

in “La Fiera Letteraria”, anno XLI – Numero 37, giovedì 22 settembre, 1966, Roma, p.17

**BRUNO MUNARI E IL MESTIERE DELL'ARTE
DALLE MACCHINE INUTILI ALLA CIVILTÀ DELLE MACCHINE
di Lorenza Trucchi**

Il rodaggio per chi riprenda il lavoro anche dopo pochissime settimane di ferie, è sempre un po' faticoso, e a guardare le riviste, i cataloghi e i libri che si sono accumulati in pochi giorni sullo scrittoio si ha un senso di immediata saturazione; quasi si vorrebbe respingere o, quanto meno, dilazionare tante proposte così perentorie ed impegnative, per ricominciare, semmai, più lentamente, magari in sordina. Ecco perché tra alcuni imponenti volumi ho aperto a caso un libretto, il più esiguo, di un autore che mi dava la speranza (mantenuta, come vedremo) di non astruse elucubrazioni ma di stimolante e dilettevole lettura: *Arte come mestiere* di Bruno Munari, edito, proprio in questi giorni, da Laterza, nella riuscitissima collana Universale. E leggendo queste 230 paginette mi sono accorta che Munari, come desideravo, prolungava le mie vacanze: uno stato d'animo libero e svagato, il ritorno alla estrema disponibilità fantastica dell'infanzia che è appunto, in se stessa, la grande stagione delle vacanze.

Tutt'altro che un libro d'evasione

Ma non si creda che questo sia un libro di evasione, tutt'altro: con un linguaggio comunicativo e spesso sottilmente scanzonato, accompagnato da molti disegni che animano e postillano le parole, Munari entra ben presto in uno dei temi più concreti dell'arte contemporanea: quello dei rapporti tra il creatore (artista), il committente (l'industria) e il destinatario (la società di massa). È evidente come in questo nuovo triangolo il creatore, che non è più l'artista puro ma il *designer*, debba scendere dal suo piedistallo di demiurgo intoccabile e insindacabile per diventare più umilmente un mediatore tra produzione e consumo, un inventore insieme abile e duttile capace tanto di imporre, attraverso una esatta progettazione, le sue idee, così da educare sia pure indirettamente le masse ad un gusto nuovo, quanto di non cadere nella stravaganza del troppo personale, tipica di certa arte applicata, o nella falsa utopia dello stile. In tal senso Munari è un *designer* perfetto. Del resto si potrebbe quasi dire che Munari non ha scelto la professione del disegnatore industriale, professione che quando egli esordì non era ancora bene configurata, ma piuttosto che abbia scoperto e quindi adottato ai propri estri fantastici, al proprio inesausto bisogno di trovate ma anche di soluzioni logiche e pratiche, questo nuovo mestiere. Pochi, dunque, sono restati fedeli alla nativa vocazione quanto questo lombardo, asciutto e piccolo di statura, dagli occhi ridenti di ragazzo troppo svelto e intelligente, che a quasi sessant'anni (è nato a Milano nel 1907) è forse il più autenticamente giovane dei nostri artisti.

Munari ha esordito ufficialmente nel '33 con le «macchine inutili». Si era ancora nel clima novecentesco, popolato da retorici eroi d'affresco, quando egli prese a costruire, secondo un gusto più vicino al dadaismo e al primo astrattismo italiano che non a quel secondo futurismo al quale aveva pur aderito a vent'anni, i primi oggetti di carta e di legno attaccati al soffitto a sottili fili di seta che volavano leggeri mossi dal minimo alito di vento. «Così», scrive Munari, «quasi tutti i miei amici ebbero in casa loro una mia macchina inutile che tenevano però in camera dei bambini, proprio perché era una cosa ridicola e da poco, mentre in soggiorno tenevano sculture di Marino Marini e pitture di Carrà e Sironi. Certo che in confronto ad una pittura di Sironi, dove si vede l'unghia del leone, io, col mio cartoncino e i fili di seta non potevo essere preso sul serio.» Poi anche da noi si conobbe Calder con i suoi famosi *mobiles* di ferro verniciato e Munari passò un po' per un epigono. Calder, dopo le amene variazioni sul tema del circo equestre, aveva creato, fin dal 1930-'33, i *mobiles*; tuttavia questa idea di una scultura cinetica non era nuova e va fatta risalire sia ai costruttivisti russi e in particolar modo a Gabo (1920), sia a Man Ray che, sempre nel '20, costruì un oggetto col medesimo principio. I *mobiles* di Calder vennero esposti alla galleria Vignon, nel febbraio del '32 e a New York, alla Levy Gallery, nel giugno dello stesso anno. Ma se anche Munari

avesse visto questa mostra il principio delle «macchine inutili» è ben diverso: Calder parte infatti da una imitazione naturalistica e le sue piastre oscillano al vento come le foglie, mentre il dinamismo delle macchine di Munari, rigorosamente progettato, direi meglio programmato, si ispira all'astrattismo geometrico praticato in quegli anni in Italia dal gruppo dei così detti artisti del Milione di cui anche Munari faceva parte. Mi pare dunque che proprio l'esperienza, ormai lontana, delle «macchine inutili» sia un po' la chiave per capire tutta la variatissima produzione di Munari: il suo felice accoppiamento di elementi ludici e fantastici con una progettazione minuziosa.

Ecco perché Munari è diventato quasi il prototipo ideale del *designer*. E quale sia la funzione del *designer* nella società d'oggi ce lo dice lui stesso in questo libro tutto inteso a riproporci un concetto altamente sociale e quindi costruttivo e pratico dell'arte. Al *designer* incomberebbe difatti la responsabilità di ristabilire il contatto, da tempo perduto, tra arte e pubblico.

L'autore polemizza

«L'arte», scrive Munari, «sta tornando un mestiere come ai tempi antichi quando l'artista era chiamato dalla società a fare delle comunicazioni visive... Il designer è quindi l'artista della nostra epoca. Non perché sia un genio, ma perché con il suo metodo di lavoro riallaccia i contatti tra arte e pubblico: perché affronta con umiltà e competenza qualunque domanda gli venga rivolta dalla società in cui vive, perché conosce il suo mestiere, le tecniche e i mezzi più adatti a risolvere ogni problema di design. Perché infine risponde alle necessità umane della gente della sua epoca, l'aiuta a risolvere certi problemi indipendentemente da preconcezioni stilistiche o da false dignità artistiche derivate dalla divisione tra le arti». Non è davvero poco! E che il *designer*, così come lo intende Munari, sia una specie di mosca bianca, lo si capisce subito, difatti per molti capitoli lo stesso autore polemizza, sotto sotto, con i cattivi *designers*: i nefasti stilisti; quelli che non sanno caratterizzare abbastanza le varie immagini pubblicitarie e quelli che si abbandonano romanticamente alla propria maniera personale; quelli che non differenziano i loro progetti a seconda del pubblico («occorre differenziare i manifesti del triplo brodo da quelli del richiamo alle armi») e quelli che cedono troppo alle pressioni di ordine economico del committente ed, infine, quelli che chiusi in un arido tecnicismo, non guardano più la lezione della natura che è pur sempre l'impareggiabile progettista, l'unico dove si riscontri una assoluta coerenza tra forma, funzione, consumo come Munari ci dimostra nel delizioso capitolo intitolato appunto «L'arancia, i piselli e la rosa».

Problemi grossi temi ardui

Ma finita la lettura distensiva e insieme stimolante di questo riuscito trattatello sull'arte come mestiere, ci si avvede che le vacanze (ed è proprio con un patetico ricordo delle sue vacanze di ragazzo, *La macchina della mia infanzia*, che Munari chiude il libro), sono davvero finite e incombono i problemi grossi, i temi ardui. E il primo che si affaccia e che si ricollega direttamente a quanto Munari dice è quello appunto di un'arte collettiva. Perché se gli oggetti dell'industria devono essere, come afferma Munari, i veicoli numerosi, invadenti, «democratici» di un gusto nuovo, quasi le gallerie ambulanti di una nuova arte, è evidente che questa dovrà essere una arte per tutti. Ma arte per tutti non vuol dire necessariamente arte popolare. Ed è qui, sulla nuova concezione di una arte popolare, che la questione si fa seria e difficile. A dire il vero l'argomento non è inedito, ché dai tempi di Morris e soprattutto da quelli della Bauhaus di Weimar si sente ripetere che l'arte moderna sarà arte popolare. Ora il tema, già riproposto un anno fa da Argan, a chiusura dell'ultimo convegno di Rimini-Verucchio, sarà ripreso, proprio tra pochi giorni, in occasione della 15ª edizione della manifestazione. E già Argan con la consueta carica di intelligenza, ne anticipa la propria tesi sull'ultimo numero di *Civiltà delle macchine*, in un saggio intitolato appunto «Arte moderna come arte popolare». Ma questo, del prossimo Rimini-Verucchio è un discorso che riprenderemo con in mano gli atti del congresso.

Personalmente ritengo tuttavia che è molto pericoloso parlare di arte popolare soprattutto se si dà a

questo termine ancora un significato classista. Del resto la società si fa sempre più interclassista ed è appunto su questa nuova società fatta, alla pari, di operatori, di tecnici e di operai che bisogna puntare, cercando che essa non venga condizionata o deviata dai *mass-media*. Ed è qui che diventa fondamentale la funzione sia dell'artista sia del *designer* (distingo ancora, e di proposito, i due termini), come funzione pilota di una società già modernamente interclassista e quindi positivamente integrata sulla base vitale di una comune cultura.