

**Bruno Munari – Le regole del genio
di Armin Linke**

Sul manifesto della mostra recentemente tenutasi a Milano si legge: “Ognuno conosce un Munari diverso. Tutta l'attività, in ogni campo, per la prima volta assieme”. Riguardando i suoi svariati lavori ci si chiede come è possibile una coerenza simile in ottant'anni di vita. Un filo di leggera poesia accomuna i diversi Munari, che egli stesso descrive nel divertente e conciso curriculum preparato per la mostra: quello delle macchine inutili del 1930, delle scritture illeggibili del 1945, quello delle fontane e giochi d'acqua del 1954, quello della luce polarizzata, delle pitture negativo-positive, della grafica editoriale Einaudi, dei giochi didattici e dei Prelibri di Danese, quello del design, quello premiato col compasso d'oro, quello del premio Lego del 1986.

A Milano nel suo luminoso studio, ordinatamente colmo di carte, immagini, libri, materiali e oggetti, Munari ha raccontato a Frigidaire alcune delle convinzioni, idee e esperienze che lo hanno aiutato in più di mezzo secolo di storia visuale.

La tua definizione della parola “design”?

«Non esiste una definizione “personale”. Design vuol dire progetto, quindi il designer è un progettista. Né si può tradurre in “disegno industriale” perché questa è la professione di chi disegna parti tecniche di motori e macchinari.

Il designer è un progettista in senso globale, che tiene conto anche della parte estetica.

Il designer, partendo dal bisogno che si rivela nella società, nell'ambiente, nel lavoro, in casa, dove si vuole, progetta uno strumento, un qualche cosa per risolvere quel problema. Questo è design; esso ha un suo metodo, non può essere fatto con lo spirito dell'artista. L'artista progetta secondo il proprio stile, mentre il design non deve avere stile, deve *dare* stile a una produzione».

Ti consideri più un artista o un designer?

«A seconda di quello che faccio. Se ad esempio compio delle ricerche nel campo visivo mi considero un artista, se invece faccio un progetto, anche se mi occupo del lato estetico, mi considero più un designer. Il designer scopre l'estetica nella tecnica, non fa dell'arte applicata».

Secondo te quali sono le qualità che un designer deve evidenziare in un oggetto?

«Tutte quelle che la funzione richiede: forma, peso, funzione, colore, superficie, texture, tutto. Quando un designer progetta deve considerare tutti gli aspetti del problema che deve risolvere, tant'è vero che spesso si formano dei gruppi di progettazione; questo perché il designer non può pretendere di sapere tutto».

Che rapporto c'è tra te e l'arte giapponese?

«C'è un rapporto più che con l'arte, con il pensiero giapponese. Secondo il pensiero giapponese i problemi vanno risolti alla base. Mentre noi occidentali, per esempio, siamo bravissimi nell'inventare elettrodomestici bellissimi, funzionalissimi per pulire la casa, in Giappone non sporcano. A Venezia c'è un natante per pulire la laguna dato che i veneziani buttano l'immondizia nell'acqua. Il problema è allora quello di educare i bambini veneziani a non sporcare la laguna. Così, in futuro, si fa a meno del natante per pulirla. Quindi risolvere i problemi alla base vuol dire anche diminuire i costi sociali.

Noi diciamo spesso: “I giapponesi vanno in giro per il mondo e copiano tutto”. Non è che copiano *imparano*! Infatti dopo ci rivendono lo stesso prodotto migliorato. Il copiare vuol dire rifare male, mentre “imparare” e “migliorare” sono due valori molto giusti. Perché noi non copiamo niente da loro? Avremmo tanto da copiare e da imparare!».

Tu hai avuto modo di vedere tutte le mutazioni artistiche di questo secolo dal secondo futurismo in

poi. Da quale sei stato più influenzato?

«Da tutte. Anche questo è un pensiero che viene dall'Oriente, ed quello del vuoto. Mentre noi abbiamo la preoccupazione del pieno, in Giappone c'è il principio del vuoto. Loro dicono: quello che noi usiamo di una architettura è il vuoto, per abitarlo. Il pieno, il muro è il confine di questo vuoto. Noi consideriamo una persona che è piena di cultura come una persona eccezionale, però questa persona non ha il minimo spazio per ricevere altre culture.

Nel pensiero giapponese la cultura non è un ostacolo per la comprensione dei problemi. La cultura è una specie di deposito, l'insieme della conoscenza, che serve, ma che non è ostacolo per la comprensione di nuove conoscenze. Il giapponese ha questo vuoto sempre disponibile per ricevere senza preconcetti e senza idee fisse. Egli è pronto a modificare il suo pensiero se, per esempio, questo serve a migliorare il suo design.

Molti nostri designer, anche quelli che protestano contro il design troppo rigido, vogliono imporre il loro design, che questa volta sarà, mettiamo, frivolo. Ma si tratta sempre di imposizione di sé. Mentre nel pensiero orientale Lao Tzé diceva: “Azione senza imposizione di sé”; il che è molto più giusto perché significa tenere presente la collettività e lo sviluppo della collettività e non dell'individuo.

L'individuo vale per quello che dà alla collettività e non per quello che prende.

Avendo, forse un po' per natura, questa idea del vuoto, ho cercato di capire tutto quello che succede senza preconcetti. Sono stato influenzato dal futurismo, dal dadaismo, dal surrealismo, dall'arte astratta e concreta, fino all'arte programmatica e cinetica. Se noi eliminiamo i preconcetti siamo molto più aperti e più liberi di inventare qualunque cosa. Mentre se uno crede che l'arte sia solo pittura e tra la pittura solo quella a olio su tela è bloccato.

Anche Boccioni, che era un bravissimo pittore, quando voleva dipingere la velocità, la fermava nel quadro. Quindi non era la velocità che dipingeva, ma un momento di interpretazione della velocità, idealizzato in una forma che rappresentava alcuni momenti dinamici di un oggetto. Può essere interessante come ricerca ma non è più la “velocità”. Se io devo occuparmi della velocità o comunque della dimensione temporale, userò quelle arti che hanno la dimensione temporale, cioè il cinema, la danza oppure l'azione; ma non farò mai una pittura che rappresenta la velocità.

Per esempio le macchine inutili, sono nate dalle considerazioni sulla pittura astratta, che in quel periodo stavo assimilando. Mi accorgevo che molte opere di Kandinsky erano delle pitture veriste di forme astratte. Egli, cioè, pensava alle forme astratte e poi le comunicava attraverso la pittura. Ma io dicevo: “Se tu vuoi fare una forma astratta, falla vera! Perché la dipingi, in una atmosfera ancora pittorica, romantica, con lo sfondo, col cielo, lo spazio, i colori tonali? Allora siamo ancora alla vecchia pittura”. Che differenza c'è tra una natura morta con pera e bottiglia e una natura morta con triangoli, quadratini e righe? È la stessa cosa, l'impostazione è uguale. Mentre se tiro fuori le forme dal quadro le faccio al vero. E così ho fatto quelle prime macchine inutili del '33-'34 che erano costruite nello spazio. Queste forme girando facevano vedere anche il dietro che di solito nel quadro non si vede.

Liberandosi quindi dei preconcetti sui mezzi e sulle tecniche di comunicazione visiva si è molto più liberi.

Ad esempio l'uso di una fotocopiatrice per produrre degli originali non era che la conseguenza di questo principio di applicazione.

Nell'ottobre dell'anno scorso sono stato in Giappone per un premio internazionale di design dove mi hanno anche invitato ad una conferenza per un convegno intitolato “Lo spirito del gioco”. Ho fatto una conferenza che praticamente era un'azione, nella quale facevo vedere cosa succede ad applicare lo judo ad una fotocopiatrice. Ho preso una fotocopiatrice, ho tracciato su di un foglio di carta delle righe parallele bianche e nere di circa un centimetro; poi ho fatto una fotocopia e ho detto: “questo è l'uso normale della fotocopiatrice, adesso applico lo judo”. Ho inserito di nuovo l'originale e poi l'ho mosso mentre la fotocopiatrice lo leggeva. Quindi la fotocopiatrice ha letto sia il segno che il suo movimento. È venuto fuori un disegno, come quello che fa la matita quando si trascina sul foglio. Tutto il pubblico ha detto: “OOOH”, qualcuno ha detto “ancora”. Ho fatto un'altra prova ed è venuto fuori un altro disegno, diverso, perché ho mosso in modo diverso.

Allora alcuni giovani si sono alzati dal pubblico per provare questa applicazione dello judo, nel senso di utilizzare tutta la forza dell'oggetto o dell'avversario per avere un risultato maggiore. Le prime volte che ho fatto questi esperimenti nel '63 alla Xerox mi guardavano un po' come un guastatore e invece ho aperto delle nuove possibilità di uso di quella macchina. Tant'è vero che poi a Rochester, negli Stati Uniti, hanno fatto una mostra intitolata "Electroworks" esponendo originali fatti con le fotocopiatrici da diversi autori, grafici e artisti e nel catalogo risultava che io ero stato il primo a fare queste cose. Allora alla Xerox si sono un po' ravveduti».

Spesso nei tuoi oggetti c'è dell'ironia, perché?

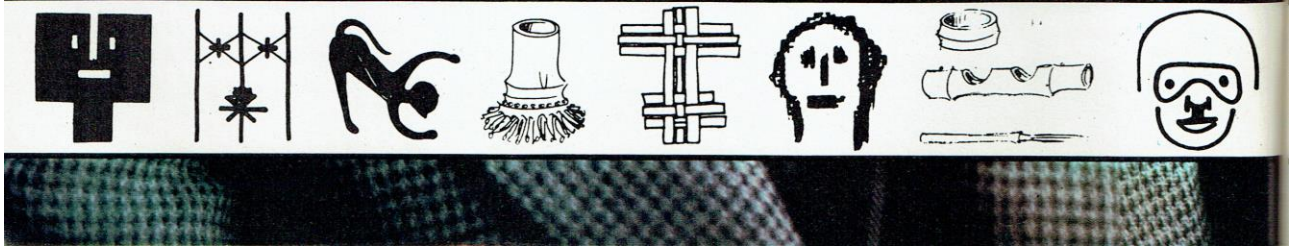
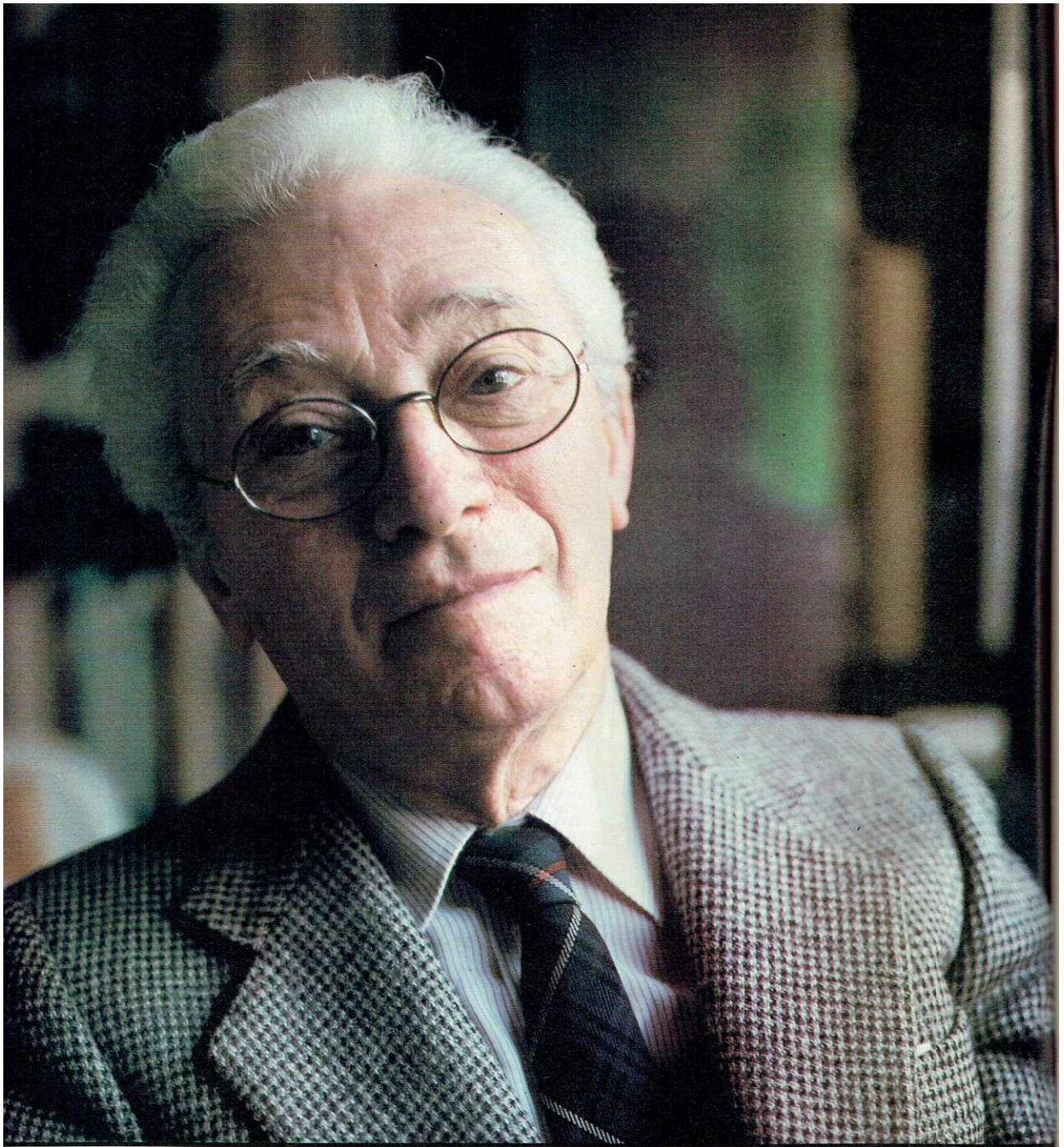
«Perché l'ironia è un collaudo che si fa sul lavoro. Per esempio quando un ingegnere fa un ponte per far passare un treno e per fare il collaudo gliene fa passare sopra dieci contemporaneamente, fa dell'ironia. Esagera cioè la situazione. Se quel ponte resiste, resisterà per sempre».

Anche gli oggetti di design hanno bisogno di questi supercollaudi?

«Quando è necessario, in certi oggetti non serve. Però la lampada di maglia, per esempio, fatta con un materiale che di solito si usa per le canottiere, ha dell'ironia. Se tu pensi a una lampada in modo serio pensi al cristallo, all'ottone, alla plastica, ma sempre a dei materiali pregiati».

Come vedi il design del futuro?

«Il design del futuro lo vedo più orientato verso l'oggetto essenziale, tipo quegli oggetti per i quali io ho dato un compasso d'oro (premio di design) ad ignoti. Nella nostra produzione normale di oggetti c'è ne sono alcuni che sono perfetti, cioè, non potrebbero essere ulteriormente semplificati e perfezionati. Ad esempio la sedia a sdraio da spiaggia senza braccioli che è giusta perché è comoda, perché leggera da trasportare, perché occupa pochissimo spazio quando è piegata».



BRUNO MUNARI



le regole del genio



Sul manifesto della mostra recentemente tenutasi a Milano si legge: "Ognuno conosce un Munari diverso. Tutta l'attività, in ogni campo, per la prima volta assieme". Riguardando i suoi svariati lavori ci si chiede come è possibile una coerenza simile in ottant'anni di vita. Un filo di leggera poesia accomuna i diversi Munari, che egli stesso descrive nel divertente e conciso curriculum preparato per la mostra: quello delle macchine inutili del 1930, delle scritture illeggibili del 1945, quello delle fontane e giochi d'acqua del 1954, quello della luce polarizzata, delle pitture negativo-positive, della grafica editoriale Einaudi, dei giochi didattici e dei Prelibri di Danese, quello del design, quello premiato col compasso d'oro, quello del premio Lego del 1986.

A Milano nel suo luminoso studio, ordinatamente colmo di carte, immagini, libri, materiali e oggetti, Munari ha raccontato a Frigidaire alcune delle convinzioni, idee e esperienze che lo hanno aiutato in più di mezzo secolo di storia visuale.

di Armin Linke

La tua definizione della parola "design"?

«Non esiste una definizione "personale". Design vuol dire progetto, quindi il designer è un progettista. Né si può tradurre in "disegno industriale" perché questa è la professione di chi disegna parti tecniche di motori e macchinari.

Il designer è un progettista in senso globale, che tiene conto anche della parte estetica.

Il designer, partendo dal bisogno che si rivela nella società, nell'ambiente, nel lavoro, in casa, dove si vuole, progetta uno strumento, un qualche cosa per risolvere quel problema. Questo è il design; esso ha un suo metodo, non può essere fatto con lo spirito dell'artista. L'artista progetta secondo il proprio stile, mentre il design non deve avere stile, deve dare stile a una produzione».

Ti consideri più un artista o un designer?

«A seconda di quello che faccio. Se ad esempio compio delle ricerche nel campo visivo mi considero un artista, se invece faccio un progetto, anche se mi occupo del lato

estetico, mi considero più un designer. Il designer scopre l'estetica nella tecnica, non fa dell'arte applicata».

Secondo te quali sono le qualità che un designer deve evidenziare in un oggetto?

«Tutte quelle che la funzione richiede: forma, peso, funzione, colore, superficie, texture, tutto. Quando un designer progetta deve considerare tutti gli aspetti del problema che deve risolvere, tant'è vero che spesso si formano dei gruppi di progettazione; questo perché il designer non può pretendere di sapere tutto».

Che rapporto c'è tra te e l'arte giapponese?

«C'è un rapporto più che con l'arte, con il pensiero giapponese. Secondo il pensiero giapponese i problemi vanno risolti alla base. Mentre noi occidentali, per esempio, siamo bravissimi nell'inventare elettrodomestici bellissimi, funzionalissimi per pulire la casa, in Giappone non sporcano. A Venezia c'è un natante per pulire la laguna dato che i veneziani buttano l'immondizia nell'acqua. Il problema è allora quello di educare i bambini veneziani a non sporcare la laguna. Così, in futuro, si fa a meno del natante per pulirla. Quin-



di risolvere i problemi alla base vuol dire anche diminuire i costi sociali.

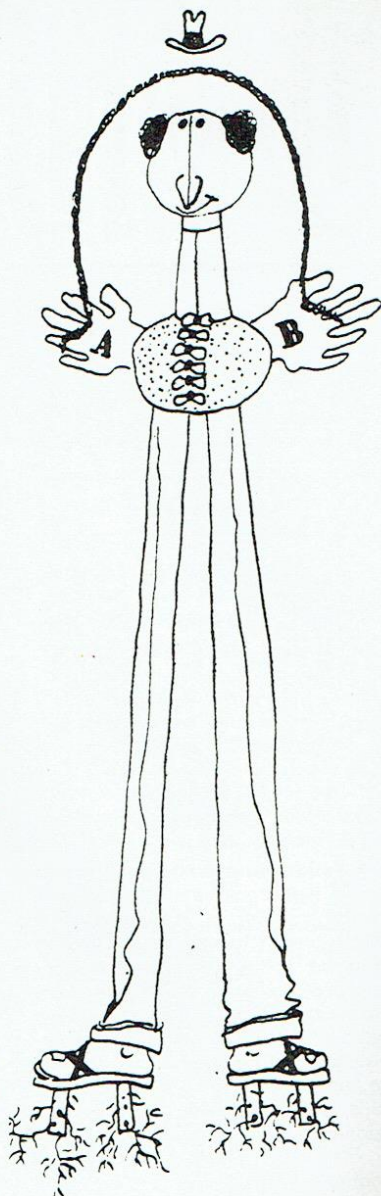
Noi diciamo spesso: "I giapponesi vanno in giro per il mondo e copiano tutto". Non è che copiano *imparano*! Infatti dopo ci rivendono lo stesso prodotto migliorato. Il copiare vuol dire rifare male, mentre "imparare" e "migliorare" sono due valori molto giusti. Perché noi non copiamo niente da loro? Avremmo tanto da copiare e da imparare!».

Tu hai avuto modo di vedere tutte le mutazioni artistiche di questo secolo dal secondo futurismo in poi. Da quale sei stato più influenzato?

«Da tutte. Anche questo è un pensiero che viene dall'Oriente, ed è quello del vuoto. Mentre noi abbiamo la preoccupazione del pieno, in Giappone c'è il principio del vuoto. Loro dicono: quello che noi usiamo di una architettura è il vuoto, per abitarlo. Il pieno, il muro è il confine di questo vuoto. Noi consideriamo una persona che è piena di cultura come una persona eccezionale, però questa persona non ha il minimo spazio per ricevere altre culture.

Nel pensiero giapponese la cultura non è un ostacolo per la comprensione dei problemi. La cultura è una specie di deposito, l'insieme della conoscenza, che serve, ma che non è ostacolo per la comprensione di nuove conoscenze. Il giapponese ha questo vuoto sempre disponibile per ricevere senza preconcetti e senza idee fisse. Egli è pronto a modificare il suo pensiero se, per esempio, questo serve a migliorare il suo design.

Molti nostri designer, anche quelli che protestano contro il design troppo rigido, vogliono imporre il loro design, che questa volta sarà, mettiamo, frivolo. Ma si tratta sempre di imposizione di sé. Mentre nel pensiero orientale Lao Tzé diceva: "Azione senza imposizione di sé"; il che è molto più giusto perché significa tenere presente la colletti-



.... ma come ...

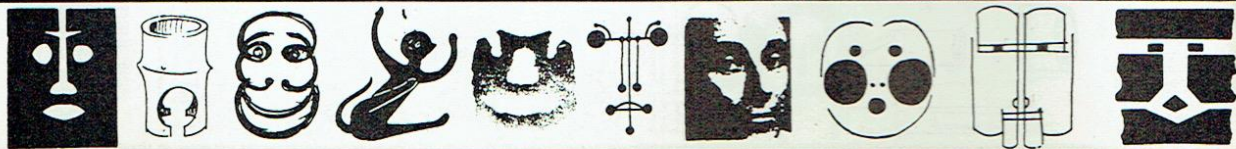
vità e lo sviluppo della collettività e non dell'individuo.

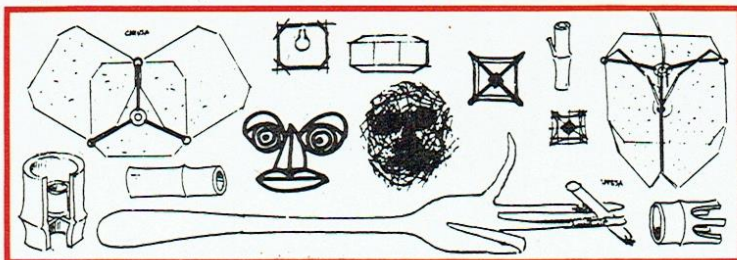
L'individuo vale per quello che dà alla collettività e non per quello che prende.

Avendo, forse un po' per natura, questa idea del vuoto, ho cercato di capire tutto quello che succede senza preconcetti. Sono stato influenzato dal futurismo, dal dadaismo, dal surrealismo, dall'arte astratta e concreta, fino all'arte programmatica e cinetica. Se noi eliminiamo i preconcetti siamo molto più aperti e più liberi di inventare qualunque cosa. Mentre se uno crede che l'arte sia solo pittura e tra la pittura solo quella a olio su tela è bloccato.

Anche Boccioni, che era un bravissimo pittore, quando voleva dipingere la velocità, la fermava nel quadro. Quindi non era la velocità che dipingeva, ma un momento di interpretazione della velocità, idealizzato in una forma che rappresentava alcuni momenti dinamici di un oggetto. Può essere interessante come ricerca ma non è più la "velocità". Se io devo occuparmi della velocità o comunque della dimensione temporale, userò quelle arti che hanno la dimensione temporale, cioè il cinema, la danza oppure l'azione; ma non farò mai una pittura che rappresenta la velocità.

Per esempio le macchine inutili, sono nate dalle considerazioni sulla pittura astratta, che in quel periodo stavo assimilando. Mi accorgevo che molte opere di Kandinsky erano delle pitture veriste di forme astratte. Egli, cioè, pensava alle forme astratte e poi le comunicava attraverso la pittura. Ma io dicevo: "Se tu vuoi fare una forma astratta, falla vera! Perché la dipingi, in una atmosfera ancora pittorica, romantica, con lo sfondo, col cielo, lo spazio, i colori tonali? Allora siamo ancora alla vecchia pittura". Che differenza c'è tra una natura morta con pera e bottiglia e una natura morta con triangoli, quadratini e righe? È la stessa cosa, l'impostazione è uguale. Mentre se tiro fuori





le forme dal quadro le faccio al vero. E così ho fatto quelle prime macchine inutili del '33-'34 che erano costruite nello spazio. Queste forme girando facevano vedere anche il dietro che di solito nel quadro non si vede.

Liberandosi quindi dei preconcetti sui mezzi e sulle tecniche di comunicazione visiva si è molto più liberi.

Ad esempio l'uso di una fotocopiatrice per produrre degli originali non era che la conseguenza di questo principio di applicazione.

Nell'ottobre dell'anno scorso sono stato in Giappone per un premio internazionale di design dove mi hanno anche invitato ad una conferenza per un convegno intitolato "Lo spirito del gioco". Ho fatto una conferenza che praticamente era un'azione, nella quale facevo vedere cosa succede ad applicare lo judo ad una fotocopiatrice. Ho preso una fotocopiatrice, ho tracciato su di un foglio di carta delle righe parallele bianche e nere di circa un centimetro; poi ho fatto una fotocopia e ho detto: "questo è l'uso normale della fotocopiatrice, adesso applico lo judo". Ho inserito di nuovo l'originale e poi l'ho mosso mentre la fotocopiatrice lo leggeva. Quindi la fotocopiatrice ha letto sia il segno che il suo movimento. È venuto fuori un disegno, come quello che fa la matita quando si trascina sul foglio. Tutto il pubblico ha detto: "OOOH", qualcuno ha detto "ancora". Ho fatto un'altra prova ed è venuto fuori un altro disegno, diverso,

perché ho mosso in modo diverso. Allora alcuni giovani sisono alzati dal pubblico per provare questa applicazione dello judo, nel senso di utilizzare tutta la forza dell'oggetto o dell'avversario per avere un risultato maggiore. Le prime volte che ho fatto questi esperimenti nel '63 alla Xerox mi guardavano un po' come un guastatore e invece ho aperto delle nuove possibilità di uso di quella macchina. Tant'è vero che poi a Rochester, negli Stati Uniti, hanno fatto una mostra intitolata "Electroworks" esponendo originali fatti con le fotocopiatrici da diversi autori, grafici e artisti e nel catalogo risultava che io ero stato il primo a fare queste cose. Allora alla Xerox si sono un po' ravveduti».

Spesso nei tuoi oggetti c'è dell'ironia, perché?

«Perché l'ironia è un collaudo che

si fa sul lavoro. Per esempio quando un ingegnere fa un ponte per far passare un treno e per fare il collaudo gliene fa passare sopra dieci contemporaneamente, fa dell'ironia. Esagera cioè la situazione. Se quel ponte resiste, resisterà per sempre».

Anche gli oggetti di design hanno bisogno di questi supercollaudi?

«Quando è necessario, in certi oggetti non serve. Però la lampada di maglia, per esempio, fatta con un materiale che di solito si usa per le canottiere, ha dell'ironia. Se tu pensi a una lampada in modo serio pensi al cristallo, all'ottone, alla plastica, ma sempre a dei materiali pregiati».

Come vedi il design del futuro?

«Il design del futuro lo vedo più orientato verso l'oggetto essenziale, tipo quegli oggetti per i quali io ho dato un compasso d'oro (premio di design) ad ignoti. Nella nostra produzione normale di oggetti c'è ne sono alcuni che sono perfetti, cioè, non potrebbero essere ulteriormente semplificati e perfezionati. Ad esempio la sedia a sdraio da spiaggia senza braccioli che è giusta perché è comoda, perché è leggera da trasportare, perché occupa pochissimo spazio quando è piegata».

