

Bruno Munari

Si potrebbe partire da una considerazione: come Munari sia giunto al design, in termini stretti e specifici, solo in un secondo tempo della sua attività. E, assieme, come, nel primo tempo di questa vicenda, il suo fosse un modo di ricerca a disagio fra le definizioni della attività artistica e rifiutato, o taciuto, che verso il design lo spingeva.

Come a dire che la definizione, a chi la tentasse, di questa attivissima presenza è fondata su una sorta di contestazione di formule, modi e abitudini, quasi a dimostrare che nessuna decisione è possibile senza prendere le mosse da un entroterra sgombrato e chiarito.

È abbastanza rapido ricostruire l'uscita da una situazione data, per Munari: a un inizio legato al secondo futurismo, subentra un'indagine di tipo visuale che riporta l'immagine pittorica alla sua costruzione e la destituisce di ogni finalità precostituita o precostituente. La meccanicità dei futuristi tardi, il loro stupore testimoniato attraverso inserti metafisici, è annullata per dar luogo a uno spettacolo in cui è direttamente portata allo spettatore come contemplazione-coinvolgimento. L'uscita definitiva si ha con le opere del 1935, in cui non solo si rende «l'emozione pura con elementi puri»¹, ma l'animazione implicita nell'oggetto porta a considerare un ambito più ampio e ricco dell'oggetto stesso: l'opposizione tra sfondo e oggetto, fra concavità e convessità, tra positivo e negativo viene distrutta e viene a sua volta distrutta l'opposizione per contrasto su cui basa la organizzazione gerarchica degli oggetti nella pittura. In *Anche la cornice*, appunto del 1935, come dice il titolo, è inglobato nell'opera quello «spazio» aggiuntivo che è della cornice, e che ha il compito di non lasciar spandere l'opera nell'ambiente. Non solo, ma è annullato quel privilegiamento di una parte sul tutto, che è del fondo rispetto al primo piano, che nella pittura serve a bloccare la dinamica fluidità fenomenica, irrigidendola e portandola fuori del tempo e dello stesso spazio. Ciò che Munari ottiene è una animazione di spessori e di tensioni che non sono più opposte tra loro, ma contigue, continue, che si rimandano, implicano, alterano a vicenda in irrequietezza, come il tutto nella sua fragranza fenomenologica colta in punti diversi. Così è rotta, in ogni senso, la staticità del quadro, mentre prevale lo spettacolo, spazialmente, e, immaginativamente, l'eccitazione del piano visivo. Ma intanto Munari sviluppa un'altra ricerca che ha lo stesso tono di unificazione spaziale dell'altra: le *Macchine inutili*, a partire dal 1933. E qualche anno avanti c'era stata una *macchina aerea* «in legno e metallo, alta circa un metro e ottanta centimetri, larga circa sessanta per trenta. Le sfere erano rosse, meno una piccola che era nera, tutte le bacchette erano bianche. Appesa con una corda al soffitto di un ambiente, si muoveva lentamente, spinta da qualche corrente d'aria. Era come una costellazione, come un gruppo di atomi, o, come si potrebbe dire oggi, una stazione spaziale»².

La suggestione diventa secondaria nelle *Macchine inutili*, in cui a contare è l'ambito spaziale che viene rivelato e creato, e, ancora, la gratuità e l'inutilità della «macchina» esibita. Questi ultimi termini indicano un tipo di comportamento, che è gratuito e inutile in quanto non determina alcuna finalità pratica e quindi una prestabilita funzione intellettuale. Sono *Macchine inutili* perché aliene da concettualizzazione del reale: immerse in questo, ne costituiscono l'evidenza fenomenologica nella sua dimensione più semplice e diretta, tale da estrarre dalla immediatezza della propria presenza l'esattezza di una regola, di un codice. E *Codice ovvio* suona il titolo di una raccolta di Munari, dove l'ovvio è nella naturalezza, nella sorpresa della regola e del meccanismo che il codice esprime. «Progettando senza alcun preconetto stilistico e formale, tendendo alla naturalezza nella formazione delle cose, si ottiene un prodotto essenziale: il che vuol dire usare le materie più adatte negli spessori esatti, ridurre al minimo i tempi di lavorazione, fondere assieme più funzioni in un

1 In una recensione anonima alla mostra della Galleria Pesaro, 1935, ora nel catalogo *Bruno Munari*, Galleria San Fedele, Milano 1971.

2 B. Munari, *Codice ovvio*, Einaudi, Torino 1971, p. 6.

solo elemento, risolvere gli attacchi con semplicità, usare meno materiale che sia possibile...»³.

Un'affermazione come questa segna bene il transito dalla sperimentazione precedente al design vero e proprio, laddove fissa, in comune ai due momenti, alcuni punti fermi: e in particolare, come l'unità spaziale spettatore/oggetto significhi «fondere assieme più funzioni in un solo elemento», sicché l'oggetto si colloca in equidistanza fra parti, soluzioni, esigenze e bisogni. Il *codice* altro non è che la coerenza fra questi punti e la regola deducibile, attraverso la determinazione dell'oggetto, a partire dalla loro compresenza⁴.

Si è detto⁵ che la connotazione migliore di Munari, sul piano descrittivo o critico, è l'inafferrabilità, in senso di sorpresa, di ironia, di «controfigure di regole, di forma, di processi, di comunicazione, di gioco». Il che è vero, a patto di tener conto della nozione di ovvio cui s'è già fatto cenno. Vale a dire: l'ironia è una funzione omologa e complementare a una scoperta di semplicità e immediatezza, e tale scoperta si ha ogni qual volta si determina una regola, una forma, un processo, una comunicazione. È una scoperta perché quella immediatezza è occulta, confusa e distorta sotto una comunicazione alterata, complicata e contraddittoria come quella consueta e quotidiana. La sorpresa è ironica e logica, didattica e inventiva. Perché, infine, la determinazione di una estrema semplicità (ma sarebbe più calzante dire *economicità*) è anche apertura alla creatività, alla fantasia, e quindi alla ricerca: le due facce, creatività e ricerca, fan tutt'uno.

Ma detto questo, occorre anche accettare, in un'altra direzione, la definizione di inafferrabilità. Munari in un suo libro recente, sintomatico sin dal titolo, distingue con una certa rigidità tra *artista* e *designer* (questo il titolo del volume)⁶. Si dice, dunque, in questo testo che «l'artista opera con la fantasia, mentre il designer usa la creatività», e ancora: «la fantasia è una facoltà dello spirito capace di inventare immagini mentali diverse dalla realtà dei particolari o nell'insieme: immagini che possono essere anche irrealizzabili praticamente. La creatività è una capacità produttiva dove fantasia e ragione sono collegate per cui il risultato che si ottiene è sempre realizzabile praticamente»⁷.

L'osservazione mira, polemicamente, a definire una distanza, che Munari ha sempre sentito, dalla cultura figurativa o meglio «da una irrinunciabile tendenza accademica della critica a

3 B. Munari, *Arte come mestiere*, Laterza, Bari 1966, p. 128.

4 L'aspetto spaziale, ambientale è decisivo in Munari: si può citare l'assunto per cui «durante la crescita delle forme naturali l'ambiente ne modifica continuamente la forma», in B. Munari, *Arte come mestiere* cit., p. 176. Se queste sono le premesse, lungo più di un quindicennio, una grande importanza ha, per Munari, l'esperienza del Movimento Arte Concreta, dove la definizione di ricerche visive «artistiche» non diverse dagli avvenimenti visivi più diretti e quotidiani si fa strada con grande evidenza. Per il catalogo 1972 di *Milano 70-70*, più volte citato, Munari infatti ha così ricordato quella vicenda: «Per circa dieci anni, dal 1946 in poi, gli avvenimenti artistici italiani furono caratterizzati da una fioritura di "manifesti" tendenti a orientare la produzione artistica e l'attenzione degli amatori, in varie direzioni. Dai manifesti del Realismo si passava subito ai manifesti della Nuova Secessione, seguiti da quelli numerosi dello Spazialismo, da quelli dell'Arte Nucleare e via dicendo. Con questi manifesti gli artisti promotori tentavano di uscire dalle regole artistiche, dagli schemi e dalle tecniche tradizionali per affrontare nuove esperienze estetiche. Ma dato che fino al giorno prima si erano sempre occupati di mezzi tradizionali come pittura e scultura, per loro era una grande novità scoprire la luce di Wood (la luce nera) che in realtà era già stata usata in molti spettacoli di varietà e quindi al pubblico era già nota. Intuivano, questi artisti, delle forme sospese nello spazio, ma sempre però sculture di dimensioni euclidee; mentre già i vetrinisti usavano la quarta dimensione per incuriosire il pubblico dei passanti. Avveniva in quell'epoca un fenomeno di inversione inconscia (?) per cui gli artisti "puri" prendevano spunti da vetrinisti, allestitori di esposizioni, grafici; operatori che già operavano con geometrie non euclidee in direzioni diverse, tecnicamente aggiornati e senza alcun preconcetto artistico. Nel 1952 il MAC lancia un gruppo di manifesti tendenti a smontare i falsi profeti che promettevano nuove forme d'arte e presentavano ancora pitture e sculture di tipo romantico ma con titoli avveniristici. In questi manifesti vennero semplicemente descritti i vari modi di operare degli artisti o architetti che si occupavano per primi di design, di grafica, di allestimenti di esposizioni (Fiera di Milano). Questi temi vennero esposti, secondo la tecnica dei manifesti del Futurismo, nei manifesti dell'Arte Organica, del Disintegralismo, dell'Arte Totale e del Macchinismo. Dalla lettura di questi manifesti si poteva capire come tutte queste annunciazioni straordinarie erano già vissute in pieno dal pubblico nella vita quotidiana, per la strada, nelle vetrine, alla Fiera. Una giostra, infatti è un oggetto a cinque dimensioni, un "ambiente" nel quale si entra, un superamento dell'arte statica e tradizionale».

5 E. Crispolti, in «NAC», 25, Milano 1969. Cfr. anche il citato catalogo San Fedele, Milano 1971.

6 Laterza, Bari 1971, ma il discorso è già nel precedente, e citato *Arte come mestiere*. Per una tabella delle similitudini e differenze fra designer si veda nel libro del 1971 l'organizzazione dell'indice, e, nel testo, le pp. 91 sgg.

7 B. Munari, *Artista e designer* cit., p. 87. Si badi al titolo del libro che riguarda il «personaggio» e non l'astrazione più generale di arte o di design: indicazione di una discussione precisa nell'attuale dibattito.

categorizzare»⁸, che con certi portati di quella cultura figurativa si fonde. In tal modo Munari giunge anche a precisare come la propria esperienza figurativa avesse connotati e intenzioni diverse dalla vicenda a lui contemporanea delle arti visive.

L'inafferrabilità acquista, quindi, un valore emblematico: si tratta di non restar prigionieri di un'immagine qualsivoglia, intellettuale, fisica, poetica o tecnica che sia; e, al tempo stesso, di non condizionarsi neppure ad alcuna tipologia se non riscoprendola ex novo. La vera inafferrabilità è questo staccarsi dall'oggetto nello stesso istante in cui se ne fa parte costituendolo: la figura che di sé Munari può dare va aldilà delle immagini fornite, che son piuttosto delle tracce di «principi rigorosamente calcolabili, regole ripetibili». Se si riporta tutto ciò ai termini usati da Munari per da conto dell'*ovvietà*, si avrà il senso di sorpresa, di ironia, di gioco. Con una conseguenza, facile da comprendere, e che spiega la distinzione fantasia/creatività che è cara a Munari: il quale si rifiuta di considerare e non vuole creare o determinare un «doppio»⁹ rispetto a quella realtà che si identifica con l'ambiente e lo spazio fisicamente concreto, ma vuole esserne parte e parte integrante e responsabile¹⁰.

La regola fondamentale di Munari designer è quella di cui ha discorso a proposito della *lampada prismatica*, «togliere invece che aggiungere: questa regola va intesa nel senso di arrivare ad una semplificazione, eliminando il superfluo per realizzare l'oggetto essenziale»¹¹. Nel caso cui ci si è appena riferiti, la *lampada*, si hanno tre lastre di poliestere e lana di vetro, appese a una struttura snodata: la stessa gravità, cioè il peso della lampada dà la forma all'oggetto e gli fa raggiungere la sistemazione desiderata.

In un'altra lampada, tubolare in filanca questa, cioè in materiale usato normalmente per la fabbricazione delle calze, lo studio è concentrato sulla spontaneità di adeguamento attraverso la elasticità del mezzo e senza aggiunta di elementi ulteriori.

Gli esempi potrebbero moltiplicarsi (gli animali in gomma, i portacenere, le fontane eseguite in momenti diversi, ma anche i libri illeggibili, il tetracono, l'ora X¹²), ma l'esempio più significativo e emblematico resta il recente *Abitacolo*: «assoluto e volutamente neutro e quasi invisibile, non impone una sua estetica a tutti ma è solo una struttura essenziale, pronta a rendersi invisibile secondo l'invasione dell'abitante», come afferma l'autore. L'*Abitacolo* è una definizione di spazio abitabile, aperto a molte soluzioni diverse, capace di una estrema flessibilità di usi in un contesto di vita dalle molteplici polarità e necessità, dalla «stanza» da letto, all'ambito raccolto di studio, alla sistemazione di libri, oggetti o altre cose. La estrema modificabilità, affidata a un sistema di moduli e sottomoduli semplicissimo, è direttamente utilizzabile da chiunque: la resistenza al gusto, allo spazio, alle esigenze personali di chi «usa» questo «abitacolo» variamente diversificate è minima. Ma è pur vero, altro aspetto dello stesso discorso, che la definizione formale, come coerenza e componibilità, è di una fermezza, esattezza e rigidità non meno puntuale e definitiva. Ed è una definizione di economia e di organizzazione. La possibilità, cioè, di una comunicazione visiva esatta, senza sbavature o sollecitazioni enfatiche, passa dall'oggetto agli usi cui è sollecitato, liberandoli però dalla stessa tendenza a chiudersi in autogiustificazione, in oggetto a loro volta. Che è stato lo sforzo di un certo design, per sottolineare, polemicamente, il valore di uso e le sue necessità espressive. Proprio per il tipo di cultura che Munari ha inteso fissare, e formare, l'esigenza di questo design è di liberare le componenti svariate che sono nell'uso non come momento privilegiato, ma come evidenza del tessuto costitutivo della realtà.

Ma, se generalizziamo la questione, cosa resta della nozione di razionalità che sembra implicita in

8 E. Crispolti, *Il caso Munari* cit.

9 «Doppio» che è, per Munari, della fantasia e dell'artista, donde la riferita contrapposizione.

10 Su questo punto occorrerebbe esaminare alcuni paralleli fra oggetti progettati dal designer e prodotti naturali. Si veda *L'arancia i piselli e la rosa*, in B. Munari, *Arte come mestiere* cit., pp. 132 sgg., e ancora 165 sgg., 167 sgg. e *Strutture continue*, ivi, pp. 174 sgg.

11 B. Munari, *Arte come mestiere* cit., p. 127.

12 Sono tutti illustrati nel citato *Codice ovvio*; altre realizzazioni in *Arte come mestiere* cit. Proprio per le ragioni addotte finora è utile citare assieme oggetti ad, apparente, destinazione tra loro diversa. Su questo punto si veda B. Munari, *Codice ovvio* cit., pp. 127 sgg.

una tipologia di ricerca, che è pur sempre quella del codice? L'impressione di gioco, di ironia, di inutilità pare fatta apposta per mettere in crisi la tesi della razionalità, e la sua ideologia. Si può pensare che l'idea razionale si ipotizzi nell'uso della tecnica come totale, planetaria possibilità, ma l'inafferrabilità finisce con il porre altrove la questione anche se non si può neppure negare che fiorisca all'ombra di quella stessa ipotesi. Cioè, se non si coglie la sottile polemica, e la dialettica che si svolge in tale contesto, entro quel «codice», non si coglie neppure il senso di un lavoro come quello di Munari: quella didattica (ma pur sempre inscritta in una precisa inafferrabilità) vuole mostrare che qualunque metodologia si impieghi questa non può divenire ideologia, disegno chiuso, ma deve al contrario liberarsi entro un preciso rigore da tale disegno sostanzialmente «inutile».