare un nuovo sistema di educazione che possa condurre — mediante un nuovo insegnamento specializzato di scienza e tecnica — ad una completa conoscenza dei bisogni umani, e ad una universale percezione di essi. Così il nostro compito è di formare un nuovo tipo di artista creatore e capace di intendere qualunque genere di bisogno: non perché sia un prodigio, ma perché sappia avvicinarsi alle necessità umane secondo un metodo preciso. Noi desideriamo renderlo cosciente del suo potere creativo, non timoroso di fatti nuovi, nel proprio lavoro indipendente da formule ».

È chiaro che Gropius per bisogni umani intendeva il bisogno di ripararsi dalle intemperie, di avere strumenti che facilitano il lavoro, di avere il necessario per vivere in questo pianeta, di formarsi una cultura in armonia con la natura. E a questi bisogni, riesaminati sotto una nuova luce, occorre un nuovo tipo di operatore, di progettista estetico con un nuovo tipo di creatività. Non poteva certo più servire l'artista tipo romantico, legato alla sua personale visione interiore e a una sola tecnica classica di espressione. Il pensiero di Gropius resta sempre valido ancora oggi, benché il *designer* abbia sviluppato il suo metodo di progettazione, come vedremo più avanti.

Questo lavoro di ricerca, operato nella prima Bauhaus, ha messo in luce quelle costanti dell'operare estetico per cui, già da allora, i vecchi schemi che limitavano, con regole precise, le categorie artistiche: pittura, scultura, architettura, e arti maggiori e arti minori, caddero perché troppo limitanti; per una maggiore apertura del progettare estetico. Nella progettazione estetica un *designer* oggi può progettare oggetti a funzione pratica di qualunque materia e tecnica, può progettare oggetti a funzione estetica a due dimensioni come la pittura, a tre come la scultura o l'architettura, a più dimensioni come una giostra (tre dimensioni plastiche, più suono e movimento), senza alcuna idea preconcepita limitante.

Il compito del *designer* nella nostra epoca e nella nostra società resta quello di progettare degli oggetti d'uso (pratico o estetico) veri e non falsi. In realtà noi abbiamo tutti, nelle nostre case, oggetti brutti e falsi da usare per scopi pratici e poi opere d'arte da usare per scopi estetici. Nei tempi antichi certi vasi per l'olio che noi conserviamo ancora oggi perché hanno una loro bellezza, erano oggetti di uso quotidiano. Erano belli perché rispondevano alla loro funzione senza essere una sorta di arte applicata. Il *designer*, a differenza dell'artista che lavora solo per sé e per una *élite* (?), lavora per tutti.

Il *designer* lavora in gruppo, chiamando gli esperti a collaborare, secondo il progetto. In questo modo, secondo l'analisi delle componenti dell'oggetto da progettare, anche il sociologo può dire le sue ragioni che andranno a orientare la progettazione in un modo piuttosto che in un altro. Per un *designer* anche il prezzo dell'oggetto finito ha la stessa importanza dell'estetica. Nei tempi recentemente passati c'erano invece delle bellissime sedie, fatte da *designers* di allora, ma così costose che solo pochi potevano comperarle. Un oggetto per una grande diffusione, progettato tenendo conto di tutte le componenti, anche quella psicologica (che nel periodo razionalista era stata bandita), è un oggetto giusto che educa il pubblico alle cose vere.