



News

11/9/2008 - A PALAZZO DUCALE

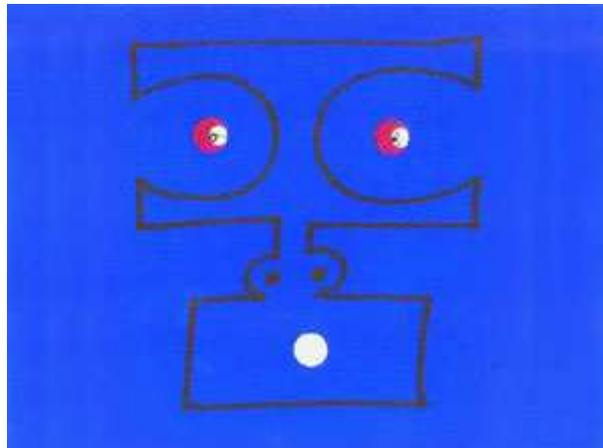
## Munari: "La fantasia non è il mio mestiere"

Tecniche e segreti della creatività del designer in mostra a Urbino

MARCO BELPOLITI

URBINO

Nel 1971, subito dopo il Sessantotto, Bruno Munari dà alle stampe presso l'editore Laterza un libretto dal titolo indicativo: *Artista e designer*. L'obiettivo polemico del suo libro, che è tutto un inno alla professione di designer, è l'artista: la figura romantica per eccellenza che sembra ritornata in auge dopo il Maggio '68, ovvero «l'artista romantico (che una volta si ubriacava e oggi si droga) esiste sempre». A lui oppone «il designer oggettivo» che «ha come meta l'estetica come tecnica pura». Il problema dell'artista nasce secondo Munari dalla separazione della figura classica dell'artigiano da quella dell'artigiano che lavorava «su regole pratiche nate dall'esperienza professionale». L'artista, scrive, fa opere singole, il designer invece multipli. Di più: il designer «è un progettista dotato di senso estetico, che lavora per la comunità». Munari pone l'accento su questo aspetto fondamentale della progettazione, che non è solo industriale o estetica, ma anche sociale e politica. La creatività è per lui un fatto collettivo. Il designer non è un artista perché lavora in gruppo e non da solo. Il designer non ha stile: lo interessa risolvere i problemi in modo ottimale. Il designer non produce opere d'arte, bensì oggetti.



Il centro del ragionamento sulla creatività si trova nel capitolo intitolato «Fantasia e creatività»: l'artista lavora con la fantasia, il designer con la creatività. La fantasia altro non sarebbe che una «facoltà dello spirito di inventare immagini mentali diverse dalla realtà nei particolari e nell'insieme, immagini che possono anche essere irrealizzabili praticamente». La creatività è invece «una capacità produttiva dove fantasia e ragione sono collegate per cui il risultato che si ottiene è sempre realizzabile praticamente». Insomma, la prima è libera ma non concreta, la seconda invece concretissima. La fantasia vola nel cielo, la creatività si muove sulla terra. Di più: nella fantasia non c'è la ragione, così che l'artista vede quello che pensa, mentre il designer non vede proprio niente: «non sa che forma avrà l'oggetto che sta progettando finché non avrà risolto e armonizzato creativamente tutte le componenti del problema». Il risultato finale è sempre una sorpresa. La contrapposizione non potrebbe essere più netta.

Ma davvero le cose stanno così? C'è da dubitarne. L'arte, dice Munari, non pone regole, mentre, al contrario, il progetto vive di regole. Il designer e grafico milanese non è davvero un utopista. Il miglior progettista, ripeteva agli allievi, ai clienti, ai committenti e agli amici, è quello che viene dimenticato, pur continuando i suoi oggetti ad esistere. A leggere con attenzione il discorso sul metodo della creatività ci si accorge che Munari ha in qualche modo voluto aggirare il problema. Di più: ha barato, dal momento che in lui è fortemente presente l'artista. È un artista che fa il designer. Si dovrebbe dire: trasferisce la fantasia nella creatività, la ordina, la organizza e la trasforma in metodo. È un fantasista creativo, come è evidente in un altro libro, *Fantasia*, che corregge parzialmente *Artista e designer*, uscito nel 1977. A un certo punto del libricino deve affrontare «I segreti del mestiere». Se il designer è uno che non ha stile prefissato, ma risolve problemi, non avrà un metodo personale. Se ce l'avesse rischierebbe di essere un artista. Ricadrebbe nella fantasia, in quanto la fantasia è pre-visione dell'opera. No, il designer, insiste Munari, ha un metodo che non è né fantastico né estetico. E allora cos'è? Qui il nostro artista e designer cade in contraddizione. Racconta come ha prodotto con la fotocopiatrice della Ranx Xerox delle immagini mosse di un'automobile e di una motocicletta. Dato che viviamo nell'«epoca della riproducibilità», allora anche noi, non-artisti e non-designer, possiamo rifare il lavoro di Munari. Ma lo possiamo rifare perché l'ha fatto lui. Munari si accorge della contraddizione. Come se la cava? Introducendo una categoria che è il vero anello di congiunzione tra arte e design: il pre-design. Lo definisce così: è un campo del design particolare nel quale «vengono compiute ricerche su materiali o su tecniche per meglio conoscere questi due aspetti della progettazione». Questi due aspetti non sono nient'altro che il lavoro di gruppo e il lavoro del singolo. Troppo poco per distinguere. Munari si contraddice, poiché ha capito che ha fatto entrare dalla finestra quello che aveva espulso dalla porta. Il pre-design non è nient'altro che la fantasia della creatività, la fantasia che usa il designer, quella che è in lui stesso nel senex-puer milanese. La cosa più importante che ha fatto Munari è stato separare la definizione di artista da quella di designer, in modo secco, questo per farci capire che in realtà le cose sono più complesse di così e che lui ne è stato, e ancora rimane, l'esempio più eclatante di un artista che è anche designer, di designer che è anche artista. A suo modo, naturalmente, alla Munari: con la fantasia della creatività.

«Abc e altri giochi di Bruno Munari» è il titolo della mostra, a cura di Maria Perosino, che si apre sabato prossimo a palazzo Ducale di Urbino. L'accompagna un libro/catalogo (ed. Artem di Fabriano) con saggi della curatrice, di Stefano Bartezzaghi e Marco Belpoliti. Pubblichiamo una parte di quest'ultimo.

Copyright ©2008 La Stampa