DOPPIOZERO

Bruno Munari. Creatività

Marco Belpoliti
24 Ottobre 2016

Nel 1971, in piena temperie contestativa, subito dopo il Sessantotto, Bruno Munari dà alle stampe presso l'editore Laterza un libretto dal titolo indicativo: *Artista e designer*. Quella e di congiunzione è anche una e di disgiunzione; meglio: potrebbe essere una o di scelta (Artista o designer), se non fosse che Munari non è mai esclusivo, bensì sottilmente inclusivo. Anche quando critica, come fa in questo libretto dedicato al processo creativo, non mette mai fuori gli aculei, non ferisce o punge, bensì ironizza. L'obiettivo polemico del suo libro, che è tutto un inno alla professione di designer, è appunto l'artista: la figura romantica per eccellenza che sembra ritornata in auge dopo le barricate di Parigi nel 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'artista da quella dell'artigiano che lavorava "su regole pratiche nate dall'esperienza professionale".

Munari non potrebbe essere più esplicito di così. Nel corso della sua esposizione – il libro è un ottimo esempio di pedagogia munariana: costruito con materiali di riporto e di note a margine, giocato su più livelli grafici, scritto con un linguaggio semplice ma denso – spiega che l'artista fa opere singole, il designer invece multipli. Di più: il designer "è un progettista dotato di senso estetico, che lavora per la comunità". Nonostante tutto siamo in pieno Sessantotto, all'esordio dei Settanta, visto che 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.

Ma non anticipiamo. Seguiamo piuttosto Bruno Munari, giovanissimo sessantenne, nel suo ragionamento. Il designer, spiega, 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 designer non ha una visione personale del mondo, nel senso estetico, ma un modo per affrontare i problemi. Il designer non ha segreti del mestiere. Il designer è uno che lavora con la logica e non con l'estetica: se un oggetto è bello, è perché è prima di tutto buono per l'uso. Il massimo per lui è il designer anonimo, ignoto, sconosciuto, senza nome. Munari propone un Compasso d'oro a lui, al "designer ignoto": il creatore della sedia a sdraio, delle forbici del sarto, della pinza del vetrinista, del treppiedi dell'orchestrale, ecc.

Il centro del ragionamento munariano sulla creatività si trova nel capitolo intitolato "Fantasia e creatività" del libretto *Artista e designer*: 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 – pagine prima ha parlato delle “visioni” come effetto delle droghe tipico dell’artista romantico – 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? Davvero lui stesso, il giovane Munari, senex-puer della creatività, lavora così? C’è da dubitarne. Facciamo qualche passo indietro, o in avanti (come si preferisce). 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.

O meglio: la sua utopia, se c’è, è sempre concreta. In questo è un antiplatonico, più aristotelico di Aristotele. Il miglior progettista, ripeteva nei suoi laboratori, agli allievi, ai clienti, ai committenti e agli amici, è quello che viene dimenticato, pur continuando i suoi oggetti ad esistere. Si può dire che Munari è il Perec del design: votato alla contrainte, alla sfida imposta dalle regole, che segue pedissequamente, eppure contravviene. Tuttavia la variazione che contraddice la costrizione è nascosta: leggera, invisibile, imprendibile. Un autore dopo la morte dell’Autore. Per questo è così simpatico, così leggero, così fine: finge di non impegnarci, e ci impegna. Per dirla con Caillois, teorico del gioco, Munari è per il game, fingendo di fare del play. Regole ferree che si nascondono nel “trastullo”, il “divertimento”. E in effetti si “di-verte”, gira contro se stessa la regola. Ecco le bellissime lampade, in cui il packaging, l’imballaggio è già una forma, e insieme una funzione: la lampada si piega e ripiega, ed entra perfettamente nel sottile cartone che la contiene. Aperta si dispiega: piegarsi, ripiegarsi e spiegarsi sono i tre verbi della sua attività di scrittore di libri (bellissimi, inventivi,didattici e insieme trasversali).

Paolo Fossati, suo acuto interprete in Codice ovvio, libro-riassunto di Munari, stampato nello stesso anno di *Artista e designer* da Einaudi (vetrina del suo pensiero e pensiero che si mette in vetrina), ha spiegato in modo mirabile nella postfazione la differenza tra artista e designer cui è dedicato il volumetto edito da Laterza: il primo “stacca il suo prodotto dal flusso fenomenologico o fisico o psicologico, collocandolo in opposizione ad esso sia come rispecchiamento, sia come definizione culturale”; il secondo, cioè Munari, “resta in quel flusso, lo chiarisce nella sua dimensione specifica, nella sua qualità di conoscenza e di riconoscibilità, e la definisce e intensifica in quanto tale: che è poi anche una pedagogia visiva”. Meravigliosa doppia definizione che ci permette di capire, anche contro Munari e le sue tesi, la specificità stessa dell’arte italiana, la sua intrinseca parentela con il design. Meglio: come il design – nel caso di Munari, e di Achille Castiglioni, Sottsass, Enzo Mari, ecc. – nasca in stretto rapporto con l’arte, ma rovesciandone la modalità stessa d’azione. I designer italiani, a differenza di quelli svedesi, danesi o giapponesi, non producono oggetti, ma incrementano il flusso, lo evidenziano e lo punteggiano d’opere. Quello che fanno – la modernità postmoderna di Munari – resta sempre in contatto con la conoscenza e la riconoscibilità. Ecco perché davanti a una lampada di Castiglioni, a una libreria di Mari o all’Abitacolo di Munari, si ha la sensazione di averli già visti; un’impressione di famigliarità, ovvero la riscoperta di quel flusso cui appartengono le chiese romaniche e i templi barocchi, l’affresco della chiesetta di campagna come il Tempio Malatestiano – e naturalmente i quadri di Boccioni e di Morandi, ma anche i segni di Giulio Paolini e i sacchi di Burri o le putrelle di Kounnellis.

Munari è uno dei padri del design italiano. Meglio: ne è lo zio, visto che come parente laterale, né padre né madre, può praticare il proprio eccentrico nomadismo culturale, sviluppare la sua nicchia progettuale, divertirsi e farci divertire, senza quasi pagar dazio. Ex-futurista come Palazzeschi, è l'autore di una "Sedia per sedute brevissime", che come molte sue creazioni accorcia il tempo dell'azione e al tempo stesso la prolunga in una infinita, ma leggerissima, coazione a ripetere.

A leggere con attenzione il discorso sul metodo della creatività (*Artista e designer*) 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 obliando continuamente la sua fantasia a vantaggio della creatività. 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*, non a caso uscito proprio nel 1977, anno fatale per il ritorno della fantasia nelle strade. 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 (problem solving), 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 geniale artista e designer cade in contraddizione. Lo fa, probabilmente, per vanità, per quel po' di vanità che è una delle molle segrete della creatività, e dunque del designer. Racconta come ha prodotto con la fotocopiatrice della Rank Xerox delle immagini mosse di un'automobile e di una motocicletta. Sono immagini celebri, già spiegate in un aureo libretto sull'uso creativo della fotocopiatrice, ovvero della

macchina che riproduce l'identico. Munari mette un'immagine sopra il vetro e la sposta con la mano nei cinque secondi della lettura per la riproduzione. La sposta non a casaccio, bensì in modo sapiente, così da ottenere delle immagini di qualcosa che si "muove". Un'immagine artistica, si direbbe. Lo è. Certo da artista concettuale, non da Leonardo del Cenacolo. Un artista all'altezza dei suoi tempi; un artista-bambino, sperimentatore, che immagina con la fantasia quello che vuol ottenere, e lo fa con un semplice gesto della mano. 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. O meglio: che ha messo dentro un libro tutto dedicato al designer e alla creatività un capitolo da artista, una lode occulta della fantasia. 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. Il lavoro di Munari esprime l'assoluta potenzialità del fare: è realizzazione virtuale. Detto altrimenti: il suo design – attività a cui si è dedicato in forma piena solo tardi, negli anni Sessanta, visto che prima ha fatto l'artista, il grafico, il cartellonista, il didatta, l'inventore – è concettuale, un processo aperto che resta per sua stessa natura sempre in fieri. Non s'invera in oggetti. Piuttosto li produce, ma poi fugge via, perché il concetto che c'è dentro – o fuori o sopra o sotto o a fianco – non si riconduce completamente all'oggetto. Sono idee. Non so bene se nel senso platonico del termine – Munari non è un filosofo. O forse no: è un pensatore, uno che fa opere di pensiero. Insomma, Munari è l'anello mancante tra il Moderno e il Postmoderno, il punto di passaggio dal razionalismo di forma-funzione al decorativismo sovversivo di Memphis, ma anche l'anti-Sottsass, per dire del grande designer scomparso da poco: per Sottsass l'emozione viene prima della funzione, per Munari, all'opposto, la funzione crea l'emozione. Il suo approccio alle "cose" – libri, fontane, mobili, lampade, grafica editoriale, ecc. – è sornione, come ha scritto Marco Meneguzzo (*Bruno Munari*, Laterza 1993).

Usa l'ironia, ma non nel senso postmoderno del termine, bensì moderno: vuole smascherare le convenzioni, non per irriderle o smontarle, piuttosto per spiazzarle, senza mai negarle. E lo spiazzamento è, come in una sua celebre foto che lo ritrae mentre fa gesti di luce, uno stare sospesi nell'aria, fare segni con una lampada, segni visibili, e insieme invisibili, che l'occhio vede, eppure non fissa, e che l'istantaneità paradossalmente fa durare. La dialettica è tra leggerezza e solidità, tra visibile e invisibile, tra forma e funzione. Quale funzione hanno dei segni fatti nell'aria o nell'acqua?, si chiede Munari. Nessuna, sono dei processi mentali versus processi reali. Più vicino a Cage che non a Duchamp, anche se con quest'ultimo condivide l'idea di spiazzamento linguistico. 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 è stato, e ancora rimane, l'esempio più eclatante di un artista che è anche designer, designer che è anche artista. A suo modo, naturalmente, alla Munari: con la fantasia della creatività.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO