

Domus n. 693, 1988

BRUNO MUNARI: UN METODO PROGETTUALE – DESIGN METHOD

PRESENTAZIONE di Vittorio Magnago Lampugnani

Bruno Munari, indiscusso maestro del design italiano, non ha mai creduto all'idea artistica come base su cui costruire il progetto, come d'altro canto non ha mai potuto immaginare il progetto senza idea artistica. Il suo sforzo creativo e didattico è sempre stato in bilico tra sistema ed invenzione, indagando metodologie complesse che comprendessero tanto la logica che la fantasia.

Forse il miglior modo di avvicinarsi al pensiero di Munari è leggere i suoi libri. Esprimono le sue posizioni culturali con chiarezza profonda e sofisticata semplicità. E ciò non soltanto attraverso lo scritto: un libro di Munari è al tempo stesso un trattato e un progetto di design, una istruzione all'uso e contemporaneamente un esempio realizzato secondo tale istruzione. Ovviamente con la mano sapiente di Munari stesso, mano che segue le indicazioni autoimposte con fantasia e spregiudicatezza.

Riportando qui di seguito un breve saggio scritto per noi da Munari e corredato di alcuni brani salienti tratti dai suoi libri, lo abbiamo anche invitato a collaborare al progetto grafico. Ci sembra che il risultato riproduca in miniature uno dei suoi straordinari volumetti; speriamo rappresenti una sintesi essenziale e significativa del suo modo progettuale.

I brani pubblicati a seguito del saggio di Bruno Munari, tratti da libri spesso non facilmente reperibili, sono stati scelti da Enrico Morteo.

BRUNO MUNARI, UN METODO PROGETTUALE

Non esiste un metodo preciso, assoluto, definitivo, che aiuti a progettare meglio, secondo il principio del minimo sforzo progettuale che permetta di giungere al massimo risultato nel prodotto finito. Tuttavia si continua a stampare e a vendere una grande quantità di libri di cucina dove migliaia di ricette sono presentate al pubblico perché ognuno possa progettarsi un buon piatto.

Eppure ogni libro di cucina è un libro di metodologia progettuale. E poiché design vuol dire progetto, e anche la progettazione di un nuovo cibo può essere argomento di design, risulta che, se non un metodo preciso assoluto e definitivo, almeno una serie di operazioni e un ordine di sequenza per operare sono necessari anche al designer. Sono quei designer ancora acerbi che vorrebbero che qualcuno gli spiegasse come si fa a progettare col minimo sforzo e il massimo risultato; mentre i designer maturi affermano (chissà perché) che un metodo non esiste, che ognuno fa come vuole.

Allora c'è l'artista che crede basti avere un'idea (di solito di tipo artistico) per fare il designer anche se questo tipo di progettista ignora tecnologie e materiali. E qui vediamo molti prodotti di design di questo tipo artistico che sono oggetti belli da vedere, carissimi, poco o niente funzionali, strani, che durano una sola stagione, prodotti in pochi esemplari per una élite ignorante dei veri problemi ma che vuol far vedere che è «in».

All'opposto di questo tipo di progettista c'è il designer molto rigoroso, senza fantasia, che rifà lo stesso oggetto per tutta la sua vita progettuale. Produzione questa che si vende anche bene, perché non rompe i codici, ma che alla fine non lascia traccia di sé.

Tra questi due estremi opera il designer che ha un suo metodo. Potremmo cercare di definire provvisoriamente che cosa si intende per metodo: una serie di operazioni disposte in un ordine dettato dall'esperienza per progettare in modo giusto, cioè senza sprechi di energia, senza sprechi economici, per un prodotto che risponda bene alla funzione per la quale è progettato e che abbia anche una estetica (non tipo arte applicata) propria, che abbia il giusto prezzo, che sia facile da usare e via dicendo.

Esiste quindi un metodo, una traccia di metodo fatta di valori oggettivi ai quali ogni designer aggiunge i propri valori soggettivi ai quali è abituato, per risolvere un problema di progettazione.

Dovrebbe essere indiscusso però che, come per fare il risotto non si può mettere il riso nella pentola senza l'acqua così negli elementi di base del metodo progettuale si trovano dei valori da considerare

qualunque sia il tipo di progettazione. Va considerato, per esempio che ogni oggetto da progettare ha la sua materia ottimale che gli dà il corpo, che ogni materiale ha la sua tecnologia giusta, che questa tecnologia dà certe forme e non altre, che si tratta di scoprire o inventare l'estetica della tecnica invece di pensare all'oggetto «bello» o «nuovo a tutti i costi» a priori.

Ed è in questa ricerca dell'estetica della tecnica che si usa la creatività e non la fantasia artistica. La fantasia non ha limiti e non tiene conto della possibilità di realizzazione dell'idea fantastica (la tecnica può realizzare tutto si dice) mentre la creatività richiede un'inventiva più sottile dovendo realizzarsi nelle forme della tecnica e dei materiali. Si tratta quindi di sottili accordi di coerenze formali e materiche, tra le parti e il tutto, come avviene in natura dove la cavalletta è diversa dalla lumaca, ma entrambi sono coerenti secondo la funzione di ognuna e la propria estetica formale.

Non esiste quindi un metodo preciso, uguale per tutti i progettisti, ma una struttura progettuale a base logica alla quale aggiungere tutti quei valori soggettivi che necessitano per giungere a un buon prodotto nel quale siano state considerate tutte le componenti allo stesso livello: quella materica, tecnologica, economica, funzionale, estetica.

Lo styling è invece un altro settore della progettazione dove la componente moda è dominante e dove si produce per il consumo rapido: USA e Jet.