

Corso di Laurea magistrale (*ordinamento ex D.M.*
270/2004)

in Storia delle arti e conservazione dei beni artistici

Tesi di Laurea

Bruno Munari

Per una storia intellettuale di un pluralista
antidogmatico

Relatrice

Ch. Prof.ssa Roberta Dreon

Correlatrice

Ch. Prof.ssa Stefania Portinari

Laureanda

Margherita Baggio

Matricola 830081

Anno Accademico

2012 / 2013

INDICE

Introduzione	3
1. BRUNO MUNARI E IL MONDO DELL'ARTE	11
1.1 Bruno Munari e il futurismo	12
1.2 Bruno Munari e l'astrattismo	19
1.2.1 <i>Bruno Munari e Paul Klee</i>	21
1.2.2 <i>Bruno Munari e Piet Mondrian</i>	26
1.3 Bruno Munari e il dadaismo	34
2. BRUNO MUNARI E L'ORIENTE	45
2.1 Premessa: rapporto con la natura	47
2.2 Attenzione al metodo	54
2.3 Lo zen	61
2.4 Arte e architettura giapponese	65
2.5 Bruno Munari al Castello dei bambini di Tokyo	73
2.6 Bruno Munari e Katsumi Komagata	78
3. LA DIDATTICA DI BRUNO MUNARI	84
3.1 L'origine della vocazione didattica: i libri per bambini di Bruno Munari	85
3.2 I giochi di Bruno Munari e la collaborazione con Giovanni Belgrano	91
3.3 I laboratori creativi e il metodo Bruno Munari	97
3.4 Bruno Munari e la pedagogia attiva	102
3.4.1 <i>Bruno Munari e John Dewey</i>	102

3.4.2 <i>Bruno Munari e Maria Montessori</i>	106
3.4.3 <i>Bruno Munari e Jean Piaget</i>	110
3.5 Creatività e immaginazione nell'età infantile: Lev Semënovič e Rudolf Arnheim	114
4. LA RIVOLUZIONE TEORICA DI BRUNO MUNARI	120
4.1 <i>Arte come mestiere: il nuovo ruolo dell'artista nella società contemporanea</i>	122
4.2 La democratizzazione dell'arte	129
4.3 La desostantivizzazione dell'oggetto artistico	135
4.4 La corrispondenza tra forma, materia e funzione	142
Conclusioni	153
Appendice	157
a. <i>Manifesto Ricostruzione futurista dell'universo</i>	157
b. <i>Manifesto Macchinismo</i>	161
c. Immagini	162
Bibliografia	178
Sitografia	185

Introduzione

Affrontare una ricerca teorica su un artista come Bruno Munari, che ha prodotto tanto quanto ha vissuto, è un compito tutt'altro che semplice. La normale sensazione di smarrimento, tipica all'inizio di un qualsiasi studio, si amplifica quando si ha a che fare con un personaggio poliedrico e complesso, che ha rivoluzionato tutto ciò di cui si è occupato, dal mondo dell'arte al design, alla didattica dell'arte. Questo senso di turbamento è messo in luce anche dall'affermazione di uno dei massimi conoscitori dell'opera di Munari, Marco Meneguzzo, il quale spiega: «Munari non si lascia afferrare, nel senso che non si lascia definire, né incasellare in alcuna definizione»¹. Nell'approccio all'opera del milanese, come sottolinea anche la storica dell'arte Gloria Bianchino, «Il problema [...] è come tenere insieme, come spiegare tutte queste diverse esperienze»²: le opere post-futuristiche e *new dada*, gli oggetti di design, i libri, i giochi per bambini e la progettazione dei laboratori d'arte rappresentano la concretizzazione di un processo che ha visto svilupparsi di un pensiero teorico durato oltre sessant'anni e che abbiamo la fortuna di recuperare direttamente dai suoi numerosi scritti.

La pluralità delle esperienze e la modalità con la quale Munari ha vissuto e interpretato queste avventure artistiche e culturali sono alla base della scelta del titolo del mio lavoro. L'aggettivazione "pluralista antidogmatico" è presto chiarita: Munari è un "pluralista" giacché entra in contatto con una moltitudine di movimenti e indirizzi artistici differenti, culture e filosofie lontane nel tempo e nello spazio, che convivono armoniosamente nel suo universo personale, fatto di *Macchine inutili*, quadri geometrici, oggetti di design, libri, giochi e laboratori creativi. Allo stesso tempo, però, l'artista è "antidogmatico", poiché accoglie e

¹ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, Bari, 1993, p. 2.

² Vedi G. Bianchino, a cura di, *Bruno Munari: il disegno, il design*, catalogo della mostra al Salone delle Scuderie in Pilotta, Mantova, 2008, p. 24.

vive tali esperienze mettendo in discussione ogni concetto, ogni formulazione, ogni definizione, per reinterpretare tutto in chiave personale senza cadere nell'inganno di verità universali e indiscutibili.

Alla luce di tali considerazioni, la maggiore complessità incontrata nel corso della ricerca è risultata dunque questa: astrarre il ragionamento teorico da un autore invece assolutamente concreto. La regola che ho tentato di seguire durante tutto il percorso mi è stata suggerita dallo stesso Munari, il quale amava ripetere: «Complicare è facile, semplificare è difficile. [...] Togliere invece che aggiungere vuol dire riconoscere l'essenza delle cose e comunicarle nella loro essenzialità»³.

Il recupero dell'apparato bibliografico di riferimento, molto vasto, si è rivelato complesso per due motivi principali: la notorietà e la curiosità che Munari ispira si è tradotta in numerosissimi articoli sulla stampa quotidiana e periodica di difficile recupero⁴. Inoltre, i testi didattici di Munari non presentano bibliografie di riferimento, tranne che per due eccezioni, ovvero *Design e comunicazione visiva* e *Da cosa nasce cosa*. D'altra parte, occorre essere consapevoli che nessuna idea nasce dal nulla, come ha spiegato il critico letterario francese Roland Barthes nel suo saggio "La morte dell'autore", nel quale egli racconta che «un testo è fatto di scritture molteplici, provenienti da culture diverse e che intrattengono reciprocamente rapporti di dialogo, parodia o contestazione»⁵. Ciò significa che le intuizioni rivoluzionarie di Munari sono il risultato di una personale e "pluralistica" rielaborazione di segni, esperienze e incontri che l'artista ha vissuto nel corso di tutta la sua carriera, elementi che ho cercato di intercettare, riordinare e decifrare.

³ Vedi B. Munari, *Verbale scritto*, Mantova, 2008, pp. 53-54.

⁴ Per ovviare a questo problema, i giornalisti Luca Zaffarano e Roberto Zeni hanno realizzato un progetto web, <<http://www.munart.org/>>, che ospita un archivio digitalizzato ricco e ben organizzato, dal quale ho recuperato numerosi articoli di riviste ormai difficili da reperire e saggi di cataloghi oggi fuori produzione.

⁵ Vedi R. Barthes, "La morte dell'autore", in G. Guagnellini, V. Re, *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Bologna, 2007, p. 85.

Il lavoro che intendo presentare ha lo scopo di verificare, attraverso le fonti teoriche presumibilmente conosciute da Munari, con le quali egli ha dato vita alla sua opera, l'origine delle rivoluzionarie teorie riguardo il mondo dell'arte, in particolare la nuova figura dell'artista nella società contemporanea, la democratizzazione dell'arte, la demitizzazione dell'oggetto artistico e del suo autore e la regola base del metodo di lavoro munariano, cioè la corrispondenza tra forma, materia e funzione.

Entrando nel merito del lavoro, ho deciso di sviluppare la ricerca partendo dalla storia personale dell'artista, fornendo una sorta di biografia intellettuale nella quale ho messo in luce i possibili elementi di condizionamento nella formazione di Munari, ordinati secondo tre ambiti di interesse, che, seppur differenti, risultano in realtà fortemente interconnessi tra loro. Questa parte del lavoro è risultata utile, direi fondamentale, perché mi ha permesso di riordinare l'opera del milanese, che abbiamo già detto essere quantitativamente significativa e diversificata, rintracciando nel frattempo i riferimenti teorici con i quali Munari svilupperà, dalla fine degli anni Sessanta, la sopraccitata rivoluzione teorica. Inoltre la storia personale dell'artista, nel suo svolgersi, ha definito il suo stesso lavoro e lo ha preparato a maturare una serie di considerazioni attorno all'opera teorica e concreta: basti pensare a come l'infanzia a stretto contatto con la natura abbia influito nella definizione del metodo di lavoro o a come l'esperienza di diventare padre abbia aperto la strada alla didattica.

Nel primo capitolo mi sono occupata delle influenze di origine artistica con cui Munari, appena ventenne, entra in contatto quando arriva a Milano dalla campagna veneta. L'artista, appena giunto nella grande metropoli, entra a far parte del secondo futurismo milanese e inizia la sua carriera artistica partecipando alle collettive del gruppo. Il futurismo, mediato in particolare dal pittore Enrico Prampolini, dà l'occasione a Munari di ragionare su alcuni aspetti

teorici e pratici dell'arte, che ritroveremo in tutto il suo lavoro, in particolare l'attenzione all'uso dei materiali, tema caro ai futuristi e centrale nell'opera del milanese; la ricerca del cinetismo, con la quale Munari svilupperà l'idea delle *Macchine inutili* — forse l'opera più famosa dell'artista — e l'interesse per la progettazione dei giocattoli, attività che occuperà il milanese soprattutto dagli anni Cinquanta.

Ma Munari non può essere definito certo un futurista, poiché ci sono numerosi aspetti del movimento che l'artista non prende in considerazione e verso i quali egli non prova alcun interesse.

Lo stesso avviene con il movimento astrattista: Munari guarda in particolare all'opera — teorica e artistica — di Paul Klee e Piet Mondrian, con i quali condivide numerose riflessioni, in particolare la passione per la didattica, l'amore per la natura, l'importanza del processo creativo e l'attenzione agli aspetti prettamente formali dell'opera d'arte, ma da cui diverge per altre questioni, che riguardano nello specifico il risultato della pratica artistica e la differenza che intercorre rispetto alle rispettive scuole di formazione, il Bauhaus per Klee, il movimento De Stijl per Mondrian, il MAC per Munari.

Infine, ho messo in luce gli aspetti teorico-pratici condivisi da Munari e il movimento dadaista, in particolare la componente ironica e ludica, la "legge del caso" e la desacralizzazione dell'oggetto, a favore dell'operazione artistica, tema che ho ripreso e ampliato nell'ultimo capitolo della tesi.

Nel secondo capitolo ho tentato di ragionare attorno ai punti di contatto che legano Munari alla cultura e alla filosofia orientale, in particolare quella di origine giapponese, un aspetto teorico dell'attività del milanese messo in luce dalla gran parte degli studiosi che si sono occupati della sua opera, ma approfondito da pochi. Ho deciso di evidenziare, prima di ogni altro aspetto, il legame di Munari con l'universo naturale, sensibilità che egli acquisisce negli anni della sua giovinezza e tema attorno al quale l'artista darà vita a numerose

opere. La natura viene vissuta, e non dominata, dal milanese ed è questa la caratteristica principale che lega Munari all'oriente. Successivamente ho messo in luce l'attenzione al metodo condivisa dall'artista e dai giapponesi, facendo riferimento soprattutto alle arti cosiddette "zen", che pongono al centro del processo l'esperienza del vuoto, ripresa dal milanese in opere come *Alberi* o *Cappuccetto bianco*. Ho proseguito l'analisi con un approfondimento attorno al buddhismo zen, un concetto difficilmente riassumibile a parole e che per Munari «ha semplicemente a che fare con tutto ciò che si impara senza stare a ragionarci su»⁶; ho accennato all'arte e all'architettura giapponese tradizionali, a cui l'artista ha sempre guardato con grande interesse. Questi sono gli elementi che Munari recupera dalla cultura orientale, ma il rapporto di scambio è reciproco, infatti la stima che l'artista dimostra verso il Giappone è ricambiata dal popolo nipponico. Questa permeabilità intellettuale è documentata anzitutto dall'accoglienza riservata ai laboratori di Munari all'interno del Castello dei bambini di Tokyo, una delle più importanti esperienze internazionali del milanese; successivamente ho presentato l'attività di un importante e contemporaneo designer giapponese, Katsumi Komagata, confrontando il suo lavoro editoriale con quello di Munari. I debiti intellettuali nei confronti del milanese sono dichiarati dallo stesso artista nipponico, il quale testimonia di aver guardato soprattutto ai *Prelibri* per la progettazione dei suoi primi libri per bambini.

Il terzo capitolo ruota attorno al tema della didattica e dell'educazione, attività che occuperà il milanese soprattutto dagli anni Settanta, esplicitata attraverso la progettazione di libri, giochi e laboratori creativi. Nel corso del capitolo ho preso in considerazione i riferimenti teorici — attinti dalla pedagogia attiva — a cui Munari si è ispirato per dare forma alla propria didattica, evidenziando in particolare i contributi di John Dewey, Maria Montessori e Jean

⁶ Vedi F. Marcoaldi, "Archimede pensa zen", in *La Repubblica*, 6 dicembre 1993, p. 30.

Piaget. Infine ho presentato un confronto critico tra il designer, Lev Semënovič Vygotskij e Rudolf Arnheim, autori che lo stesso Munari dichiara di conoscere, facendo riferimento soprattutto allo sviluppo del concetto di fantasia e creatività e ai modi attraverso i quali tali importanti abilità intellettuali vanno stimolate⁷.

Nell'ultimo capitolo, infine, ho utilizzato le suggestioni e le esperienze raccolte lungo la definizione della storia intellettuale di Munari presentata nelle tre sezioni precedenti, per esporre quella che ho chiamato la rivoluzione teorica dell'artista. Il milanese, all'interno dei testi didattico-teorici — *Arte come mestiere, Design e comunicazione visiva, Artista e designer, Codice ovvio, Fantasia, Da cosa nasce cosa* — scritti tra gli anni Sessanta e gli anni Ottanta, presenta indirettamente la propria idea di rigenerazione del mondo dell'arte, che ho ordinato e proposto in quattro punti tematici innovativi che sovvertono i valori regressivi tradizionalmente attribuiti all'arte stessa.

La proposta del milanese ruota attorno all'idea di rinnovare la figura dell'artista, adattandola ai nuovi bisogni della società contemporanea. Munari propone di sostituire all'artista il designer, poiché quest'ultimo ha le capacità e le competenze tecniche per riavvicinare il pubblico al mondo dell'arte, attraverso un metodo di progettazione logico e ben organizzato, che tenga conto dei nuovi materiali messi a disposizione dall'industria e dei nuovi bisogni della società.

Conseguenza della reinterpretazione del nuovo artista, definito da Munari operatore visuale, è la diffusione democratica dell'arte, che attraverso il design può raggiungere tutti. L'arte, per il milanese, deve ritrovare il suo spazio nella

⁷ Per la stesura di questo capitolo sono partita da alcuni ragionamenti proposti nella mia tesi di laurea triennale, in cui ho approfondito la nascita del primo laboratorio per bambini alla Pinacoteca di Brera di Munari e nella quale ho presentato un più breve e conciso approfondimento sugli studi e le fonti pedagogiche recuperate dall'artista per il progetto del primo laboratorio. Tesi di laurea triennale: «*Inventore, artista, scrittore, designer, architetto, grafico, gioca con i bambini*». *Storia del primo Laboratorio per bambini alla Pinacoteca di Brera di Bruno Munari*”, relatore Michele Di Monte, correlatori Giorgio Nonveiller, Nico Stringa, anno accademico 2007/2008, data di discussione: 20 marzo 2009.

vita quotidiana delle persone ed è necessaria la collaborazione con il mondo industriale, che, attraverso la riproduzione in serie, permette a chiunque di godere di oggetti belli e utili allo stesso tempo.

Questa serie di considerazioni teoriche dà luogo alla terza rivoluzione, il processo che ho definito desostantivizzazione dell'oggetto artistico. Munari, partendo dalla critica al "pezzo unico", smonta il mito dell'artista-divo e dell'oggetto d'arte come manufatto originale e irripetibile e propone, attraverso i *Multipli*, di riavvicinare la gente all'arte attraverso la produzione in serie di oggetti ad alto valore estetico.

Tali proposte teoriche maturano nella mente dell'artista non solo attraverso la sua storia personale, ma soprattutto grazie alla partecipazione diretta del designer a due neo-avanguardie italiane che, dal secondo dopoguerra, innovano, in particolare dal punto di vista teorico, l'arte italiana ed europea, ovvero il Movimento Arte Concreta e l'esperienza dell'Arte programmata.

Tutte le proposte di Munari, infine, muovono dallo stesso principio, ovvero la corrispondenza tra forma, materia e funzione, riflessione che l'artista recupera dalla scuola del Bauhaus. Secondo il designer milanese, il metodo di lavoro del progettista deve procedere in modo logico, attraverso una meticolosa raccolta di dati che gli permetta in un secondo momento di realizzare il prototipo. L'oggetto progettato deve essere aderente alla funzione che esso deve svolgere e deve avere una forma coerente alla materia di cui è composto. Munari propone un metodo di lavoro che, se seguito, dovrebbe accompagnare il designer alla progettazione di oggetti senza tempo e senza stile, validi in ogni luogo e in ogni epoca. Infatti, per l'artista, lo stile è una caratteristica negativa nel lavoro del designer, perché distrae dall'obiettivo di progettare oggetti la cui forma sia corrispondente alla sua funzione. Tale punto di vista, però, stimola certamente un ragionamento critico, muovendo dalla riflessione attorno all'idea

che un metodo di lavoro possa essere considerato esso stesso una stilizzazione. Infatti non possiamo non tenere conto del fatto che la definizione di un metodo progettuale da parte di Munari abbia comportato delle scelte che avranno escluso alcuni processi a favore di altri. Tali distinzioni, sebbene motivate da una ricerca formale logico-oggettiva, sono comunque una risposta individuale dell'artista e possono essere considerate scelte stilistiche, che in un certo senso, definiscono il modo munariano di ragionare. Questo aspetto ambiguo sarà, infine, oggetto di critica nelle conclusioni a questa tesi.

1. Bruno Munari e il mondo dell'arte

Bruno Munari nasce il 24 ottobre 1907 a Milano: in questa città, per oltre settant'anni, egli testerà ogni forma possibile di sperimentazione artistica, facendosi coinvolgere, senza mai farsi assorbire completamente, da ogni avanguardia o tendenza estetica incontrata. La sua intensa attività di «inventore, artista, scrittore, designer, architetto, grafico»¹ e pedagogo intuitivo, nonché la lunga vita e i numerosi incontri personali e intellettuali con le più importanti personalità del mondo artistico e non solo, rendono estremamente difficile delineare il percorso di questo “pluralista” operatore culturale. La caratteristica di Bruno Munari è, infatti, la capacità di sfuggire a categorie o definizioni semplicistiche.

Esistono però, nella sua biografia, incontri particolarmente significativi, che hanno contribuito a delineare la sua visione del mondo e il suo modo di fare arte: tutti gli elementi che compongono questo *puzzle* munariano sono equamente importanti e nella sua opera nessuno è più riconoscibile o significativo degli altri.

Queste “contaminazioni” artistiche delineano il linguaggio munariano, il cui alfabeto è caratterizzato da elementi che arrivano dal futurismo, dall'astrattismo, dal dadaismo e da ogni forma artistica che Munari ha incontrato e considerato interessante, dagli anni '30 fino alla fine degli anni '90².

¹ Questa è la definizione con cui Munari si presenta in occasione della sua mostra a Cantù nel 1995, vedi B. Restelli, *Giocare con tatto*, Milano, 2002, p. 29.

² Bruno Munari muore il 29 settembre 1998 nella sua casa di Milano, all'età di novantun'anni.

1.1 Bruno Munari e il futurismo

Dopo aver trascorso l'infanzia in un piccolo paesino del Veneto³, nel 1926 Bruno Munari torna a Milano, città che diventerà il centro della sua attività artistica. Qui uno zio ingegnere lo assume nel suo studio e lo aiuta ad integrarsi nella metropoli.

Il primo incontro con i futuristi milanesi risale al 1926, ma è bene ricordare che l'artista sente parlare del futurismo per la prima volta ancora adolescente, nell'albergo dei genitori. Lo stesso Munari racconta infatti:

Prima della guerra passavano dei viaggiatori di commercio che si fermavano una o due notti, e fu uno di loro che mi parlò del futurismo. Ricordo che aveva al collo un fazzoletto, cosa strana perché allora si portava solo la camicia con la cravatta, e io mi entusiasmai per i suoi discorsi, avevo più o meno diciotto anni, e allora cominciai a fare dei disegni, ma senza sapere niente, inventando⁴.

L'incontro che sancirà l'ingresso di Munari nell'avanguardia, avviene invece girando per le librerie antiquarie, dove egli conosce il poeta futurista Escodamé⁵. Questo incontro permetterà al giovane artista di conoscere Marinetti ed entrare nel gruppo di intellettuali che fonderanno il secondo futurismo milanese⁶.

³ Bruno Munari è nato a Milano, ma ha trascorso l'infanzia a Badia Polesine, un piccolo paese della campagna veneta sulle rive dell'Adige.

⁴ Vedi A. Tanchis, *Bruno Munari*, Milano, 1986, p. 10.

⁵ Escodamé (il cui vero nome è Lescovich) fu un poeta sloveno, cresciuto a Udine e trasferito a Milano durante la prima guerra mondiale. Qui conobbe Marinetti e aderì al movimento futurista. Lescovich cambiò nome in Escodamé durante il periodo fascista perché i nomi stranieri «non andavano bene», *id.*, p. 11.

⁶ Per approfondire la vicenda di Munari all'interno dell'avanguardia futurista, vedi anche M. Hájek, L. Zaffarano, *Bruno Munari. My futurist past*, catalogo della mostra all'Estorick Collection of Modern Italian Art, Londra, 19 settembre-23 dicembre 2012, Milano, 2012.

Munari vede nel movimento futurista «l'espressione più coerente con l'idea del nuovo»⁷ nata durante i primi mesi passati in città: egli, che si avvicina al mondo dell'arte da un percorso non accademico, individua l'innovazione futuristica nel coinvolgimento di diverse discipline — caratteristica essenziale nella successiva attività di Munari — in particolare l'attenzione ai problemi della grafica, della pubblicità e dell'arte applicata al quotidiano, in contrasto alle tendenze artistiche novecentiste e al recupero dell'arte classica e aulica.

Nonostante Munari sia tra i fondatori del secondo futurismo milanese, le sue origini artistiche sono da ricercare nella prima esperienza futurista, quella di Balla, Boccioni, Carrà e Depero. Sarà significativo il rapporto con Enrico Prampolini, uno degli esponenti più importanti del primo futurismo, in particolare per la sua attenzione verso l'Europa e le esperienze d'arte internazionali — tra le due guerre, egli viaggia tra Ginevra, Praga, Berlino e Parigi, mantenendo stretti rapporti con gli ambienti delle avanguardie europee. Prampolini verrà citato da Munari come suo unico referente culturale e interlocutore di tutte le esperienze internazionali diffuse nel Vecchio Continente a partire dagli anni '20.

Gli elementi di contatto più evidenti tra Munari e l'avanguardia italiana si possono individuare all'interno del manifesto programmatico pubblicato nel 1915 da Giacomo Balla e Fortunato Depero. Il documento *Ricostruzione futurista dell'universo* cita anzitutto l'uso di materiali poveri per la costruzione del «nuovo Oggetto (complesso plastico)»:

La costruzione materiale del complesso plastico

MEZZI NECESSARI: fili metallici, di cotone, lana, seta d'ogni spessore, colorati. Vetri colorati, cartaveline, celluloidi, reti metalliche, trasparenti d'ogni genere, coloratissimi, tessuti, specchi, lamine metalliche, stagnole colorate, tutte le

⁷ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 27.

sostanze sgargiantissime. Congegni meccanici, elettrotecnici, musicali e rumorosi; liquidi chimicamente luminosi di colorazione variabile; molle; leve; tubi, ecc...⁸.

Anche nel *Manifesto tecnico della scultura futurista* firmato da Boccioni viene sottolineato il rinnovamento nell'uso dei materiali, in particolare attraverso la concezione del polimaterismo:

3. Negare alla scultura qualsiasi scopo di ricostruzione episodica veristica. [...] percependo i corpi e le loro parti come zone plastiche, avremo in una composizione scultoria futurista, piani di legno o di metallo, immobili o meccanicamente mobili, per un oggetto, forme sferiche pelose per i capelli, semicerchi di vetro per un vaso, filo di ferro e reticolati per un piano atmosferico, ecc. ecc.
4. Distruggere la nobiltà, tutta letteraria e tradizionale, del marmo e del bronzo. [...] Affermare che anche venti materie diversi possono concorrere in una sola opera allo scopo dell'emozione plastica⁹.

Il manifesto mette in luce due importanti innovazioni: il rinnovamento dei materiali, ovvero la necessità di abbandonare le materie tradizionali per lasciare spazio a quelle nuove e la «compenetrazione tra gli oggetti e lo spazio circostante»¹⁰. Queste caratteristiche innovative della scultura futurista sono visibili nella progettazione (e realizzazione) delle prime *Macchine inutili*: per queste opere Bruno Munari seleziona con particolare attenzione le materie da usare, ponendo l'accento non solo sull'accostamento dei colori — soprattutto tinte piatte — e quindi sulla sensazione visiva che l'oggetto artistico provoca, ma anche sull'effetto tattile, nel desiderio di risvegliare tutti i sensi del fruitore nell'atto di contemplazione dell'opera. Nelle *Macchine inutili* è evidente anche la fusione tra le componenti fisiche e lo spazio vuoto circostante: l'utilizzo di

⁸ Vedi manifesto *Ricostruzione futurista dell'universo* in appendice a questa tesi, p. 157.

⁹ Vedi M Pugliese, *Tecnica mista. Com'è fatta l'arte del Novecento*, Milano, 2006, pp. 18-19.

¹⁰ *Id.*, p. 19.

materiali leggeri come cartoncini colorati, bastoncini di legno e fili di seta permette alla costruzione di essere molto leggera e di potersi muovere con un soffio d'aria. A tale proposito, Munari spiega: «pensavo che [...] sarebbe stato forse interessante liberare le forme astratte dalla staticità del dipinto e sospenderle nell'aria, collegate tra loro in modo che vivessero con noi nel nostro ambiente, sensibili alla atmosfera vera della realtà»¹¹. I materiali di cui le *Macchine inutili* sono composte sottolineano la profonda differenza che intercorre tra queste opere e i *mobiles* di Alexander Calder, con i quali, negli stessi anni, l'artista statunitense conquista la fama nell'ambiente. Anzitutto le sculture di Munari sono composte, come abbiamo visto, da materiali leggeri come cordini di seta, cartoncini con tinte pastello e bastoncini di legno. I *mobiles* di Calder invece sono di ferro, verniciati di nero o colori violenti. L'elemento comune alle opere risiede nel fatto che entrambe si appendono e girano, ma i modi e i materiali sono agli antipodi. Inoltre gli elementi che compongono le *Macchine inutili* sono in rapporto armonico tra loro, mentre le forme predilette da Calder sono di ispirazione vegetale.

L'attenzione all'uso dei materiali diverrà poi essenziale nella progettazione di oggetti di design e, in particolare, nei giochi e libri per bambini: in ogni progetto di Munari, è il materiale (oltre che la funzione)¹² a suggerire la forma, come nel caso della progettazione della *scimmietta Zizi* — giocattolo in gommapiuma armata che nel 1954 vince il primo "Compasso d'oro" del design italiano — dimostrazione di come sia possibile utilizzare in modo innovativo un materiale fino ad allora sfruttato solo per la costruzione di poltrone e divani. Munari viene colpito dalla morbidezza ed elasticità del composto, «che sembra vivo»¹³ e che ricorda la sensazione di tenere in braccio un cucciolo.

¹¹ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, Bari, 2007, p. 10.

¹² Per approfondire la corrispondenza tra forma, materia e funzione, vedi l'ultimo capitolo di questa tesi, p. 142.

¹³ Vedi B. Munari, *Codice Ovvio*, Torino, 2008, p. 50.

Tornando al manifesto *Ricostruzione futurista dell'universo*, Balla e Depero danno indicazioni anche sugli oggetti da realizzare, mettendo in luce l'intrinseca volontà del movimento futurista di «raggiungere il cinetismo»¹⁴:

[...] noi costruiamo dei ROTAZIONI

1. Complessi plastici che girano su un perno (orizzontale, verticale, obliquo).
2. Complessi plastici che girano su più perni: a) in sensi uguali, con velocità varie; b) in sensi contrari; c) in sensi uguali e contrari¹⁵.

In questo passaggio del testo è evidente l'assonanza tra i «complessi plastici», ovvero le «rotazioni» proposti dai due artisti futuristi e le *Macchine inutili* di Munari. Lo stesso autore, parlando delle sue opere, spiega: «Gli elementi che compongono una macchina inutile [...] ruotano tutti su se stessi e tra loro senza toccarsi»¹⁶. Le *Macchine inutili* hanno la capacità di muoversi, spostarsi nello spazio attraverso il vento, che fa muovere le «sagome di cartoncino dipinto [...] e qualche volta una palla di vetro soffiato»¹⁷.

In terzo luogo, i due artisti futuristi sottolineano l'interesse per i giocattoli, che non dovranno più «istupidire e avvilitare il bambino», ma, anzi, abituarlo:

- 1) a ridere apertissimamente (per effetto di trucchi esageratamente buffi);
- 2) all'elasticità massima (senza ricorrere a lanci di proiettili, frustate, punture improvise, ecc.);
- 3) allo slancio immaginativo (mediante giocattoli fantastici da vedere con lenti; cassettoni da aprirsi di notte, da cui scoppieranno meraviglie pirotecniche; congegni in trasformazione ecc.);
- 4) a tendere infinitamente e ad agilizzare la sensibilità (nel dominio sconfinato dei rumori, odori, colori, più intensi, più acuti, più eccitanti).

¹⁴ Vedi A. Tanchis, *Bruno Munari*, cit., p. 12.

¹⁵ Vedi manifesto *Ricostruzione futurista dell'universo* in appendice a questa tesi, p. 157.

¹⁶ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., p. 10.

¹⁷ *Id.*, p.7.

[...] Il giocattolo futurista sarà utilissimo anche all'adulto, poiché lo manterrà giovane, agile, festante, disinvolto, pronto a tutto, instancabile, istintivo e intuitivo¹⁸.

Munari si dedica alla progettazione di giochi per bambini a partire dagli anni Cinquanta¹⁹ e pone particolare attenzione non solo al materiale con cui il gioco è realizzato, ma anche all'interazione del bambino con il giocattolo.

A tale proposito Marco Meneguzzo, nel descrivere la cura che Munari riserva alla progettazione per l'infanzia, spiega che in un gioco per bambini «Non ci deve essere nulla di tanto caratterizzato da rischiare d'essere più "forte" della personalità in formazione del bambino, nulla che possa plagiarne lo sviluppo»²⁰. I giochi progettati da Munari negli anni successivi, con la collaborazione del pedagogo Giovanni Belgrano²¹, rispondono tutti allo stesso principio.

Tornando al futurismo, a partire dalla fine degli anni '20, Munari partecipa a collettive importanti, tra le quali la Biennale di Venezia (1930, 1932, 1934), la Quadriennale di Roma, ma anche eventi a Milano e Parigi.

Per quanto riguarda i temi scelti dal giovane artista, negli anni del secondo futurismo la tendenza è quella dell'aeropittura, «che vuol rendere plasticamente gli stati d'animo, le immagini, i sogni e, in un senso soggettivo ed astratto, gli spettacoli naturali offerti dal volo»²². A questa ultima declinazione della pittura futurista, che risente di influenze surrealiste e metafisiche, Munari aggiunge alcune "stranezze": fin dai primi anni di attività è evidente la tendenza dell'artista ad allontanarsi da ogni definizione di stile o corrente.

¹⁸ Vedi manifesto *Ricostruzione futurista dell'universo* in appendice a questa tesi, p. 157.

¹⁹ Per approfondire l'attività di Munari rivolta all'infanzia, vedi il terzo capitolo di questa tesi, p. 84.

²⁰ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 93.

²¹ Per approfondire la collaborazione di Munari con Giovanni Belgrano vedi il terzo capitolo di questa tesi, p. 91.

²² Vedi G. C. Argan et. al., catalogo *Bruno Munari*, Milano, 1979, p. 56.

Un anonimo recensore, a proposito della Mostra futurista in omaggio a Umberto Boccioni commissionata dai futuristi alla Galleria Pesaro di Milano nel 1933, scrive:

Un artista che si serve di tutti gli espedienti possibili per accrescere di valori tattili i valori pittorici, associandoli in modi curiosi, è Munari, il quale con una sua figurazione intitolata, se ben ricordo, *Il mormorio della foresta*, applica dei piccoli rami d'albero risegati sulla superficie dipinta, e altrove, sconfinando interamente dalla pittura, intenta una sua "Macchina per contemplare", composta di fiale e tubetti, e liquidi misteriosi. Stranezze, ma spesso divertenti, come la *Radioscopia dell'uomo moderno*: scheletro umano formato di legno e metallo, con un globo sospeso fra le costole. L'uomo che porta il mondo dentro di sé²³.

Dalla descrizione sopra citata, è chiaro l'interesse di Munari verso una "contaminazione" di *media* diversi, nonché la devozione alla natura²⁴, che spicca particolarmente in una situazione artistica come quella futurista, che tende al meccanico o allo sconfinamento negli spazi cosmici.

Per quanto riguarda gli elementi di sviluppo dei modi di fare arte tipici del futurismo, Munari commenta così l'avanguardia che ha contribuito a fondare:

FUTURISMO. Il pittore futurista vuol dipingere il movimento dell'oggetto e non l'oggetto stesso. Da ciò deriva la simultaneità dell'oggetto con l'ambiente, la scomposizione e la compenetrazione dei piani e tante altre cose mentre il visitatore ignaro si sforza inutilmente di ricostruire l'oggetto che ha fornito l'ispirazione. Da questo momento l'oggetto, approfittando del movimento che gli ha imposto il futurismo, parte e non lo vedrete mai più, sotto forma verista, nei quadri moderni²⁵.

Munari, nel descrivere con parole sue il futurismo, parla indirettamente della "scomparsa dell'oggetto", ovvero della «eliminazione della funzione

²³ *Ibid.*

²⁴ Vedi il secondo capitolo di questa tesi, p. 45.

²⁵ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 30.

narrativa del quadro»²⁶, che ha inizio con la partecipazione al secondo futurismo e che si concretizzerà negli anni successivi, in particolare dal dopoguerra, periodo in cui gli interessi dell'artista si muoveranno soprattutto verso il design.

Il momento storico entro cui il giovane Munari muove i primi passi in ambito artistico, quello cioè delle avanguardie europee e degli scambi tra movimenti, gli permette la sperimentazione di *media*²⁷ e supporti, forme e temi sempre diversi, rendendo difficile tracciare i confini stilistici dell'artista fin dal principio del suo percorso.

1.2 Bruno Munari e l'astrattismo

Bruno Munari si avvicina al mondo dell'arte grazie al secondo futurismo, ma la sua curiosità lo spinge oltre questa avanguardia, alla ricerca di nuove contaminazioni, nuovi temi, nuovi modi.

Verso la fine degli anni '30, Munari entra in contatto con l'arte astratta, soprattutto attraverso la mediazione culturale di Prampolini e la Galleria *Il Milione*²⁸ di Milano, che in quegli anni propone numerose mostre. Lo spazio, fondato nel 1930 da Peppino e Gino Ghiringhelli, dedica esposizioni ai più importanti artisti d'arte contemporanea italiani, come Sironi, Morandi, De Chirico, Melotti, Fontana, Soldati, Rho, ma anche europei, tra i quali Matisse, Kandinsky, Picasso, Chagall. A proposito della galleria, Munari scrive:

²⁶ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, Bari, 1981, p. 81. Per approfondire il tema della "scomparsa dell'oggetto", rimando al quarto capitolo di questa tesi, p. 135.

²⁷ Oltre alle aeropitture e alle *Macchine inutili*, cito la sperimentazione della tecnica dei fotogrammi e una pittura che, partendo da temi futuristi, sfocia, verso la fine degli anni '30, nel surrealismo e nella metafisica. Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit.

²⁸ La Galleria, dopo oltre ottant'anni di attività, è ancora un importante punto di riferimento per il mondo dell'arte contemporanea italiana ed europea e continua a mantenere il duplice impegno di attività storica e di ricerca, con mostre di artisti che hanno contribuito a formare la tradizione della Galleria nei decenni passati, ma anche con esposizioni di artisti emergenti.

Intorno agli anni Trenta si aprì, a Milano, davanti all'Accademia di Belle Arti di Brera, una piccola galleria che ha avuto una grande importanza culturale perché faceva conoscere, in quei tempi oscuri, quelli che oggi sono considerati i grandi maestri d'arte moderna²⁹.

Tornando all'arte astratta, di questa esperienza artistica il milanese scrive: «ASTRATTISMO: e qui, finalmente, il soggetto, dopo tante metamorfosi, scompare. Il soggetto di un quadro astratto è la Pittura, soltanto la pittura e cioè forme e colori liberamente inventati»³⁰.

Come per il futurismo, anche della maniera astratta l'artista coglie alcuni importanti aspetti: fin dai tempi delle *Macchine inutili* Munari pone l'attenzione alle forme utilizzate dai pittori astratti e se ne appropria, liberandole nella tridimensionalità di una scultura, anziché intrappolarle nella bidimensionalità della tela. A proposito della nascita di queste sculture, l'artista spiega:

Nel 1933 si dipingevano in Italia i primi quadri astratti che altro non erano che forme geometriche o spazi colorati senza alcun riferimento con la cosiddetta natura esteriore. Spesso questi quadri astratti erano delle nature morte di forme geometriche dipinte in modo verista. [...] Personalmente pensavo che, invece di dipingere dei quadrati e dei triangoli o altre forme geometriche dentro l'atmosfera, ancora verista (si pensi a Kandinsky) di un quadro, sarebbe stato forse interessante liberare le forme astratte dalla staticità del dipinto e sospenderle in aria, collegate tra loro in modo che vivessero con noi dentro il nostro ambiente, sensibili alla atmosfera vera della realtà³¹.

Con le *Macchine inutili*, Munari rinuncia al supporto e, dunque, allo sfondo. Egli definisce la pittura di Kandinsky, che pur considera suo maestro, «una

²⁹ Vedi B. Munari, *Artista e designer*, Bari, 2008, p. 58.

³⁰ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 33.

³¹ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., p.10.

natura morta di oggetti irriconoscibili naviganti in una atmosfera vaga che fa da sfondo»³².

Riguardo il tema del supporto e dello sfondo, negli anni in cui Lucio Fontana taglia la tela e Moholy Nagy realizza i suoi *Dipinti trasparenti*, Munari prepara una serie di dipinti intitolata *Anche la cornice*, che Tanchis definisce una «dichiarazione di poetica», in quanto « l'annessione della cornice [...] al quadro equivale alla distruzione della sua funzione separatrice»³³. Questa soluzione compositiva astratta crea uno spazio «plastico, integrale, concreto»³⁴ dove tutto è ambiguità percettiva, dall'effetto di profondità, al confine tra opera e suo contorno.

Ma il legame tra Bruno Munari e l'astrattismo è rintracciabile soprattutto nel confronto con due grandi artisti, Paul Klee e Piet Mondrian: con il primo, il milanese condivide intenti e riferimenti culturali, mentre dell'olandese Munari è colpito dalla rigorosa strutturazione ortogonale dello spazio, nel quale colore e forma «esprimono solo se stessi»³⁵.

1.2.1 Bruno Munari e Paul Klee

Un confronto critico tra Munari e Klee viene proposto dallo studioso Aldo Tanchis, che individua per i due artisti — nonostante oltre quattro decenni separino la loro attività — aspetti affini nel loro metodo di lavoro.

Il primo elemento in comune tra i due maestri riguarda «il problema del creare»³⁶, che per entrambi è più importante di ciò che viene creato. L'attenzione verso il procedimento di realizzazione dell'oggetto artistico, ovvero il metodo di lavoro, è sottolineato da Munari in un brano nel quale, parlando

³² Vedi A. Tanchis, *Bruno Munari*, cit., p. 25.

³³ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 105.

³⁴ *Id.*, p. 107.

³⁵ *Id.*, p. 111.

³⁶ *Id.*, p. 31.

dell'importanza della distruzione dell'opera collettiva realizzata in un laboratorio creativo, afferma: «non è l'oggetto che va conservato ma il modo, il metodo progettuale, l'esperienza modificabile pronta a produrre ancora secondo i problemi che si presentano»³⁷. Allo stesso modo, per Klee «Ogni opera non è a bella prima un prodotto, non è opera che è, ma in primo luogo, genesi, opera che diviene»³⁸.

Questo primo elemento comune, richiama subito il secondo, altrettanto importante per i due artisti, ovvero la loro innata vocazione didattica. Se è il metodo di lavoro la cosa più importante del fare arte, è conseguente il fatto che vi debbano essere degli allievi a cui insegnare a sviluppare il proprio processo creativo. Negli scritti di Munari e Klee è evidente il loro desiderio di insegnare e la volontà di condividere con gli altri dei risultati teorici importanti. Entrambi mirano a favorire la propria disposizione creativa attraverso «modelli critici di comportamento»³⁹. Per i due artisti le idee preconcepite e l'eccessivo uso della ragione sono ostacoli alla creazione. Mentre Klee suggerisce ai suoi allievi «che le figurazione proceda dall'interno»⁴⁰, ovvero che non ci siano agenti esterni ad influenzare la loro fantasia, Munari spiega ai suoi studenti:

Ho detto loro [...] di non pensare prima di fare. Di non cercare di farsi venire un'idea per fare la composizione. Spesso un'idea preconcepita mette in difficoltà l'operatore [...]. Non pensare prima di fare vuol dire lasciare fuori la ragione e usare l'intuizione, cominciare a disporre a caso le forme⁴¹.

In terzo luogo, lo svizzero e l'italiano condividono l'idea — di origine orientale — che il cambiamento, il movimento e la mutazione rappresentano la

³⁷ Vedi B. Munari, *Fantasia*, Bari, 2007, p. 144.

³⁸ Vedi P. Klee, *Teoria della forma e della figurazione: storia naturale infinita*, Milano, 1970, p. 437.

³⁹ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 33.

⁴⁰ Vedi P. Klee, *Teoria della forma e della figurazione*, cit., p. 437.

⁴¹ Vedi B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, Bari, 2012, p. 43.

vita e sono costanti essenziali della realtà. Per Munari «Il conoscere che una cosa può essere un'altra cosa, è un tipo di conoscenza legata alla mutazione. La mutazione è l'unica costante della realtà»⁴², mentre per Klee «Buona è la forma come movimento, come fare: buona è la forma attiva»⁴³.

Munari sottolinea l'importanza della mutazione anche quando parla dello sviluppo della fantasia e della creatività, soprattutto in età infantile. Egli infatti spiega che «Abituare i bambini a considerare la mutazione delle cose vuol dire aiutarli a formarsi una mentalità più elastica e vasta»⁴⁴.

Dunque, essere pronti al cambiamento, «essere mobili come la grande natura»⁴⁵, spinge entrambi gli artisti ad una conclusione condivisa, che ci riporta al punto di partenza: non è l'oggetto che va conservato, ma il modo. In Munari questo aspetto prende forma nella sesta ed ultima regola che riguarda le tecniche di comunicazione visiva da insegnare ai bambini in un laboratorio creativo, ovvero: «Sesto: distruggere tutto e rifare...»⁴⁶. Questa regola è utile ad evitare di creare modelli da imitare. Aldo Tanchis riconosce in questa «volontà antimuseificatrice»⁴⁷ e distruttrice un'influenza di origine futurista, alleggerita dalla sua personale ironia, ovvero «un invito ad andare oltre, ad ignorare l'ipotesi di un risultato finale»⁴⁸.

Tra Munari e Klee vi è anche la condivisione dell'interesse per le forme della natura⁴⁹, in particolare le forme in crescita e i loro sistemi costruttivi:

⁴² Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 203.

⁴³ Vedi P. Klee, *Teoria della forma e della figurazione*, cit., p. 169.

⁴⁴ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 36.

⁴⁵ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 41.

⁴⁶ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 143.

⁴⁷ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 41. La questione che riguarda la non museificazione dell'opera e quindi la demitizzazione dell'oggetto artistico viene approfondita nel quarto capitolo di questa tesi, p. 135.

⁴⁸ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 41.

⁴⁹ Per approfondire il rapporto di Bruno Munari con la natura, vedi il secondo capitolo di questa tesi, p. 45.

entrambi cercano nella natura le forme archetipe, originarie — e, per Munari, essenziali. Klee afferma: «Il dialogo con la natura resta, per l'artista, *conditio sine qua non*. L'artista è uomo, lui stesso è natura, frammento della natura nel dominio della natura»⁵⁰.

I due artisti partono dunque dalla stessa ricerca, ovvero un'attenta indagine della natura per trovare la forma archetipa, ma arrivano a risultati diversi: per Klee l'obiettivo è il «prelevamento dell'immagine allo stato puro», Munari invece cerca «una forma di naturalezza industriale»⁵¹, visibile nelle sue opere di design.

Infine, il milanese e lo svizzero condividono l'idea che le regole del fare artistico si possono trasmettere, ma la «genialità non la si può insegnare in quanto non è regola bensì eccezione»⁵². Per Munari «È proprio la tecnica che si può insegnare [...] non l'arte. L'arte c'è o non c'è»⁵³. Le tecniche e le regole per sperimentare l'arte possono dunque essere trasmesse, ma la genialità è innata.

Anche la storica dell'arte Gloria Bianchino conferma la grande considerazione di Munari verso il pensiero teorico di Paul Klee, spiegando come «il dialogo con l'artista svizzero sia stato non solo importante, ma determinante [...] per la ricerca del segno di Munari»⁵⁴. L'autrice pone in luce gli elementi di contatto tra il milanese e lo svizzero attraverso la mediazione della scuola del Bauhaus⁵⁵, nella quale, per volontà di Walter Gropius, Klee insegna pittura dal

⁵⁰ Vedi P. Klee, *Teoria della forma e della figurazione*, cit., p. 63.

⁵¹ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 47.

⁵² Vedi P. Klee, *Teoria della forma e della figurazione*, cit., p. 70.

⁵³ Vedi B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, cit., pp. 9-10.

⁵⁴ Vedi G. Bianchino, a cura di, *Bruno Munari: il disegno, il design*, cit., p. 11.

⁵⁵ Scuola di architettura, arte e design che opera a Weimar dal 1919 al 1925, poi a Dessau dal '25 al '32 (periodo in cui Klee tiene la cattedra di pittura) e infine a Berlino, fino all'anno successivo. L'esperienza si conclude nel '33 a causa dell'avvento del nazismo in Germania. Bruno Munari conosce la vicenda del Bauhaus durante il periodo in cui è attivo nel secondo futurismo e utilizza le teorie bauhausiane per fissare la professione dell'*industrial designer*. La scuola nasce infatti con il compito di risolvere i problemi della didattica e il rapporto tra arte e industria, nel tentativo di trovare una soluzione al problema della socialità dell'arte.

1920 al 1931. In questi stessi anni, il pittore tedesco-svizzero farà uso dell'ironia «per suggerire il distacco fra l'immagine rappresentata e il suo primo significato, quello espresso nella didascalia»⁵⁶; è ipotizzabile, per la Bianchino, che Munari assuma «l'uso di proporre dei titoli con la funzione di suggerire [...] il piano dell'immagine come diverso da quello del suo primo significato» proprio da Klee, per il quale il senso delle rappresentazioni «non è mai stabile, ma muta a seconda della didascalia»⁵⁷.

Sappiamo inoltre, dalle parole di Tanchis, che Munari legge Klee, conosce i suoi testi, ma li traduce sempre in maniera operativa, ponendo l'attenzione al risvolto pratico del fare artistico.

Ma, nonostante una profonda condivisione del metodo e di svariati richiami culturali, esistono alcune differenze che intercorrono tra i due maestri: anzitutto la pratica artistica, che per Klee rimane circoscritta alla tela, mentre per Munari si sviluppa in opere di natura molto diversa — dalle *Macchine inutili*, agli oggetti di design, ai libri per bambini, ai laboratori creativi. Inoltre, è evidente la «diversità di forza e carattere»⁵⁸ tra la scuola del Bauhaus, «democratica [...] fondata sul principio della collaborazione, della ricerca comune tra maestri e allievi»⁵⁹ e «vivacissimo centro di cultura artistica in contatto con tutte le tendenze avanzate dell'arte europea»⁶⁰, di cui fa parte Klee, e il MAC⁶¹, movimento artistico fondato da Munari, forse l'unico esempio italiano di discussione di teorie e problemi legati al mondo dell'arte, che altrimenti

⁵⁶ Vedi G. Blanchino, a cura di, *Bruno Munari: il disegno, il design*, cit., pp. 11-12.

⁵⁷ *Id.*, p. 12.

⁵⁸ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 53.

⁵⁹ Vedi G. C. Argan, *L'arte moderna 1770-1970*, Milano, 2007, p. 137.

⁶⁰ *Id.*, p. 139.

⁶¹ *Movimento Arte Concreta*, fondato da Munari nel 1948 (e proseguito fino al 1958), assieme ad Atanasio Soldati (artista astratto), Gillo Dorfles (critico, artista e teorico) e Gianni Monnet (architetto), importante centro di discussione di teorie e problemi legati al mondo dell'arte, dell'architettura, del design. Per un ulteriore approfondimento sull'esperienza di Munari all'interno del Movimento Arte Concreta, vedi il quarto capitolo di questa tesi, p. 120.

sarebbero stati trascurati, ma che ha dato scarsi risultati per quanto riguarda la produzione di oggetti artistici, al contrario della ricca produzione bauhausiana.

Per concludere, la differenza forse più significativa tra Munari e Klee risiede nel rapporto tra arte e vita: lo svizzero vive l'arte come attività consolatoria, in contrasto con la quotidianità, mentre per il milanese questa distinzione è impossibile, poiché non ci devono essere «un mondo falso in cui vivere materialmente e un mondo ideale in cui rifugiarsi moralmente»⁶². Vedremo più avanti che l'intento teorico di Munari sarà infatti riuscire a fondere arte e vita, per giungere ad un'arte democratica e diffusa nel quotidiano.

1.2.2 Bruno Munari e Piet Mondrian

Il giovane Munari deve a Prampolini anche la conoscenza di Piet Mondrian, fondamentale per la formazione del milanese, che con il maestro olandese condivide i motivi di critica al futurismo. A tale proposito, è lo stesso Munari, in un'intervista ad Arturo Carlo Quintavalle, ad affermare: «Prampolini mi mostrò anche delle opere di Mondrian e fui molto colpito dalla essenzialità e dal modo di occupare lo spazio di questo artista»⁶³.

Il milanese si rende presto conto dell'incapacità del futurismo di passare dalla rappresentazione del movimento al movimento puro — questione che egli risolve con le *Macchine inutili* — e la tendenza futurista a considerare il quadro (l'opera in generale) attraverso motivi che vanno oltre l'opera stessa, prescindendo dai valori sensoriali e formali.

Munari riconosce in Mondrian l'artista che per primo arriva «al colore e alla forma che esprimono solo se stessi»⁶⁴, ed è colpito, in particolare, dalla sua meticolosa strutturazione ortogonale dello spazio e dal tentativo di eliminare dall'opera ogni forma di “stato d'animo”, ovvero elementi che non hanno nulla a

⁶² Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 55.

⁶³ Vedi G. C. Argan et. al., catalogo *Bruno Munari*, cit., p. 16.

⁶⁴ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 111.

che fare con l'oggettività del manufatto. Questi elementi vengono ripresi da Munari soprattutto nella sua attività di designer: tutti gli oggetti da lui progettati — si pensi, ad esempio, al *Posacenere cubo* o all'*Abitacolo* — rappresentano null'altro che loro stessi, la loro essenzialità formale corrisponde ad una essenzialità funzionale. A confermare il legame tra Munari e Mondrian è il pittore Franco Passoni che, nel *Bollettino Arte Concreta n. 5*, pubblica un breve saggio dal titolo "Teorema di Munari", nel quale presenta il lavoro del milanese. Passoni scrive:

La prima scoperta fondamentale di *Munari* nacque dalla valutazione sull'arte astratta impostata da *Mondrian*, in quell'occasione e attraverso esperienze personali, egli capì che una superficie piana può diventare interessante dal modo come viene divisa, selezionata e colorata, seguendo un rigorosismo estetico al di fuori della *proporzionalità* euclidea conosciuta in arte come "sezione aurea"⁶⁵.

Munari giunge alla conclusione che «la forma nello spazio ha una sua esclusiva natura, una sua ragione d'essere in sé e per sé senza limiti stabiliti»⁶⁶; ma la ricerca attorno alla forma del quadrato e la realizzazione dei primi *Positivi-Negativi* metteranno definitivamente in luce la discontinuità con il pittore olandese:

Quando nel passato ho lavorato ai negativi-positivi il mio problema era uscire da Mondrian: ho ancora le sue ortogonali dentro di me... A furia di semplificare, di arrivare ai colori primari, Mondrian ha occupato lo spazio della tela in modo asimmetrico al fine di trovare un equilibrio. Era difficile uscire da questa gabbia. Attraverso i miei negativi-positivi ho tentato di arrivare ad un altro tipo di equilibrio. E credo di esserci riuscito⁶⁷.

⁶⁵ Vedi F. Passoni, "Teorema di Munari", in Centro studi Arte Concreta, bollettino n. 5, poi in S. Spriano, a cura di, *I 15 bollettini del M.A.C.*, Omegna, 1981, p. 65.

⁶⁶ *Id.*, p. 67.

⁶⁷ Vedi "L'influenza di Mondrian su Munari", in sito internet <<http://www.munart.org/index.php?p=14>>, ultimo accesso: 20-10-2013.

Conseguenza di questa indagine oggettiva è una certa avversione nei confronti dell'espressionismo, il «barocco moderno» così ricco di soggettività e sentimento, che viene tradotto da Munari in una «ricerca del massimo di purezza e sobrietà dell'oggetto», il quale diventa «autosufficiente e autosignificante, [...] si rappresenta e non rappresenta»⁶⁸. La ricchezza di dettagli e decori è, per Munari, inutile alla comunicazione del messaggio e, dunque, alla fruizione dell'oggetto: l'obiettivo del designer è il raggiungimento del famoso motto di Mies van der Rohe "*less is more*":

Complicare è facile, semplificare è difficile. Per complicare basta aggiungere, tutto quello che si vuole: colori, forme, azioni, decorazioni, personaggi, ambienti pieni di cose. Tutti sono capaci di complicare. Pochi sono capaci di semplificare. [...] Togliere invece che aggiungere vuol dire riconoscere l'essenza delle cose e comunicarle nella loro essenzialità. Questo processo porta fuori dal tempo e dalle mode [...]. La semplificazione è il segno dell'intelligenza, un antico detto cinese dice: quello che non si può dire in poche parole non si può dirlo neanche in molte⁶⁹.

Come per Munari e Klee, il milanese condivide anche con Mondrian lo stretto legame con la natura: per l'olandese, infatti «Nel naturale possiamo percepire che ogni rapporto è dominato da un rapporto primordiale: quello degli estremi opposti [...] attraverso una dualità di posizioni ortogonali tra loro»⁷⁰.

Mondrian è anche responsabile della formazione anti-romantica di Munari, in particolare per quanto riguarda la funzione dell'arte: l'operare artistico dipende, per l'olandese, dalla «riconciliazione uomo-ambiente» e deve proseguire verso una progressiva «scomparsa [...] del tragico»⁷¹.

⁶⁸ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 115.

⁶⁹ Vedi B. Munari, *Verbale scritto*, cit., pp. 53-54.

⁷⁰ Vedi P. Mondrian, *Tutti gli scritti*, Milano, 1975, p. 32.

⁷¹ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 113.

In altre parole, Munari recupera l'insegnamento di Mondrian adattandolo alla situazione italiana e coglie dal maestro la volontà di azzerare il linguaggio visivo corrente per crearne uno di nuovo⁷². Questo codice dovrà segnare una totale autonomia rispetto a ciò che lo ha anticipato — in particolare il futurismo e il cubismo — per giungere ad una diversa figura d'artista, al quale spetterà il compito di legare il problema dell'arte al problema sociale. Dunque, la nuova funzione dell'arte risiede nella capacità dell'arte stessa di interagire e integrarsi con il mondo e con la società e di essere utile all'uomo, nella maniera più naturale possibile.

Infine, l'obiettivo di Mondrian di «ricostruire e rettificare il processo della percezione; correggere le storture di una falsa educazione visiva»⁷³ è condiviso da Munari sia negli scritti teorici, così attenti all'aspetto didattico, che nell'attività artistica, la quale mira, come abbiamo visto, ad una nuova educazione visiva, purificata da ciò che è superfluo.

Influenzato dalle avanguardie e dagli artisti che vi hanno fatto parte, verso la metà degli anni '30 Munari sperimenta studi di percezione visiva e giunge, dopo la guerra, alla realizzazione di due opere in particolare che segnano un punto di svolta rispetto alle influenze futuriste e astrattiste. Anzitutto le *Sculture da viaggio*, nate alla fine degli anni '50, «oggetti a funzione estetica»⁷⁴, vere e proprie sculture in miniatura, leggere e poco ingombranti, che hanno la caratteristica principale di poter essere smontate (occupando uno spazio bidimensionale) e rimontate (ritorno alla tridimensionalità) infinite volte e portate con sé anche in viaggio, appunto. Nello stesso periodo Munari realizza anche i primi *Positivi-Negativi*, a cui abbiamo già accennato, opere che si

⁷² Vedremo nel quarto capitolo di questa tesi (p.120) a quali risultati teorici e pratici giungerà Munari attraverso l'esperienza nel Movimento Arte Concreta e nell'Arte programmata.

⁷³ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 115.

⁷⁴ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 68.

inseriscono pienamente nell'attività astratta dell'artista. «L'idea base che genera questi dipinti, sta nel fatto che ogni elemento che compone l'opera, ogni forma, ogni parte della superficie, può essere considerata sia in primo piano sia come fondo»⁷⁵. La serie *Positivi-Negativi* è anche un omaggio a Mondrian: la riflessione sul problema dello sfondo viene risolta con l'effetto ottico dove ogni elemento del quadro può essere letto da diversi punti di vista.

Questa parte della ricerca munariana è stata collegata da molti studiosi⁷⁶ all'esperienza della scuola del Bauhaus, soprattutto attraverso l'attività di tre artisti: Joseph Albers, Moholy-Nagy e Max Bill. A questo riguardo lo scrittore e critico d'arte Guido Ballo scrive:

Munari [...] sente la necessità di "sperimentare", di applicare decisamente l'arte all'industria, di moltiplicare una stessa opera, con punti di vista diversi; né ha il timore di volgersi alla grafica pubblicitaria e all'*industrial design*. Sa con chiarezza che l'esempio del Bauhaus [...] può essere efficace proprio per il rinnovamento di un'arte nel rapporto con l'industria⁷⁷.

Ma è lo storico Aldo Tanchis, a cui «si deve un saggio assai acuto sul designer»⁷⁸ — come sottolineato da Gloria Bianchino — che realizza un quadro completo riguardo le influenze di ambito artistico che hanno interessato l'attività teorica e pratica di Munari.

⁷⁵ *Id.*, p. 46.

⁷⁶ Faccio riferimento al testo monografico di Marco Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit. e agli storici Arturo Carlo Quintavalle, Giulio Carlo Argan, Alessandro Mendini, Guido Ballo, Carlo Belloli, Davide Boriani, Enrico Crispolti, Umberto Eco, Paolo Fossati, Carlo Manzoni, Filiberto Menna, Claudio Olivieri, Luigi Pralavorio, Pier Carlo Santini, Michel Seuphor, Emilio Tadini, Schuzo Takiguchi, Caroline Tisdall, Lea Vergine, i cui testi critici sul lavoro di Munari sono stati raccolti in G.C.Argan et. al., *Catalogo Bruno Munari*, cit.; vedi anche Gloria Bianchino, a cura di, *Bruno Munari: il disegno, il design*, cit.

⁷⁷ Vedi G. Ballo, "Designer italiani. Con Bruno Munari continua la galleria dei personaggi che hanno inciso sull'evoluzione del costume artistico italiano", in *Ideal standard*, n. 1-2, 1965, poi in G. C. Argan et. al., *Catalogo Bruno Munari*, cit., p. 68.

⁷⁸ Vedi G. Bianchino, *Bruno Munari: il disegno, il design*, cit., p. 11. Il saggio a cui la Bianchino fa riferimento è A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit.

Cominciamo prendendo in esame, seppur in modo sommario, l'attività artistica di Josef Albers, che dal '25 al '33 insegna alla scuola di Dessau. L'artista indaga il problema della densità spaziale e della profondità del dipinto, oltre che le proprietà dei materiali, condizionando non poco l'attività del milanese, come conferma lo storico dell'arte Filiberto Menna:

Munari si muove soprattutto sulla via aperta da quest'ultimo (Albers), in direzione cioè di un'arte intesa come pura ricerca visiva, come analisi grammaticale del linguaggio pittorico e plastico compiuta con l'ausilio della psicologia della percezione⁷⁹.

Due opere di Munari sono da considerarsi il risultato concreto di queste riflessioni: con i *Positivi-Negativi* il milanese sperimenta l'effetto OP (*optical art*), attraverso il quale «ogni forma che compone l'opera sembra che si sposti, che avanzi o che vada indietro nello spazio ottico percepito dallo spettatore»⁸⁰. Allo stesso modo, il dipinto *Anche la cornice* del 1935 va interpretato alla luce del nuovo interesse per i problemi di comunicazione visiva, rivolto in particolare ad «una precisa sperimentazione su fenomeni ottici come la irrequietezza percettiva di un *pattern* e la ambiguità tra figura e sfondo»⁸¹. L'interesse di Munari verso le ricerche di Albers è confermato anche dalla firma alla prefazione del libro del pittore tedesco *Interazione del colore*⁸², dove il designer mette in luce le infinite variabili che alterano la percezione dei colori e accenna ad alcune delle sperimentazioni cromatiche proposte da Albers all'interno del saggio. Lo stesso Munari sottolinea come tali ricerche «potrebbero essere utili

⁷⁹ Vedi F. Menna, "Munari o la coincidenza degli opposti", in *La botte e il violino. Repertorio bimestrale di design e di disegno*, n. 3, 1966, poi in G. C. Argan et. al., *Catalogo Bruno Munari*, cit., p. 74.

⁸⁰ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 46.

⁸¹ Vedi F. Menna, "Munari o la coincidenza degli opposti", cit., p. 74.

⁸² Vedi J. Albers, *Interazione del colore*, Parma, 1997.

a operatori in campi diversi»⁸³ e non solo a chi si occupa di arte pura, accennando l'interesse dei designers nei confronti della percezione del colore su materiali utilizzati nell'ambito dell'arte applicata, come ad esempio la reazione di tessuti di materie diverse ad un bagno dello stesso colore.

Anche le indagini di Moholy-Nagy appassionano il giovane artista. Dall'esperienza dell'ungherese nell'ambito di ricerca attorno la luce e il movimento, Munari dà vita alle *Proiezioni a luce polarizzata*. A differenza delle *Proiezioni dirette*, che si avvalgono di materie plastiche colorate, trasparenti, semitrasparenti o opache inserite in un telaietto per comporre un "quadro statico" proiettato con un comune proiettore per diapositive, le *Proiezioni a luce polarizzata* hanno i colori della composizione che cambiano per tutto l'arco cromatico fino ai rispettivi complementari, grazie alla rotazione del filtro polarizzante. Nel telaietto vengono inserite materie plastiche trasparenti ma senza colore⁸⁴. Rispetto a questo tema, è ancora Filiberto Menna ad affermare: «l'artista (Munari) si rivolge ad altri strumenti di comunicazione visiva, proseguendo le ricerche sulle possibilità espressive della fotografia condotte da Moholy-Nagy»⁸⁵. Per l'artista bauhausiano «L'immagine non è il risultato, ma la materia e l'oggetto della ricerca»:

Poiché non c'è visione senza luce, l'analisi dell'immagine (che è sempre luminosa) diventa analisi della luce: la luce essendo movimento, movimento e luce sono le due componenti fondamentali dell'immagine. Essenziale è quindi lo studio delle qualità assorbenti, riflettenti, filtranti e rifrangenti della superficie (*texture*) delle diverse materie⁸⁶.

Sappiamo che Munari conosce bene «le ricerche di Moholy-Nagy [...] sia in

⁸³ *Id.*, p. 8.

⁸⁴ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 54.

⁸⁵ Vedi F. Menna, "Munari o la coincidenza degli opposti", cit., p. 73.

⁸⁶ Vedi C. G. Argan, *L'arte moderna 1770-1970*, cit., p. 255.

fotografia che sul movimento»⁸⁷; a confermarlo è egli stesso poiché, nell'intervista allo storico dell'arte Arturo Carlo Quintavalle, afferma di muovere le proprie sperimentazioni dalla «nuova tecnica fotografica iniziata da Man Ray e da Moholy-Nagy»⁸⁸. Altro punto di contatto con l'ungherese riguarda la ricerca del metodo che risolve il problema dello sfondo: entrambi gli artisti partono dal «rifiuto dell'astrattismo "lirico" di Kandinsky»⁸⁹ e arrivano a soluzioni innovative che si avvalgono di strumenti e materiali moderni, dimostrando una profonda attenzione alla contemporaneità.

Munari condivide alcuni elementi della sua ricerca anche con Max Bill, allievo dei grandi maestri del Bauhaus e attento indagatore dell'arte concreta, tanto da entrare in contatto, dal dopoguerra, con i fondatori del MAC (Soldati, Dorfles, Monnet, Munari). Nell'intervista a Quintavalle, Munari dichiara di seguire le esperienze di Bill attorno agli alfabeti e ai problemi topologici. La convergenza teorica dei due nei confronti di questioni artistiche oggettive e verificabili, li porta a condividere il rifiuto dello *styling*, ovvero un tipo di progettazione industriale legato alla moda, che antepone alla progettazione stessa un'idea artistica; l'attenzione ai rapporti forma-funzione, nel modo in cui la forma è il risultato della funzione che l'oggetto deve svolgere; la battaglia per il *good design*⁹⁰, conseguenza del dissenso allo *styling* e della ricerca del rapporto forma-funzione.

Alla fine degli anni '40, Munari è ormai proiettato verso la grafica e il design, il suo interesse si è fatto più "pratico" e legato ad un uso quotidiano. La ricerca puramente astratta è limitante per un artista «convinto che l'arte dovesse vivere nel mondo degli uomini, nella realtà fenomenologica, nel flusso

⁸⁷ Vedi G. Bianchino, *Bruno Munari: il disegno, il design*, cit., p. 16.

⁸⁸ Vedi A. C. Quintavalle, "Intervista a Munari", in G. C. Argan et. al., *Catalogo Bruno Munari*, cit., p. 17.

⁸⁹ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 119.

⁹⁰ Vedi B. Munari, *Good design*, Mantova, 2007.

delle cose»⁹¹ e anche perché, secondo Munari, «l'arte astratta di allora era in realtà una rappresentazione verista di oggetti. Una natura morta di oggetti inventati: triangolo, quadrati, linee, piani... invece di bottiglie e pere»⁹².

1.3 Bruno Munari e il dadaismo

Le ricerche di Munari, che dagli anni '40 esplodono in mille direzioni — perché è più importante l'operare che l'opera stessa — incrociano, lungo il loro percorso di maturazione, anche elementi dadaisti. Filiberto Menna, riferendo la complessità di rintracciare nell'opera di Munari un senso unitario di ricerca e sperimentazione, parla dell'equilibrio della poetica dell'artista tra i temi centrali del futurismo, ovvero la «interpretazione dell'arte come totalità e come strumento di riedificazione dell'ambiente per il tramite della macchina e della tecnica moderna»⁹³, e i temi ironici e antimacchinistici propri del dadaismo. Munari affronta i problemi teorici legati all'arte con «una componente ludica che sembra derivare dalla astratta ironia metafisica di Duchamp»⁹⁴, in particolare attraverso due filoni di indagine collegati al movimento anti-arte: la poetica del casuale e l'uso dell'ironia.

La “legge del caso”, che con Duchamp raggiunge la sua massima espressione, viene filtrata e adattata da Munari: il milanese coglie dall'insegnamento duchampiano ciò che gli interessa, come spesso è accaduto anche con altri movimenti artistici, e lo adegua al suo modo di fare arte.

⁹¹ Vedi A. Tanchis, *Bruno Munari*, cit., p. 25.

⁹² Vedi A. C. Quintavalle, “Intervista a Munari”, cit., p. 15.

⁹³ Vedi F. Menna, “Munari o la coincidenza degli opposti”, cit. p. 71.

⁹⁴ *Ibid.*

Il poeta Tristan Tzara⁹⁵, nel descrivere il modo dadaista di produrre una poesia, dimostra quanto la “legge del caso” influisca sul risultato finale:

Prendete un giornale. Prendete delle forbici. Scegliete nel giornale un articolo che abbia la lunghezza che contate di dare al vostro poema.

Ritagliate l'articolo. Ritagliate quindi con cura ognuna delle parole che formano questo articolo e mettetele in un sacco. Agitate piano.

Tirate fuori quindi ogni ritaglio, uno dopo l'altro, disponendoli nell'ordine in cui hanno lasciato il sacco.

Copiate coscienziosamente. Il poema vi assomiglierà.

Ed eccovi “uno scrittore infinitamente originale e d'una sensibilità affascinante, sebbene incompresa dall'uomo della strada”⁹⁶.

Munari fa affidamento alla “legge del caso” nella fruizione delle *Macchine inutili*, introducendo «un elemento di distrazione nei confronti della funzionalità pura, in modo da porre l'accento sulla componente di una libera e gioiosa *contemplazione-fruizione dell'oggetto*»⁹⁷. Ecco, dunque, che il movimento della macchina inutile dipende da agenti esterni, come il vento o la spinta da parte del fruitore.

Ma è nella *performance* del 1969 *Far vedere l'aria* che la poetica del caso è particolarmente esplicita, senza dimenticare che questa giocosa operazione ha un precedente futurista: Aldo Tanchis ricorda infatti che nel 1914 Bruno Corra e Emilio Settimelli proposero di «combinare degli organismi con dei pezzi di legno, tela, carta, piume e inchiostro, i quali lasciati cadere da una torre alta 37 metri e 3 centimetri, descrivono cadendo a terra una certa linea più o meno

⁹⁵ Tristan Tzara, poeta e saggista rumeno trapiantato in Francia, è considerato il fondatore del movimento dadaista. Scrive i primi testi dada e nel '24 compone il manifesto del movimento, chiamato *Sept manifestes Dada*.

⁹⁶ Citazione di Tristan Tzara tratta da un articolo di V. Torselli, *La poetica della casualità il ready-made di Duchamp*, in <<http://www.artonweb.it/artemoderna/dadaismo/articolo2.htm>>, ultimo accesso: 20-10-2013.

⁹⁷ Vedi F. Menna, “Munari o la coincidenza degli opposti”, cit. p. 71.

rara»⁹⁸. *Far vedere l'aria* è un'esperienza ludico-artistica collettiva, proposta da Munari in occasione della manifestazione "Campo urbano" organizzata a Como, e si realizza suggerendo precise istruzioni:

Istruzione per l'uso di forme rivelatrici
da lanciare dall'alto di una torre.

A - Una striscia rettangolare di carta da disegno
di cm. 3x30, leggermente curvata
nel senso della lunghezza
può essere appoggiata sull'aria ma subito si capovolge
e ruota come se fosse infilata
in un asse longitudinale
creando un volume virtuale
determinato dal movimento dell'aria in quel momento
e dalla forma della striscia di carta
che si sposta nell'aria, sale, si allontana
scende dolcemente.

B - un triangolo rettangolo di carta da disegno
della misura di cm. 9x18x20,2
appoggiato sull'aria si muove disordinatamente
durante la caduta.
Il suo peso non è ugualmente distribuito sull'aria
e si crea un'asse di ribaltamento
che imprime a questa forma un movimento
irregolare ma costante.

C - Un quadrato di carta da disegno
di cm. 13 di lato
piegato verso l'alto, secondo le diagonali
e piegato verso il basso secondo le perpendicolari medie
dà una forma di piramide capovolta

⁹⁸ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 89.

a base stellare a quattro punte.

Questa forma scende rapida e verticale come una pietra.

D - Chiunque può fare questo esperimento

la carta da disegno è dal cartolaio

le forbici ci sono le istruzioni pure

anche le mani, provate.

E - Provate anche a fare altre forme.

F - Ancora (poiché le precedenti non andavano bene).

G - Queste sì⁹⁹.

In questa azione-gioco, che Munari progetta fin nei minimi particolari — l'artista fornisce misure e forme precise per i pezzetti di carta, lasciando anche la possibilità al pubblico di pensare a forme nuove ed alternative — il ruolo del caso è determinante per il movimento e l'atterraggio delle strisce lasciate cadere dalla torre. La poetica del caso viene dunque adattata alle esigenze progettuali dell'artista divenendo, attraverso una puntuale programmazione, un'esperienza di «dada propositivo»¹⁰⁰. In questo senso, la *performance* ha a che fare con l'idea di "arte" proposta dall'antropologo Alexander Alland. Egli, infatti, definisce "arte" un «gioco con una forma che produce una qualche trasformazione-rappresentazione esteticamente valida»¹⁰¹, dove per "forma" si intendono le regole del gioco dell'arte.

Tornando al tema del caso, in Munari esso è certamente presente, ma è mitigato dalla costante ricerca della regola, che è utile conoscere per poterla trasgredire, ma che rimane il punto di partenza del suo lavoro. Del resto, la convivenza di caratteristiche contrapposte è un elemento importante nell'opera

⁹⁹ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 116.

¹⁰⁰ Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 89.

¹⁰¹ Vedi E. A. Schulz, R. H. Lavenda, a cura di, *Antropologia culturale*, Bologna, 2010, p. 146.

dell'artista milanese, per il quale l'equilibrio risiede nella coesistenza di energie contrarie, come afferma egli stesso: «La vita [...] è un continuo equilibramento di forze contrapposte: il lavoro viene equilibrato col riposo, il giorno dalla notte, il caldo dal freddo, l'umido dal secco, l'uomo dalla donna, e via dicendo»¹⁰².

Nel rapporto dialettico tra serietà e gioco, tra positivo e negativo, tra *yin* e *yang* esiste un elemento che permette di raggiungere tale equilibrio, forse la caratteristica più appariscente del lavoro di Munari, l'ironia. La funzione che essa svolge nelle opere del milanese è duplice: l'artista sfrutta l'umorismo per mantenere un senso di inafferrabilità nelle sue opere e nella sua stessa professione. Munari è artista e designer, è scrittore e grafico, é:

- Quello nato a Milano nel 1907
- Quello delle Macchine inutili del 1930
- Quello dei nuovi libri per bambini del 1945
- Quello dell'Ora X (quello dei multipli) del 1945
- Quello delle Scritture illeggibili di popoli sconosciuti, 1947
- Quello dei libri illeggibili del 1949
- Quello delle pitture negative-positive del 1950
- Quello delle aritmie meccaniche del 1951
- Quello delle proiezioni a luce polarizzata del 1952
- Quello delle fontane e dei giochi d'acqua del 1954
- Quello delle ricostruzioni teoriche di oggetti immaginari
in base a frammenti residui di origine incerta e di uso dubbio, 1956
- Quello del portacenere cubico del 1957
- Quello delle Forchette parlanti del 1958
- Quello del design
- Quello delle sculture da viaggio del 1958
- Quello dei fossili del duemila, 1959
- Quello delle Strutture continue, 1961
- Quello delle xerografie originali del 1964
- Quello degli Antenati, 1966

¹⁰² Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 128.

Quello della flexy del 1968
Quello della grafica editoriale Einaudi
Quello dell'abitacolo del 1971
Quello dei giochi didattici di Danese
Quello dei messaggi tattili per non vedenti del 1976
Quello dei bonsai
Quello dei laboratori per bambini al museo del 1977
e di tutti gli altri laboratori in altri paesi
Quello delle rose nell'insalata
Quello della lampada di maglia
Quello dell'olio su tela del 1980
Quello dell'Alta Tensione
Quello dei colori rotanti
Quello del corso di design alla Harvard University USA del 1967
Quello premiato col Compasso d'Oro,
con una menzione onorevole dall'Accademia delle Scienze di New York
e quello premiato dalla Japan Design Foundation
«per l'intenso valore umano del suo design»
Honorary Member della Harvard University di Cambridge - USA
Quello del premio Andersen per il miglior autore per l'infanzia
e quello del premio Lego
Laurea ad honorem in architettura all'università di Genova
Socio onorario dell'Accademia di Belle Arti di Brera - Premio Marconi 1992

Ognuno conosce un Munari diverso¹⁰³.

Il senso di inafferrabilità sottolinea la volontà dell'artista «di non restar prigionieri di un'immagine qualsivoglia, intellettuale, fisica, poetica o tecnica che sia»¹⁰⁴. Inoltre, se consideriamo il discorso legato all'ironia in rapporto al dadaismo, individuiamo la sua seconda caratteristica, ovvero la capacità di togliere all'oggetto creato — nel caso di opere d'arte e di design — il senso di sacralità che per Munari diventa un pericolo, qualcosa da cui è necessario

¹⁰³ Questa è l'autobiografia di Bruno Munari, vedi B. Munari, *Verbale scritto*, cit., pp. 84-86.

¹⁰⁴ Vedi P. Fossati in G. C. Argan et. al., catalogo *Bruno Munari*, cit., p. 61.

allontanarsi¹⁰⁵. Nel dadaismo «l'arte è gioco»¹⁰⁶ e l'ironia fa da fertilizzante in ogni azione artistica, che in realtà è essa stessa nulla. L'opera perde importanza, valore e significato, ma acquista dignità intellettuale attraverso il gesto desacralizzante dell'artista. Tale operazione, chiamata *ready-made* e definita da Argan come il processo che determina un valore ad «una cosa a cui comunemente non se ne attribuisce alcuno», dunque considerata non attraverso il procedimento operativo, ma piuttosto come «un mutamento di giudizio»¹⁰⁷, è descritta anche da Munari che spiega ironicamente «Più vicino a noi Marcel Duchamp presentò un pisciatoio come fontana. Questo oggetto che aveva sempre ricevuto getti liquidi, adesso li restituisce e diventa una fontana»¹⁰⁸. Ricorda il *ready-made* l'operazione artistica-gioco del *Museo inventato sul luogo*¹⁰⁹, dove oggetti trovati in natura e non solo, raccolti e catalogati, costituiscono la collezione di un museo personale che ognuno può realizzare in casa propria.

Munari, con ogni suo progetto, ribadisce la regola per cui «una cosa può essere anche un'altra cosa»¹¹⁰. A questa regola rispondono molte altre opere del milanese, come gli *Olii su tela* del 1980, forse l'opera più concettuale dell'artista, con la quale egli critica e desacralizza l'arte accademica ironizzando attorno alla tecnica tradizionale di "olio su tela":

Restano l'olio e la tela. Olio su tela. La tela con i suoi colori raffinatissimi, dalla tela di canapa a quella di lino, a quella di cotone, a quella sottilissima di batista. Gli oli da quello di lino a quello di papavero, a quello di mandorle, a quello di ricino, colori

¹⁰⁵ Sul concetto di demitizzazione e desacralizzazione dell'oggetto artistico, vedi il quarto capitolo di questa tesi, p. 135.

¹⁰⁶ Vedi G. C. Argan, *L'arte moderna 1770-1970*, cit., p. 183.

¹⁰⁷ *Ibid.*

¹⁰⁸ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 40.

¹⁰⁹ *Ib.*, p. 197.

¹¹⁰ *Ib.*, p. 203.

appena visibili. Molto più raffinati del banale rosso e verde bandiera. Olio su tela, olio puro, tela senza telaio, oli su tele¹¹¹.

Anche le *Proiezioni dirette*, nate come opere originali e diventate uno dei giochi del primo laboratorio per bambini di Brera (1977), rispondono alla regola sopracitata: queste piccole composizioni, realizzate direttamente nei telaietti per diapositive, trasformano banali materie plastiche in opere d'arte. Piccoli pezzi di plastica e carta colorata di diverse trasparenze, fili e reti metalliche, piume e foglie, assemblati in modo creativo e proiettati al muro in scala maggiore diventano espressioni artistiche, recuperando dignità e valore intellettuale. La funzione dissacratoria dell'ironia è rivolta anche all'arte contemporanea, o meglio, alla «pura arte commerciale»¹¹²: l'obiettivo critico delle pungenti battute, che ritroviamo negli scritti teorici, rivolte ad artisti e/o movimenti affermati del panorama contemporaneo, «è la mancanza di educazione e informazione estetica»¹¹³, di cui è responsabile la critica, che dovrebbe fare da tramite con il pubblico, ma che sempre più frequentemente tiene conto del profitto e del mercato e mantiene l'ignoranza nella gente.

Se prendiamo in considerazione gli scritti teorici di Munari, vediamo che egli utilizza l'umorismo anche per discutere del suo lavoro: il riso, nato da una battuta spiritosa, muove nel lettore riflessioni che altrimenti non germinerebbero ed «è segno di equilibrio interiore»¹¹⁴.

Per Giulio Carlo Argan:

Ciò che lo salva (che salva Munari) dalle metodologie e archetipologie del design è l'ironia degli oggetti e dei soggetti verso se stessi. Senza questa reciproca ironia oggetto e soggetto sarebbero immobili e immutabili; [...]. Munari ha l'ironia del

¹¹¹ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 170.

¹¹² Vedi A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, cit., p. 65.

¹¹³ *Id.*, p. 67.

¹¹⁴ *Id.*, p. 61.

complicato, del meccanico e dell'inutile: o forse, l'ironia dell'oggetto per il soggetto e del soggetto per l'oggetto. E può darsi che il suo umorismo sia anche un mezzo della sua didattica piana e intelligente¹¹⁵.

Dunque la funzione temporale dell'ironia, messa in luce da Argan e Tanchis, permette alle opere di Munari di mutare continuamente, prendendo forme nuove e comunicando sempre sensazioni diverse. L'ironia è funzionale al completamento, alla comprensione, all'equilibrio e alla demitizzazione dell'opera e contribuisce a riportare sul piano della realtà il lavoro di Munari.

Infine, accenniamo ad un elemento di continuità tra Munari e i movimenti artistici di cui abbiamo parlato fino ad ora, ovvero il "libro d'artista". Questo tema — che certamente richiederebbe un approfondimento ben più ampio di quello che qui proponiamo — ha a che fare con l'esperienza del milanese all'interno, o meglio ai confini, delle avanguardie ed è molto importante nella revisione della sua opera, soprattutto tenendo conto delle direzioni che Munari prenderà con il lavoro di editoria per l'infanzia.

Il periodo che va dalla fine degli anni Trenta fino alla conclusione della guerra evidenzia una svolta negli interessi del milanese, che si rivolgono in modo significativo verso la grafica. In questo periodo l'artista, che vive a Milano — città molto attiva in ambito editoriale — ha la possibilità di conoscere il lavoro di autori a lui contemporanei. Attraverso le riviste dell'epoca il giovane Munari entra in contatto con l'attività di molti artisti che utilizzano il libro d'arte per diffondere il loro lavoro, poiché, come spiega la storica Maura Picciau:

L'appropriazione del libro [...]da parte delle avanguardie artistiche è strettamente connessa alla volontà di allargare il proprio pubblico, di uscire, grazie al medium

¹¹⁵ Vedi l'introduzione di Carlo Giulio Argan in G. C. Argan et. al., catalogo *Bruno Munari*, cit., p. 11.

più comune, dal chiuso delle gallerie d'arte. Il libro come tramite comunicativo rapido, economico e democratico. [...]

E la fruizione, consapevolmente dinamica, di un libro d'artista, si avvicina all'idea di performance, di esperienza estetica — dell'autore e del lettore/fruitori — dilatata nel tempo e nello spazio¹¹⁶.

Il libro diventa un nuovo codice comunicativo, «luogo di confronto con le altre discipline»¹¹⁷, e come tale è fonte di profondo interesse da parte di Munari che, muovendo dall'esperienza futurista del “libro d'arte” attraverso il lavoro di Marinetti e d'Albisola, ma anche dal dadaismo e da artisti come Hannah Höch o esponenti della Bauhaus quali Oskar Sclemmer o Moholy-Nagy, giunge alla realizzazione dei *libri illeggibili*, probabilmente la conclusione più radicale della ricerca sull'astrazione. L'esperto di storia dell'editoria Giorgio Maffei non manca di sottolineare come Munari «nella piena maturità dell'astrattismo concretista, dà l'ultima spallata al ruolo informativo del libro eliminandone la sua peculiare caratteristica, la leggibilità, aprendo così la via ad una sua definitiva deflagrazione»¹¹⁸. Il libro, con Munari, diventa nuovo linguaggio espressivo, luogo di «equilibrio compositivo e cromatico, di sequenza formale logica»¹¹⁹ e, come sottolinea Menna, «si trasforma in oggetto *inutile*, in un libro illeggibile, ma nello stesso tempo si presenta come un modello per libri in grado di offrire la possibilità di letture sempre nuove e ricche di imprevisti»¹²⁰.

Come abbiamo visto, Bruno Munari sperimenta ogni avanguardia e movimento artistico con cui entra in contatto, dal futurismo, all'astrattismo, al surrealismo, al dadaismo: il suo animo curioso mette alla prova ogni tecnica

¹¹⁶ Vedi G. Maffei, M. Picciau, *Il libro come opera d'arte*, catalogo della mostra alla Galleria Nazionale d'Arte moderna di Roma, 23 settembre-19 novembre 2006, Mantova, 2006, p. 18.

¹¹⁷ *Id.*, p. 19.

¹¹⁸ *Id.*, p. 12.

¹¹⁹ *Id.*, p. 19.

¹²⁰ Vedi F. Menna, “Munari o la coincidenza degli opposti”, cit. p. 75.

possibile, ogni riferimento estetico, percorre tutte le direzioni che incontra, per ridurre le innumerevoli esperienze entro la propria visione del mondo e il proprio fare artistico. Per questo motivo è difficile tracciare un profilo chiaro dell'artista ed è impossibile costringerlo in categorie cronologiche o stilistiche: egli è futurista, astrattista, surrealista, dadaista e, allo stesso tempo, non è nulla di tutto ciò.

Il comune denominatore della poetica di Munari, l'elemento che tiene insieme tutte le forme d'espressione del milanese, è, come vedremo, l'amore per il progetto, una costante del suo modo di fare arte, design e didattica.

2. BRUNO MUNARI E L'ORIENTE

Il legame tra Bruno Munari e l'Estremo Oriente è una questione ancora poco esplorata e complessa: vi sono, nelle sue opere ma anche in numerosi suoi scritti, molteplici indizi che dimostrano la propensione nipponica dell'artista, legata soprattutto alla tradizione di pensiero del buddhismo zen.

Sebbene Munari viva e lavori in un periodo storico — anni Cinquanta e Sessanta — in cui lo scambio tra Estremo Oriente e Occidente interessa sia profili storico-artistici, sia gli stili di pensiero¹, è bene sottolineare, come ci ricorda Azalea Seratoni — storica dell'arte, laureata all'Università di Milano con una tesi su Bruno Munari e il Giappone — che: «La propensione di Munari per l'Oriente è un processo di autoidentificazione avvenuto naturalmente perché già ne esistevano i presupposti molto prima del 1954, quando per la prima volta egli venne a contatto con quella cultura»². Risale infatti al 1954 il primo viaggio in Giappone di Munari, dopo il quale ne seguirono altri. In particolare, ricordiamo il viaggio del 1965 in occasione della mostra personale dell'artista al grande magazzino Isetan di Tokyo, tra i primi ad interessarsi ai prodotti e alla cultura italiani, spesso collaborando con *La Rinascente* di Milano, e il viaggio del 1985 per la mostra e l'inaugurazione dei laboratori didattici al Castello dei Bambini di Tokyo.

Vedremo che la propensione di Munari per l'Oriente è ben voluta e ricambiata dal popolo nipponico, che vede nell'artista una sensibilità estetica vicina alla propria, ma soprattutto un fare progettuale, un metodo di lavoro condiviso, in un rapporto di reciproco rispetto.

¹ Ricordiamo, in ambito architettonico, l'influenza dell'arte giapponese nel lavoro di Frank Lloyd Wright, vedi F. L. Wright, *Le stampe giapponesi: una interpretazione*, Milano, 2008; Carlo Scarpa, per cui l'Oriente fu fonte di ispirazione creativa, vedi M. Pierconti, *Carlo Scarpa e il Giappone*, Milano, 2007. Per un ulteriore contributo critico sul rapporto tra Oriente e Occidente, vedi anche E. W. Said, *Orientalismo. L'immagine europea dell'Oriente*, Milano, 2012.

² Vedi A. Seratoni, *Il Giappone di Munari*, in sito internet <<http://www.artsoup.info/wp-content/uploads/2012/01/Il-Giappone-di-Munari-Azalea-Seratoni.pdf>>, ultimo accesso: 16-10-2013.

Parlare di estetica orientale è difficile per diversi motivi: anzitutto è bene considerare che l'Oriente comprende una varietà di religioni, culture e tradizioni molto diverse tra loro, quindi è utile, prima di ogni altro ragionamento, specificare che quando si parla di Oriente in questo contesto ci si riferisce alla Cina e, soprattutto, al Giappone e al buddhismo zen³. Inoltre, si deve tenere conto del fatto che nella civiltà giapponese — così come in tutte le altre civiltà orientali, quali la Cina, l'India, la Corea, il Tibet e la Birmania — non è mai esistita una disciplina chiamata “estetica”, così come la si intende nella tradizione filosofica occidentale.

Giorgio Pasqualotto, nell'introduzione a *Estetica del vuoto. Arte e meditazione nelle culture d'Oriente*, spiega infatti:

Vi sono tuttavia ragioni più profonde per le quali l'estetica come specifica disciplina filosofica non è sorta all'interno della civiltà cinese e di quella giapponese. È da ricordare prima di tutto e in generale che entrambe queste civiltà non hanno mai posto né sviluppato quella differenza radicale tra teoria e pratica che ha invece segnato — in negativo e in positivo — pressoché tutta la cultura occidentale: per il pensiero cinese e, poi, per quello giapponese, *ogni idea è già un'azione, ed ogni azione possiede in sé energia e valore spirituali*⁴.

Questo aspetto della civiltà orientale, ovvero l'assenza di una differenziazione tra teoria e pratica, è uno degli elementi che, come vedremo, legano fortemente il pensiero di Munari a quello zen.

³ Il buddhismo zen, diffuso soprattutto in Giappone, ha origine dal buddhismo *chan* cinese, il quale deriva dal termine sanscrito *dhyana*: tutti questi termini stanno per «meditazione». Per questo vedi G. Pasqualotto, *Estetica del vuoto. Arte e meditazione nelle culture d'Oriente*, Venezia, 2002; L. Galliano, a cura di, *Ma. La sensibilità estetica giapponese*, Torino, 2004; D. T. Suzuki, *Saggi sul buddhismo zen*, vol. 1, 2, 3, Roma, 1977.

⁴ Vedi G. Pasqualotto, *Estetica del vuoto. Arte e meditazione nelle culture d'Oriente*, cit., p. X dell'introduzione.

2.1 Premessa: rapporto con la natura

Per parlare del legame a doppio filo che lega Bruno Munari all'Oriente, in particolare al Giappone, cominciamo col prendere in esame una parentesi della vita dell'artista poco conosciuta, accennata solo da Aldo Tanchis nella sua biografia sull'artista e che si può collocare nei primi anni di vita del maestro.

Bruno Munari trascorre l'infanzia assieme ai genitori in un piccolo paesino della campagna veneta sulle rive dell'Adige, Badia Polesine: questa prima fase della sua vita diventerà un importante punto di partenza per tutto il suo lavoro.

L'infanzia a stretto contatto con la natura e l'«enorme riserva di suggestioni»⁵ che Munari riceve dagli elementi naturali che lo circondano contribuirà a dare forma alla sua arte, partendo dal metodo di lavoro:

Alla base della fantasia creativa di Munari c'è una infanzia incantata, passata tra il Grande Fiume e le sue Macchine, tra le forme organiche della natura e quelle artigianali dei contadini, basate naturalmente su materiali poveri. Il mulino, gli spaventapasseri costruiti con canne di fiume, i movimenti dell'acqua, il mercato paesano costituiranno il patrimonio immaginativo dell'artista milanese⁶.

A confermare questa affermazione è lo stesso Munari in un'intervista di Marco Meneguzzo, nella quale leggiamo:

M.M. Parli sempre con grande entusiasmo del Giappone e della sua civiltà. Ma come è nato, e quando, questo amore per l'Oriente e per quel tipo di Oriente?

B.M. Credo si debba risalire alla natura che circondava il paesino in cui abitavo da bambino: c'era un grande fiume — l'Adige —, le canne sulla riva, che sono un po' come i bambù, e giocavo sempre con questi elementi, coi legni, con le erbe, coi sassi. Poi ho trovato che in Giappone è molto diffuso questo rapporto con la natura.

⁵ Vedi A. Tanchis, *Bruno Munari*, cit., p. 6.

⁶ *Id.*, p. 7.

M.M. *Ma come ti sei accorto di questa comunanza di sentimento della natura?*

B.M. Da libri e pubblicazioni. Scoprivo che c'era identità di interessi tra quello che pensavo, già da prima della guerra, e quello che spesso trovavo già fatto là, da una cultura artigianale millenaria. Naturalmente, prima della guerra si poteva trovare qualcosa, ma sporadicamente: quel poco però mi ha stimolato a cercare di più, a interessarmi, a volere libri e riviste, finché — mi pare fosse il 1955 — non ci sono andato per la prima volta, in occasione di una mia mostra in un grande magazzino. Lì mi sono accorto dell'attenzione con cui il pubblico guardava gli oggetti, del fatto, ad esempio, che non volesse immediatamente riferire quel che vedeva a uno stereotipo visivo che possedeva già. Da allora ci sono stato sei volte⁷.

La vita di campagna aiuta il giovane Munari a scoprire la natura, ad imitarla e modificarla:

Fin da ragazzo sono stato uno sperimentatore, anche quando mi costruivo i giocattoli o li costruivo per i miei amici, usando canne di bambù o altri materiali poveri. Sono sempre stato curioso di vedere cosa si poteva fare con una cosa, oltre a quello che si fa normalmente⁸.

Marco Meneguzzo, nel cercare parole che descrivano il metodo di lavoro di Munari, definisce il termine «*naturalità*» come il più appropriato: «Per Munari l'uomo è organico alla natura [...]. La natura [...] è flessibile, e rifugge da ogni rigidità concettuale e progettuale»⁹. Lo storico approfondisce il tema della natura nell'opera di Munari descrivendo un metodo di lavoro che ha come punto di partenza i tre elementi semplici ed essenziali dai quali nascono infinite forme: il triangolo equilatero, il quadrato e il cerchio. Queste forme “primitive”

⁷ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 110.

⁸ Vedi A. Branzi, *Il gioco del fare. Intervista con Bruno Munari*, in “Modo”, nn. 71-72, agosto-settembre 1984, p. 40.

⁹ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 6.

«risultano essere la base di ogni struttura, quindi di ogni costruzione e di ogni oggetto»¹⁰. In un piccolo libretto di forma quadrata (12x12 cm), intitolato *Good Design*, Bruno Munari descrive con minuziosa precisione la forma — e dunque il design — di tre elementi naturali: l'arancia, i piselli e la rosa. I primi due, per la loro logica costruttiva e perfezione delle linee, risultano l'esempio emblematico della famosa citazione di Gian Battista Lamarck «La forma segue la funzione»¹¹. La rosa invece viene descritta come esempio di «oggetto inutile» e «complicato da usare»¹², dunque un esempio negativo di design.

A proposito dell'arancia, metafora del buon design, leggiamo:

ARANCIA. L'oggetto è costituito da una serie di contenitori modulati a forma di spicchio, disposti circolarmente attorno ad un asse centrale verticale, al quale ogni spicchio appoggia il suo lato rettilineo mentre tutti i lati curvi volti verso l'esterno, danno nell'assieme come forma globale, una specie di sfera.

L'insieme di questi spicchi è raccolto in un imballaggio ben caratterizzato sia come materia che come colore: abbastanza duro alla superficie esterna e rivestito con una imbottitura morbida interna di protezione tra l'esterno e l'assieme dei contenitori. [...]

L'apertura dell'imballaggio avviene in modo molto semplice e quindi non si rende necessario uno stampato allegato con le istruzioni per l'uso. [...]

Qualcosa va detto sulla forma degli spicchi: ogni spicchio ha esattamente la forma della disposizione dei denti nella bocca umana per cui, una volta estratto dall'imballaggio si può appoggiare tra i denti e con una leggera pressione, romperlo e mangiare il succo. [...]

L'arancia [...] è un oggetto quasi perfetto dove si riscontra l'assoluta coerenza tra forma, funzione, consumo¹³.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ Citazione cara a Munari, presente anche in B. Munari, *Good design*, cit., p. 23. «*Form follows function*» (datata circa a inizio Novecento) è anche una citazione di Louis Sullivan, architetto statunitense della scuola di Chicago e progettista dei primi grattacieli moderni.

¹² Vedi B. Munari, *Good design*, Corraini, Mantova, 2007, p. 27.

¹³ *Id.*, pp. 8-10.

L'artista, nell'intervista a Meneguzzo, spiega «Di fronte a una struttura naturale, organica, credo si debba individuare la forma base» e aggiunge: «E dove c'è da cercare se non nella natura? Credo che anche il pensiero venga dalla natura»¹⁴.

Ma l'affermazione di Munari a conclusione della citazione sopraindicata — «l'assoluta coerenza tra forma, funzione e consumo»¹⁵ — pone una questione ulteriore, includendo nell'atto di percezione dell'oggetto non soltanto il suggerimento dato dalla forma naturale dello stesso, ma anche la relazione tra oggetto e fruitore e le conseguenti azioni possibili. Certamente la forma logica dell'arancia suggerisce il modo di consumarla e, in questo senso, implica che il suo design entri in relazione con il consumatore. Dunque l'arancia ha in sé la forma naturale che suggerisce il suo utilizzo, ma l'uomo ha la capacità di entrare in relazione con essa, secondo il concetto che lo psicologo James J. Gibson definisce con il termine *affordance*. Questo neologismo, che deriva dal verbo *to afford* traducibile con "consentire", "rendere disponibile", "offrire", indica sia un invito all'azione, sia l'intrinseca qualità fisica di un oggetto che suggerisce la sua funzione, ovvero il suo corretto uso. In altre parole, la percezione dell'ambiente si accompagna alle informazioni di carattere fisico-naturale dell'osservatore, ovvero la forma del corpo, la posizione degli arti ecc., secondo l'affermazione del filosofo «percepire il mondo è co-percepire se stessi»¹⁶.

Tornando alla riflessione munariana sulle forme naturali, un'altra conferma è rintracciabile in *Artista e designer*, dove, a proposito del lavoro del progettista, il quale si deve preoccupare che la forma dell'oggetto sia anzitutto coerente alla funzione, Munari spiega: «Questo tipo di coerenza formale o estetica della logica (come io provvisoriamente la definisco) si trova anche in

¹⁴ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 104.

¹⁵ Vedi B. Munari, *Good design*, cit., p. 10.

¹⁶ Vedi J. J. Gibson, *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Bologna, 1999, p. 226.

natura nelle forme spontanee ed economiche»¹⁷. Il maestro utilizza spesso riferimenti alla natura e all'importanza di studiarla per trarne forme e strutture utili al quotidiano: essa diventa dunque elemento fondamentale da prendere in considerazione per la progettazione, ma anche utile strumento per la didattica alla progettazione, come dimostrano i numerosi riferimenti presenti nei suoi scritti. Infatti, in *Arte come mestiere*, leggiamo:

UNA FORMA SPONTANEA

Si potrebbe anche dire una forma naturale: la natura infatti crea le sue forme secondo la materia, l'uso, la funzione, l'ambiente. Forme semplici come la goccia d'acqua o forme più complicate come quella della mantide religiosa, tutte però costruite secondo leggi di economia costruttiva. In una canna di bambù lo spessore del materiale, il diametro decrescente, la sua elasticità, la disposizione dei nodi, rispondono a precise leggi economiche: più grosso in alto e più stretto in basso sarebbe sbagliato, più elastico non supporterebbe il peso della neve. Tutti errori costruttivi che non hanno riscontro nell'estetica delle cose, ma proprio nella tecnica naturale logica di costruzione¹⁸.

Questa passione per gli elementi naturali è riscontrabile anche negli oggetti che Munari conserva nel suo studio: «foglie a struttura legnosa, bambù, rami, sassi, che non costituiscono un generico ambiente dal sapore oggi vagamente ecologista, ma un vero e proprio *memento* sull'origine della progettazione»¹⁹. Il laboratorio milanese dell'artista è ricchissimo di elementi naturali che convivono armoniosamente accanto a ogni altro genere di cose: carte di colori e spessori diversi, disegni e schizzi, opere sue e di amici artisti, pezzi di design, libri, ma anche oggetti di uso comune come il tagliauova. Nel testo, tratto dalla video-intervista *Nello studio con Munari*²⁰ di Andrea Piccardo,

¹⁷ Vedi B. Munari, *Artista e designer*, cit., p. 115

¹⁸ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., p. 124.

¹⁹ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 8.

²⁰ Vedi B. Munari, *Nello studio con Munari*, Mantova, 2007.

leggiamo alcuni commenti dell'artista in riferimento agli oggetti custoditi nel suo studio, che spesso hanno a che fare con la natura:

[...] Il mare fa spesso sfere di polvere di alghe secche, che modella sulla spiaggia con le onde, facendole diventare oggetti. Quando però non si tratta soltanto di polvere di alghe ma anche di una corda, uno straccio, e così via, il mare crea un'altra forma, che evoca un artigianato antichissimo...²¹.

Il passo mette in luce un altro aspetto importante, ovvero il rapporto che intercorre tra gli elementi naturali — il mare, le alghe, la spiaggia — e gli artefatti — la corda, lo straccio — prodotti dall'uomo. Dunque, la natura rappresenta l'esempio a cui guardare per giungere alla progettazione di un oggetto la cui forma risponda ad una precisa logica costruttiva, ovvero una forma di "naturalità industriale". La relazione tra i due elementi, natura e artefatto, è sottolineata dallo stesso Munari nel racconto "Le macchine della mia infanzia" (1924) a conclusione di *Arte come mestiere*, dove l'autore dimostra come, fin da ragazzo, sia sempre stato attratto dal rapporto tra natura e macchina:

Dalla sommità dell'argine lo spettacolo toglieva il fiato, anche perché avevamo fatto la scalata di corsa. E la nostra Macchina era là, galleggiante sull'acqua, vicino a riva: un vecchio mulino di legno che sembrava costruito da Robinson Crusoe. [...] Al centro della zattera sorgeva la capanna col tetto di paglia. Di fianco alla capanna, verso il fiume, la Grande Ruota girava lentamente. [...] La Grande Ruota era uno spettacolo continuamente variato: con una calcolata lentezza estraeva dal fiume meravigliose alghe ed erbe acquatiche verdi come di vetro morbido, [...]. E ogni tanto la Grande Ruota pescava assieme alle piante del fiume qualche penna di gallina o pezzo di carta o foglia d'albero per variare le sue composizioni vegetali. E mentre i miei amici correvano in tutti gli angoli praticabili del mulino [...]; io ero là, vicino alla Grande Ruota, con l'acqua del fiume che passava continuamente

²¹ *Ibid.*

sotto le assi sulle quali ero appoggiato, come sospeso per aria, ad ammirare lo spettacolo continuo dei colori, delle luci, dei movimenti della Grande Ruota²².

Ma se la natura è l'ispirazione primaria a cui Munari guarda per il suo lavoro, il concetto di crescita — intrinseco ad ogni elemento naturale — è il fine logico della sua progettazione. Le *Strutture continue* del 1961 ne sono un esempio eloquente: «in natura troviamo strutture continue di vari tipi, praticamente queste strutture non sono altro che la ripetizione in una o più direzioni di un elemento basilare costante secondo le sue possibilità combinatorie»²³.

Rispetto a questo tema, Munari studia attentamente gli alberi. È affascinato dalla loro «regola di crescita», logica e perfetta al punto tale da poterci giocare mettendola alla prova continuamente.

L'albero ramifica, man mano che passano gli anni il suo tronco diventa sempre più grosso, i rami sempre più numerosi. Ogni foglia in cima ai rami, ha un tubetto che passa dentro il tronco e la tiene in contatto con la terra: con questo tubetto succhia il suo nutrimento. Il tronco è l'insieme di tutti questi tubetti, per questo è più grosso degli altri rami; man mano che i rami vanno in alto diventano sempre più sottili.

L'ultimo è sottilissimo porta solo poche foglie. Possiamo stabilire una regola di crescita: il ramo che segue è sempre più sottile del ramo che lo precede.

L'albero può ramificare in vari modi, dividendosi in due, in tre, in più rami. Vediamo se si può uno schema di crescita di un albero a due rami. Una crescita sempre a due: il tronco si divide in due rami, ogni ramo continua a dividersi in due rami sempre meno grossi²⁴.

A partire da questa regola di crescita, Munari sperimenta ogni possibile variazione, immaginando che l'albero possa nascere in un posto dove ci sia

²² Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., pp. 251-252.

²³ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 86.

²⁴ Vedi B. Munari, *Disegnare un albero*, Mantova, 2008, p. 6.

vento, o fulmini, o clima caldo con poca acqua e così via, dimostrando quante più alternative possibili si dipanino a partire dalla regola di partenza.

Abbiamo visto come lo stretto contatto con la natura, che Munari vive e sperimenta durante l'infanzia, condizionerà fortemente il suo metodo di lavoro e sarà un prezioso bagaglio immaginativo a cui attingere per l'invenzione di molte sue opere. Ma la natura è anche l'elemento che collega Munari alla cultura orientale, quest'ultima attenta al tema del naturale in un modo assolutamente innovativo per noi occidentali: «La differenza sta nel voler dominare la natura (gli occidentali) con quel che ne segue, e il cercare di essere nella natura (gli orientali)»²⁵.

2.2 Attenzione al metodo

Molti studiosi dell'opera di Munari sottolineano come il metodo progettuale sia per il milanese l'elemento più importante nella fase di creazione²⁶. L'affermazione vale per ogni ambito di ricerca, dalle opere d'arte, agli oggetti di design, alla grafica, ai libri e giochi per bambini, ai laboratori: «il metodo progettuale non è altro che una serie di operazioni necessarie, disposte in un ordine logico dettato dall'esperienza. Il suo scopo è quello di giungere al massimo risultato col minimo sforzo»²⁷.

Il metodo progettuale di Munari ha una caratteristica, in particolare, che lo avvicina agli orientali. In *Design e comunicazione visiva* — libro nato dalle lezioni sulla comunicazione visiva che l'artista ha tenuto al *Carpenter Center of the*

²⁵ Vedi B. Sebaste, *Bruno Munari. Il designer che osservava la natura e poi creava meraviglie con la fantasia*, in "Il venerdì di Repubblica", n. 1043, 14 marzo 2008, p. 137.

²⁶ Abbiamo visto come l'attenzione al metodo progettuale sia un aspetto del lavoro che Munari condivide con Paul Klee, vedi il primo capitolo di questa tesi, p. 21.

²⁷ Vedi B. Munari, *Da cosa nasce cosa*, Bari, 2007, p. 16.

Visual Arts di Cambridge, su invito della *Harvard University* — il milanese spiega agli studenti di non ragionare troppo prima di fare: «Non si deve pensare a un'idea, a un progetto come se si dovesse fare il disegno per una piazza o per un quadro con soggetto; bisogna solo esplorare le possibilità dello spazio modulato»²⁸. Secondo Munari ragionare troppo prima di agire rischia di creare idee preconcepite e mette in difficoltà il lavoro creativo. A conferma del fatto che questo elemento lega il milanese all'Oriente, troviamo spesso citato dall'artista questo antico aforisma giapponese: «Osservare a lungo, capire profondamente, fare in un attimo».

Questo approccio ha legami con la posizione pragmatica del filosofo statunitense John Dewey, secondo cui il “fare” — dunque l'azione — non è conseguenza di un ragionamento antecedente, ma, viceversa, il “pensare” è una modalità del “fare”, ovvero «l'idea [...], quando viene sviluppata nel ragionamento, dirige le attività che, una volta compiute, forniscono il necessario materiale evidenziale»²⁹. Dewey spiega che nel caso di un'indagine rispetto ad un problema dato, l'idea o, come suggerisce il filosofo, «la significazione più opportuna è già stata determinata grazie agli esperimenti precedentemente compiuti»³⁰, dunque è comparsa conseguentemente all'azione e non impostata a priori.

Munari applica questa modalità ad ogni suo progetto e invita a utilizzarla non solo gli studenti di comunicazione visiva, ma anche i bambini, nella sperimentazione dei laboratori creativi, nei giochi didattici e nei libri illustrati. In ambito infantile il motto diventa «fare per capire»³¹ e l'idea è sempre la stessa: si stimolano i bambini a fare senza troppe spiegazioni o ragionamenti preventivi,

²⁸ Vedi B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, cit., p. 43.

²⁹ Vedi J. Dewey, *Logica, teoria dell'indagine*, Torino, 1949, p. 166.

³⁰ *Id.*, p. 167.

³¹ Vedi B. Restelli, *Giocare con tatto*, cit., p. 35.

in modo da lasciare libero sfogo alla fantasia, evitando il rischio di compromettere con immagini stereotipate la mente dei fanciulli³².

L'attenzione che Munari rivolge al metodo di lavoro — prediligendo la fase del fare, dunque l'esperienza, al risultato finale — è profondamente condivisa dai giapponesi. A confermarlo è Gian Carlo Calza, esperto in Storia dell'arte dell'Asia Orientale³³ che, in un saggio a conclusione del *Libro d'ombra* di Junichiro Tanizaki, spiega:

La civiltà giapponese è un ricettacolo di mezzi e sfumature, di spazi vuoti che non vanno subito colmati, ma goduti come sono, di un'infinità di arti che hanno per scopo non il prodotto estetico, ma l'atto che arricchisce il rapporto. Rapporto con le persone, rapporto con la natura, rapporto con le cose³⁴.

Calza mette in luce la predilezione dei giapponesi per l'atto di creazione rispetto al prodotto estetico finito, caratteristica posta in evidenza anche da Eugen Herrigel, filosofo tedesco della prima metà del Novecento che, nel libro *Lo zen e il tiro con l'arco*, racconta l'esperienza vissuta in Giappone a contatto con il Maestro Kenzo Awa³⁵, da cui imparò l'arte del tiro con l'arco. Nelle prime righe dell'introduzione leggiamo:

Uno degli elementi essenziali nell'esercizio del tiro con l'arco e delle altre arti che vengono praticate in Giappone [...] è il fatto che esse non perseguono alcun fine pratico e neppure si propongono un piacere puramente estetico, ma rappresentano un tirocinio della coscienza [...]³⁶.

³² Per approfondire la pedagogia munariana, vedi il terzo capitolo di questa tesi, p. 84.

³³ Il prof. Calza ha insegnato a Ca' Foscari fino al 2010, tenendo corsi in Storia dell'arte Orientale, con particolare attenzione al Giappone.

³⁴ Vedi J. Tanizaki, *Libro d'ombra*, Milano, 1982, p. 109.

³⁵ Kenzo Awa (1880-1939) fu maestro giapponese di *kyudo*, ovvero l'arte del tiro con l'arco.

³⁶ Vedi E. Herrigel, *Lo zen e il tiro con l'arco*, Milano, 1992, p. 11.

Herrigel descrive questa antica arte, che farà propria dopo molti anni di duro lavoro, come un rito, che «non mira [...] a conseguire qualcosa d'esterno, con arco e freccia, ma d'interno e con se stesso»³⁷. L'obiettivo dell'arciere non è dunque colpire il centro del bersaglio, ma interiorizzare una tecnica che gli permetta di raggiungere lo zen, la «coscienza quotidiana» di «dormire quando si è stanchi, mangiare quando si ha fame»³⁸, ovvero l'arte di dimenticare se stessi tipica dell'infanzia. Il libretto suggerisce l'idea che solo chi interiorizza la tecnica spirituale, fatta di respirazione, rilassamento e liberazione mentale — e dunque raggiunge lo zen — può riuscire a colpire il bersaglio. Herrigel, nel descrivere le numerose difficoltà incontrate durante il suo percorso, racconta:

Un giorno che, per scusarmi, gli facevo osservare che io mi sforzavo coscienziosamente di restare rilassato, egli replicò: «È appunto perché lei si sforza, perché ci pensa. Si concentri esclusivamente sulla respirazione, come se non avesse altro da fare»³⁹.

Poco più avanti, il filosofo riporta un'altra frase del Maestro: «Non pensi a quello che deve fare, non rifletta sull'esecuzione!»⁴⁰. È evidente che l'attenzione del Maestro sta nel metodo, il quale deve essere sperimentato liberando la mente da ogni pensiero. Questo approccio ricorda fortemente il suggerimento munariano di «non pensare prima di fare»⁴¹, che il milanese condivide anche con Paul Klee⁴².

³⁷ *Id.*, p. 21.

³⁸ *Id.*, p. 12.

³⁹ *Id.*, p. 38.

⁴⁰ *Id.*, p. 44.

⁴¹ Vedi B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, cit., p. 43.

⁴² Vedi il primo capitolo di questa tesi, p. 21.

Lo sforzo è chiarito dal Maestro Kenzo Awa quando spiega: «La vera arte [...] è senza scopo, senza intenzione! Quanto più lei si ostinerà a voler imparare a far partire la freccia per colpire sicuramente il bersaglio, tanto meno le riuscirà l'una cosa, tanto più si allontanerà l'altra»⁴³. Allo stesso modo Munari, durante il corso di *Visual Studies* (Carpenter Center for the Visual Arts di Cambridge) nel quale gli studenti affrontano la libera composizione in uno spazio modulato, suggerisce loro di non ragionare preventivamente su cosa fare, ma di farlo e basta, esplorando e sperimentando le possibilità della spazio, perché tanto più ci si ostina a raggiungere un preciso risultato, tanto meno si riuscirà nell'impresa.

Questa attenzione al metodo di lavoro è un elemento che Munari condivide con l'estetica estremo-orientale, in particolare quella di derivazione zen, nella quale vengono considerate arti⁴⁴, oltre al tiro con l'arco (*kyūdō*), anche l'arte della spada (*kendō*), le arti marziali (*aikidō*, *karate*, *jūdō*), l'arte di disporre i fiori (*ikebana*), la disposizione della stanza del tè, la cerimonia del tè (*chan no yu* o *chadō*), l'arte della calligrafia (*shodō*), la pittura (*zen-ga*), il teatro (*nō*), la poesia (*haiku*), l'arte culinaria (*zen-ryōri*, *shojin ryōri*, *fucha ryōri*). Tali discipline, viste dall'occhio occidentale come sconnesse tra loro e poco inerenti al tema dell'arte nel senso a cui siamo abituati, hanno, dal punto di vista orientale, un aspetto comune «dal quale sorge e si irradia l'energia che genera e sviluppa tali forme di esperienza estetica», ovvero l'«esperienza del vuoto»⁴⁵. Non a caso si parla di “esperienza del vuoto”; nel buddhismo zen, infatti, si privilegia l'esperienza immediata, mentre le riflessioni teoriche sono di secondaria importanza. Tale esperienza viene raggiunta attraverso la meditazione, che deve essere rivolta soltanto «all'andare e venire del respiro, ossia al *movimento della respirazione*,

⁴³ Vedi E. Herrigel, *Lo zen e il tiro con l'arco*, cit., p. 47.

⁴⁴ In giapponese il termine usato per indicare l'arte è *asobi*, che significa gioco.

⁴⁵ Vedi G. Pasqualotto, *Estetica del vuoto. Arte e meditazione nelle culture d'Oriente*, cit., p. XIII dell'introduzione.

quasi ad evidenziare [...] la dinamica fisiologica di inspirazione/espiazione nella quale si manifesta concretamente la presenza e l'efficacia del vuoto»⁴⁶. Anche la posizione delle mani nell'atto della meditazione richiama il medesimo concetto:

il dorso della sinistra appoggiato sul palmo della destra forma una specie di cavità, e i due pollici, con le punte che si toccano, formano un ovale vuoto il quale appare come una trasposizione, in scala ridotta, del grande ovale vuoto formato dalle braccia e dalla linea delle spalle⁴⁷.

La concentrazione sul respiro, che si attiva con la pratica della meditazione, è la stessa destinata ai gesti semplici ed elementari della vita quotidiana, così come alle arti zen. L'obiettivo è rendere «la mente vuota in modo che possa in seguito accogliere ogni nuova sensazione e produrre ogni nuovo pensiero»⁴⁸, ovvero fare il vuoto. Ma «il vuoto della mente è sempre presente ed attivo come condizione necessaria di ogni contenuto e di ogni attività mentale, ossia di ogni “pieno” della mente»⁴⁹: dunque il vuoto esiste solo in quanto esiste il suo opposto, ovvero il pieno. Nell'arte della calligrafia, ad esempio, il pieno è rappresentato dal segno che viene tracciato, mentre il vuoto è presente nello spazio bianco del foglio, non occupato dal segno calligrafico. Nel lavoro di Munari vediamo concretizzarsi tale concetto in diverse opere, sperimentazioni e ricerche sulla percezione dei segni, come l'indagine degli anni Cinquanta sui *Positivi-Negativi*, in cui l'artista gioca tra spazio vuoto e spazio pieno, o *Alberi e Filipesi*, come rivela Azalea Seratoni, la quale spiega:

Come negli *Alberi* Munari tracciava segni che interagivano con il vuoto del foglio

⁴⁶ *Id.*, pp. 60-61.

⁴⁷ *Id.*, p. 61.

⁴⁸ *Id.*, p. 63.

⁴⁹ *Id.*, p. 62.

bianco, così in *Filipesi*, assemblando grandi forme geometriche leggere e poco ingombranti come se fossero disegnate nell'aria, l'idea era di riempire un determinato spazio con il minimo materiale possibile, con l'intenzione finale di evidenziare il vuoto⁵⁰.

Ma l'opera di Munari che dimostra maggiormente la comprensione — e la personalizzazione — dell'esperienza del vuoto è *Cappuccetto bianco*, riscrittura della famosissima fiaba di Cappuccetto Rosso. Il libro — «dedicato a John Cage, maestro dell'assenza e del silenzio»⁵¹ — nella versione munariana è bianco perché completamente coperto di neve, così come il bosco e tutti i personaggi raccontati. Sfogliando le pagine si nota che non vi sono disegni, gli unici elementi di colore sono dati dal testo nero (il pieno che contrasta il vuoto dei fogli) e, ad un certo punto, gli occhi azzurri di Cappuccetto bianco, i soli che si riconoscono «In mezzo a tutta questa neve»⁵². Nell'operazione che Munari realizza con questo racconto è tangibile l'interiorizzazione e la personalizzazione del concetto di vuoto. Nello specifico caso, l'artista recupera tale esperienza per raggiungere il suo obiettivo, ovvero la libertà mentale che permette ad un bambino di immaginare forme e colori della storia, lasciando libero sfogo alla fantasia. In *Cappuccetto bianco* l'esperienza del vuoto è dunque esperienza di immaginazione, praticata attraverso l'assenza di immagini, così come nel buddhismo zen l'esperienza del vuoto è esperienza di meditazione, praticata attraverso l'assenza di pensiero.

L'esperienza del vuoto, che, come abbiamo visto, è necessaria nel processo formativo delle arti giapponesi — soprattutto quelle dove la fruizione estetica dipende dalle forme (la disposizione dei fiori, la disposizione della stanza del tè, la calligrafia) — risulta per noi difficile da comprendere. Ciò accade perché essa viene raggiunta soltanto attraverso la pratica della

⁵⁰ Vedi A. Seratoni, *Il Giappone di Munari*, cit.

⁵¹ Vedi G. Maffei, *Munari: i libri*, Milano, 2002, p. 28.

⁵² Vedi B. Munari, *Cappuccetto bianco*, Mantova, 2008.

meditazione. Questa caratteristica imprescindibile dell'arte orientale è stata presa seriamente in considerazione, in Italia, soltanto da Gillo Dorfles, «l'unico studioso di estetica che ha colto la disciplina meditativa quale necessario prerequisito delle espressioni artistiche ispirate dallo zen»⁵³. Nel testo *Simbolo, comunicazione, consumo* l'autore sottolinea la profonda differenza tra le forme d'arte contemporanea come l'*action painting*, dove l'azione artistica deriva da un impulso inconscio, e l'arte zen, dove «vengono proiettate delle verità attinte certo in ben altre sfere di più alta spiritualità, di più smaterializzata coscienza»⁵⁴.

2.3 Lo zen

«Sono stato più volte in Giappone. Mi ci hanno invitato a esporre e i giornali hanno detto che ero molto zen»⁵⁵. Con questa affermazione ironica, Munari ci invita a scoprire la parte forse più mistica della sua arte, ovvero quegli aspetti della sua progettualità che derivano dalla conoscenza del buddhismo zen⁵⁶.

Questa forma di buddhismo, che in Giappone viene definito zen, è la «diretta esperienza di ciò che [...] non può essere concepito intellettualmente, anzi non può essere afferrato e spiegato neppure dopo che se ne è fatta

⁵³ Vedi G. Pasqualotto, *Estetica del vuoto. Arte e meditazione nelle culture d'Oriente*, cit., p. XVI dell'introduzione.

⁵⁴ Vedi G. Dorfles, *Simbolo, comunicazione, consumo*, Torino, 1967, p. 239.

⁵⁵ Affermazione di Bruno Munari citata da Azalea Seratoni in *Il Giappone di Munari*, cit.

⁵⁶ Sappiamo che Munari conosce il pensiero orientale grazie ad una delle ultime interviste (1996) che egli rilascia a Dario Biagi per il settimanale *Sette*, dove egli dichiara di leggere e rileggere «soprattutto autori che fanno anche ricerca, come Queneau, libri di tecnica e maestri del pensiero orientale». Vedi D. Biagi, "Così parlò Munari", in *Sette* (inserto de *Il corriere della Sera*), n. 41, 1998, vedi sito internet <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-lasciatelo-cosiparlo-d-biagi-sette-1998n.41.pdf>>, ultimo accesso: 15-11-2013. Inoltre, nella bibliografia che Munari allega al libro *Da cosa nasce cosa*, l'autore inserisce il testo di Alan Watts, *Lo Zen*, Milano, 1980.

esperienza, [...] lo si conosce non conoscendolo»⁵⁷. Questo tentativo di Herrigel di definire lo zen dimostra, ancora una volta, la difficoltà di parlare del legame tra Munari e il Giappone, difficoltà data dal fatto che gli elementi che legano l'artista all'estremo oriente sono, secondo la visione nipponica, inafferrabili a parole, ma comprensibili solo attraverso la loro esperienza.

Ecco perché ci serviamo, ancora una volta, delle dirette parole di Munari, che, per spiegare lo zen a cui si sente così legato, utilizza un termine di paragone che tutti noi conosciamo:

Noi abbiamo una religione che ci consente di peccare, tanto poi ci si confessa. Lì il problema non si pone. Lo Zen è un modo di vita che supera l'idea stessa di peccato. So bene che ci sono libri in cui si spiega come sia impossibile spiegare lo Zen. Per me ha semplicemente a che fare con tutto ciò che si impara senza stare a ragionarci su. Come con la bicicletta. La prima volta che ci montiamo su, mica stiamo a chiederci cos'è l'equilibrio su due ruote che si muovono. Lo facciamo e basta. Quindi vuol dire che si può imparare anche senza leggere un libro o ascoltare delle parole. Semplicemente, facendole⁵⁸.

Per Munari il periodo della vita in cui siamo più vicini a questa esperienza spirituale è l'infanzia: «durante l'infanzia siamo in quello stato che gli orientali definiscono zen: la conoscenza della realtà che ci circonda avviene istintivamente mediante quella attività che gli adulti chiamano gioco»⁵⁹. Questa relazione tra lo zen e l'infanzia è sottolineata anche da Herrigel, che, nel tentativo di definire lo zen, spiega:

Dobbiamo ridiventare "come bambini" attraverso lunghi anni di esercizio nell'arte di dimenticare se stessi. Quando questo è raggiunto, l'uomo pensa eppure non pensa. Pensa come la pioggia che cade dal cielo; pensa come le onde che corrono

⁵⁷ Vedi E. Herrigel, *Lo zen e il tiro con l'arco*, cit., p. 21.

⁵⁸ Vedi F. Marcoaldi, "Archimede pensa zen", cit., p. 30.

⁵⁹ Vedi A. Seratoni, *Il Giappone di Munari*, cit.

sul mare; pensa come le stelle che illuminano il cielo notturno [...]. Infatti è lui stesso la pioggia, il mare, le stelle [...]⁶⁰.

Il periodo dell'infanzia, dunque, è il momento in cui si ha quella non-coscienza rispetto al mondo e a se stessi che permette di raggiungere l'equilibrio zen, anche se inconsapevolmente. A questo proposito è bene ricordare che in Giappone esiste un termine particolare per indicare la parola arte, ovvero *asobi*, che, letteralmente, significa "gioco": questo termine definisce le discipline considerate arti dallo zen.

Nell'intervista che Munari ha concesso ad Arturo Carlo Quintavalle, rispetto al tema della relazione tra la sua ricerca e la riflessione zen, l'artista afferma:

Sono stato molto influenzato dallo spirito Zen per l'importanza che questo dà alla globalità e alla essenzialità della persona umana e di tutte le cose della natura. Quando un designer occidentale progetta qualcosa cerca di far una cosa bella da vedere e pratica, senza preoccuparsi troppo dell'aspetto psicologico del problema, senza preoccuparsi di che cosa registreranno tutti i recettori sensoriali di chi userà quella cosa⁶¹.

Come abbiamo visto, lo zen è profondamente legato all'esperienza del vuoto. A questo proposito, Munari riporta spesso il pensiero di un filosofo cinese del V secolo a.C., Lao Tze, il quale afferma che solo nel vuoto risiede l'essenziale e il movimento⁶². L'esperienza del movimento viene approfondita dall'artista attraverso le *Macchine inutili*, che rimandano ad un'idea di mutevolezza e transitorietà derivante dal fatto che possono cambiare aspetto

⁶⁰ Vedi E. Herrigel, *Lo zen e il tiro con l'arco*, cit., p. 13.

⁶¹ Vedi G. C. Argan et. al., catalogo *Bruno Munari*, cit., p. 21.

⁶² Vedi L. Tze, *Il libro del principio e della sua azione*, Milano, 1959.

continuamente perché la loro caratteristica principale è la capacità di muoversi attraverso lo spostamento d'aria. E in *Artista e designer*, Munari aggiunge:

Si racconta che il Maestro Kung, circa tremila anni fa, stesse un giorno sulle rive di un fiume in Cina. Dopo un periodo di contemplazione, disse: tutto fluisce e scorre come questo fiume, giorno e notte.

Che la Cina sia un paese molto antico e civile, tutti lo sanno; ma noi occidentali, abituati a considerare le cose in se stesse e l'ambiente come un insieme di cose immutabili, troviamo molta difficoltà a cercare di capire "come una cosa si trasforma in un'altra". Considerare il continuo flusso delle mutazioni vuol dire conoscere meglio il nostro mondo, vuol dire cercare le verità assolute una volta per sempre, vuol dire capire che "l'eternità è oggi".

Con l'uso della sola ragione si può arrivare fino ad un certo limite, poi occorre un'altra via per arrivare alla conoscenza globale: questa via è lo Zen⁶³.

È definibile zen anche quel particolare rapporto con la natura, dove non vi è dominazione da parte dell'uomo, ma piuttosto condivisione assoluta: da questo modo di percepire il naturale nasce la serie di vasi in bambù che Munari propone nel 1975 per un artigiano giapponese. Su questo tema l'artista dichiara:

È straordinario il loro modo [il modo dei giapponesi] di usare il bambù. Ed è indicativo della loro sensibilità a tutte le minime variazioni. Noi occidentali pensiamo sempre a invenzioni che capovolgono tutto. Loro invece tendono a sommare tutte le molteplici varianti che ciascuno ha apportato per migliorare il prodotto⁶⁴.

Sebbene il legame tra Bruno Munari e l'oriente sia una questione complessa e inesplorata, sono numerosi i riferimenti che legano l'artista alla tradizione di pensiero del buddhismo zen e, come spiega Azalea Seratoni, «tali

⁶³ Vedi B. Munari, *Artista e designer*, cit., p. 107.

⁶⁴ Vedi F. Marcoaldi, "Archimede pensa zen", cit.

riferimenti non devono essere letti come un “fenomeno di costume” esotista o giapponista, ma come la constatazione di parallelismi folgoranti con la ramificazione di un pensiero secolare da cui la cultura cinese e quella giapponese sono state profondamente influenzate»⁶⁵.

2.4 Arte e architettura giapponese

L'attenzione di Bruno Munari verso il Giappone non riguarda solo la metodologia e la filosofia, ma investe più direttamente la forma. Il milanese, come altri artisti della metà del Novecento, è affascinato naturalmente dalla pulizia e dall'essenzialità dell'arte giapponese, sia per quanto riguarda l'arte in senso stretto, sia per il design, la grafica e l'architettura tradizionali.

Nel campo del design, come già accennato, Munari pone al centro della scelta estetica l'aspetto funzionale. Secondo l'artista la forma — e il materiale — di un oggetto dipendono dalla funzione che esso deve soddisfare: questo elemento imprescindibile della progettazione porta ad una semplificazione delle linee e mette in risalto l'essenzialità della struttura⁶⁶.

L'artista ha dedicato ad alcuni oggetti anonimi il “Compasso d'oro a ignoti”, una raccolta/provocazione di manufatti il cui autore non è conosciuto, ma che, per la loro perfetta armonia tra forma e funzione, rappresentano un punto di riferimento forte per il design contemporaneo e, nonostante lo scorrere del tempo, mantengono il loro primato di utilizzo nella vita quotidiana, divenendo oggetti senza tempo.

Oggetti fuori dagli stili, fuori dallo styling: progettati da ignoti o comunque venduti

⁶⁵ Vedi A. Seratoni, *Il Giappone di Munari*, cit.

⁶⁶ Rimando al quarto capitolo di questa tesi per approfondire la corrispondenza tra forma, materia e funzione, p. 142.

senza la firma di un designer.

Oggetti giusti perché rispondono bene alla loro funzione, hanno forma logica secondo le materie e le tecniche impiegate, hanno giusto prezzo⁶⁷.

Tra gli oggetti meritevoli⁶⁸ Munari ne nomina due di origine nipponica: la borsa e il seghetto giapponesi. Questa scelta dimostra come l'artista sia affascinato dal design — in questo caso anonimo — giapponese, tanto da dichiarare, nell'intervista concessa ad Andrea Piccardo per la pubblicazione del libro/dvd *Nello studio con Munari*:

Nei grandi magazzini in Giappone si trovano comunemente seghetti come questo per tagliare il legno. Ha la stessa funzione di quello che usiamo noi, che è composto da un manico con una lama che bisogna spingere sul legno per tagliarlo. Qualche volta però, lo spingere porta questa lama a flettersi, e ci si può fare male. I nostri produttori, che non sono abituati a risolvere i problemi alla base ma a rimediare quando qualcosa non funziona, hanno pensato semplicemente di ingrossare la lama, perché se è più grossa è più resistente, e dunque non si flette. Ma ingrossando la lama anche il dente diventa più grande, e quindi aumenta la fatica, ritornando perciò al punto di partenza. I giapponesi invece cercano, per principio, di risolvere i problemi alla base e dicono: "Se spingendo si flette, io tiro e non si flette più". Perciò è possibile fare una lama sottilissima, che si appoggia, si tira e taglia. E taglia benissimo, proprio per queste sue proprietà. L'impugnatura è equilibrata e leggera, a differenza del nostro seghetto, e i denti sono sottilissimi, cosa che rende più facile il tagliare.

Questa è la differenza tra un utensile nostro e un utensile giapponese...⁶⁹.

Ma Munari fa propria la pulizia estetica giapponese anche nella grafica:

⁶⁷ Vedi B. Munari in B. Finessi, M. Meneguzzo, a cura di, *Bruno Munari*, catalogo mostra Ara Pacis Roma, Milano, 2008, p. 142.

⁶⁸ La collezione di oggetti di design anonimo comprende: seghetto occidentale e seghetto giapponese, lucchetto per serrande, sacchetto di plastica, leggio a tre piedi per orchestrale, borsa giapponese, caffettiera napoletana, cestello per pescatore, attrezzo per vetrinista, lampada da garage. *Ibid.*; vedi anche B. Munari, *Da cosa nasce cosa*, cit., pp. 109-131.

⁶⁹ Vedi B. Munari, *Nello studio con Munari*, cit.

nel 1965, su richiesta dell'editore Einaudi, l'artista propone un'impaginazione per la collana "Nuovo Politecnico" che, come sottolinea Azalea Seratoni «Fu una rivoluzione di cui tutti si accorsero». Al quadrato rosso che fluttua sulla pagina bianca della copertina corrisponde «l'efficacia visiva del disco rosso su campo bianco della bandiera giapponese», la quale, per Munari, «costituisce un'innegabile richiamo»⁷⁰.

Il milanese si lascia affascinare anche dall'arte tradizionale giapponese e utilizza l'opera più famosa di Katsishika Hokusai⁷¹, *La grande onda*, per realizzare una *Xerografia originale*, ovvero la riproduzione di un'immagine unica attraverso l'utilizzo di una fotocopiatrice. Questa macchina, solitamente usata per foto-copiare un foglio, se sfruttata in modo creativo, diventa lo strumento per realizzare opere uniche, «Originali e non copie. Ogni xerografia originale non è riproducibile perché per riprodurla occorrerebbe rifare il procedimento creativo»⁷².

Ho provato a mettere sulla fotocopiatrice la famosa onda di Hokusai, dandole però una *spintina*. Il risultato è un'altra cosa: mentre l'onda di Hokusai era *un po' tranquilla*, ora invece diventa *violenta*. In altre parole, quest'onda fotocopiata è di certo un originale, e questo perché non se ne può fare un'altra uguale...⁷³.

Munari, attratto anche dall'antica arte giapponese di piegare la carta, recupera la tecnica degli origami per la realizzazione delle sue *Sculture da viaggio*, pezzi di carta piegati e assemblati su tre dimensioni, facili da montare e smontare e utili alla personalizzazione di uno spazio neutro. L'artista dedica a questa antica arte nipponica alcune pagine in *Fantasia* e spiega: « Origami è un

⁷⁰ Vedi A. Seratoni, *Il Giappone di Munari*, cit.

⁷¹ Katsishika Hokusai fu un pittore e incisore giapponese vissuto tra la metà del Settecento e la metà dell'Ottocento, importante fonte di ispirazione per la scuola impressionista europea.

⁷² Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 107.

⁷³ Vedi B. Munari, *Nello studio con Munari*, cit.

antico passatempo familiare giapponese che consiste nel creare delle figure di animali o di fiori o figure semplicemente geometriche, piegando e ripiegando, senza tagli, dei foglietti di carte colorate»⁷⁴. Poco più avanti aggiunge:

Nelle scuole elementari giapponesi si insegna ai bambini a giocare a inventare e costruire origami. I bambini così educati avranno un maggior senso della precisione, e sapranno con facilità trasformare un foglio bidimensionale in un oggetto tridimensionale⁷⁵.

Per Munari, nelle regole che stanno alla base degli origami, ovvero nella metodologia, esistono «possibilità applicabili al design»⁷⁶ e la sperimentazione di forme nuove attraverso questa tecnica risulta un utile gioco che aiuta a stimolare la fantasia. La caratteristica di poter riporre la scultura nella sua busta, una volta concluso l'utilizzo, ricorda il gesto di riporre i rotoli dipinti giapponesi nel *tokonoma*⁷⁷.

Gli stessi simboli grafici giapponesi, gli ideogrammi, ispirano l'artista e gli suggeriscono «il lavoro paraenciclopedico di ridisegnare tutta la tipologia degli alberi dando una forma, una dimensione, una texture ogni volta diverse all'ideogramma giapponese che rappresenta l'albero»⁷⁸. A confermarlo è lo stesso Munari che, in *Codice ovvio*, scrive: «Fra gli ideogrammi cinesi e

⁷⁴ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 169.

⁷⁵ *Id.*, p. 171.

⁷⁶ *Id.*, p. 169.

⁷⁷ Il *tokonoma* è una piccola alcova rialzata, posta all'interno della stanza tradizionale giapponese, nella quale vengono appese e conservate le pergamene.

⁷⁸ Vedi A. Seratoni, *Il Giappone di Munari*, cit. L'ideogramma giapponese che rappresenta la parola "albero" è questo: 木.

giapponesi c'è un segno che significa ALBERO. L'ideogramma vale per tutti i tipi di alberi»⁷⁹.

Infine, l'artista è attratto dall'architettura tradizionale giapponese⁸⁰, «fatta di legno, paglia, carta, corteccia di cipresso, sassi e pietre naturali, e quindi di costo bassissimo», in contrapposizione alle case popolari occidentali, che danno senso di miseria perché «fatte di mattoni, di cemento e vetro e anche un poco di marmo, quindi più costose»⁸¹. Non sono soltanto i materiali a rendere i due tipi di abitazione così diversi, ma anche la progettazione degli spazi e degli arredi interni. Munari spiega che in una casa popolare occidentale «non si sa che cosa sia l'estetica e quale valore morale, civile e di comportamento possa avere. [...] Questo tipo di casa è messo insieme senza amore, perché considerato provvisorio in attesa di andare in una vera casa borghese»⁸². Mentre in una casa di abitazione tradizionale giapponese:

Non c'è disordine [...], ogni cosa, nel momento in cui non serve, è riposta negli armadi a muro. L'ambiente è proporzionato, armonico e funzionalissimo. Le finestre continue, scorrevoli, possono aprirsi sulla vista di un cespuglio, di un ramo d'albero, quanto basta per far entrare la natura in casa. In una casa così non occorrono quadri o paesaggi. La natura offre un quadro sempre mutevole⁸³.

La casa popolare occidentale, secondo Munari, trasmette un senso di miseria a causa della completa mancanza di amore con cui viene progettata. Inoltre, il progetto della casa è realizzato sul modello di casa borghese, ma con «misure misere, spazi ridotti che l'inquilino riempie con mobili, ancora oggi, in

⁷⁹ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 194.

⁸⁰ Vedi B. Munari, "Come si vive in una casa giapponese tradizionale", in *Arte come mestiere*, cit., pp. 114-119.

⁸¹ Vedi B. Munari, *Artista e designer*, cit., p. 121.

⁸² *Id.*, p. 122.

⁸³ *Id.*, p. 123.

stile [...] sproporzionati sia come dimensioni, che come funzioni»⁸⁴. L'artista, con queste affermazioni, critica l'idea di estetica diffusa nella cultura occidentale, per la quale "bello" è parallelo a "costoso", mentre "brutto" è sinonimo di "povero". Al contrario, Munari condivide con la cultura orientale l'idea che l'estetica abbia valore morale e civile e dunque sia un diritto di tutti. Per questo motivo la casa tradizionale giapponese, millenaria, «è fatta con amore e con il massimo della partecipazione degli individui singoli [...] è la somma delle creatività individuali le quali conducono ad una estetica particolare, di tipo oggettivo-logico»⁸⁵, che risolve ogni problema che riguarda l'abitare, di tipo pratico, estetico e psicologico. Certo non è possibile non tenere conto della situazione abitativa attuale del Giappone, oggi molto vicina a quella occidentale e dunque più legata all' "avere" che all' "essere"⁸⁶. A questo proposito il giornalista Luciano Marucci, in un'intervista a Bruno Munari pubblicata nella rivista *Hortus*, chiede:

L.M. *Ho osservato che oggi anche i giapponesi sono per l'avere...*

B.M. Perché adesso è una specie di Hiroshima che stanno facendo agli americani comperando addirittura la stessa città di New York, ma è una mossa di judo. Lo judo non è stato mai considerato per il suo vero valore, ma solo utile nella lotta. In realtà è una lotta anche quella artistica, politica ecc.; quella sociale di conquiste in genere, per cui il principio dello judo si può applicare in qualunque caso⁸⁷.

Munari risponde alla provocazione del giornalista in modo ironico e con questa replica leggera sottintende una sua caratteristica, ovvero la capacità di

⁸⁴ *Id.*, p. 124.

⁸⁵ *Ibid.*

⁸⁶ Per un approfondimento critico sui rapporti tra oriente e occidente, rimando al testo di E. W. Said, *Orientalismo. L'immagine europea dell'Oriente*, cit.

⁸⁷ Vedi L. Marucci, "Un laboratorio di creatività e di libertà", in *Hortus*, n. 12, Il semestre 1992, in sito internet <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-l-marucci-1992.pdf>>, ultimo accesso: 20-11-2013.

recuperare da ciò che lo circonda soltanto gli aspetti per lui interessanti, esattamente come ha fatto con i movimenti artistici con cui è entrato in contatto⁸⁸. Ma in un altro contributo l'artista afferma:

Oggi più che mai, ci sentiamo cittadini del mondo. Non si tratta più di imporre la civiltà occidentale all'oriente e viceversa, ma di fondere le due culture in una. Questo è quello che i giapponesi stanno facendo. Loro da mille anni hanno il senso della collettività mentre noi siamo ancora individualisti. Un individuo vale per quello che dà alla collettività e non per quello che prende. Una squadra sportiva fatta di individualisti, dove ognuno vuol fare quello che vuole (per paura di perdere la propria personalità) non vincerebbe mai⁸⁹.

Per Munari il senso di collettività diffuso tra i giapponesi è l'aspetto più affascinante di questa società ed è sottolineato dall'artista anche nell'intervista riportata da Meneguzzo, nella quale, oltre a dimostrare la profonda conoscenza del modello di casa giapponese tradizionale, il designer spiega:

La casa giapponese tradizionale è fatta con gli stessi elementi monotoni da più di mille anni (si fa ancora, nelle zone rurali, perché è molto economica). Questi elementi sono i *tatami*, delle stuoie il cui modulo quadrato è di 95 cm di lato. Sono uguali per tutti: il palazzo imperiale di Kyoto e le case dei contadini erano costruite sullo stesso modulo. Diversificare è un problema individualista, che non considera il senso della collettività⁹⁰.

In un articolo pubblicato su *La stampa*, Munari approfondisce il tema della casa tradizionale giapponese e spiega che il modulo base su cui essa è organizzata, il *tatami*, «corrisponde [...] alle misure di un uomo sdraiato, circa

⁸⁸ Vedi il primo capitolo di questa tesi, p. 11.

⁸⁹ Vedi L. Zaffarano, *Intervista a Bruno Munari*, ottobre 1987, in sito internet <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-l-zaffarano-1987.pdf>>, ultimo accesso: 10-12-2013.

⁹⁰ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 109.

un metro per due. Su questo modulo è costruita tutta la casa»⁹¹. L'abitazione tradizionale giapponese affascina l'artista perché «è fatta di niente ma che armonia, che senso delle proporzioni, che misura umana degli ambienti, come circola l'aria, che senso di alta civiltà»⁹². Questo modo di pensare all'ambiente domestico è messo in risalto paragonandolo alle nostre case popolari, dove il senso di miseria primeggia su tutto il resto. L'artista sottolinea il fatto che le case economiche occidentali, pensate come un'imitazione mal riuscita di abitazioni borghesi, piene di cose inutili, ingombranti e costose, sono un assoluto *nonsense* e un fallimento dal punto di vista progettuale.

Abbiamo visto, in questa prima parte del capitolo, quali sono gli elementi che Munari recupera dall'oriente. E siccome sintetizzare è più difficile che complicare, come insegna il milanese, utilizziamo ancora una volta le sue parole per descrivere in un pensiero gli insegnamenti che Munari "deve" alla cultura estremo-orientale:

Ai giapponesi debbo molto: mi hanno insegnato che bisogna imparare da tutti, anche dai bambini, mentre noi, popolo di conquistatori, andiamo a imporre il nostro pensiero agli altri e, per questo, restiamo sempre lì. E poi, per loro una persona vale per quel che dà, non per quel che prende. C'è un pensiero cinese sulla carità che dice: se, tornando dalla pesca con due pesci incontri un povero, non dargliene uno, ma insegnali a pescare⁹³.

Infine, molti studiosi⁹⁴ riconoscono nelle opere di Munari uno spiccato carattere zen, per le caratteristiche che tutti riconosciamo: essenzialità e logica

⁹¹ Vedi B. Munari, "Estetica con poco. La sobria armonia delle abitazioni giapponesi è fatta di cose essenziali", in *La Stampa*, n. 163, anno 104, 8 agosto 1970, p. 13.

⁹² *Ibid.*

⁹³ Vedi D. Biagi, "Così parlò Munari", cit.

⁹⁴ Mi riferisco in particolare a Marco Meneguzzo, Aldo Tanchis, Arturo Carlo Quintavalle, Giulio Carlo Argan, Azalea Seratoni, Beppe Finessi, Paolo Fossati.

delle forme, vicinanza al mondo naturale, gioco. Un'opera d'arte ispirata al buddhismo zen, come spiega Pasqualotto,

non sorge quando l'artista si rifà al buddhismo zen come ad un patrimonio culturale esteriore, ma nasce solo quando la sua mente, purificata a fondo dall'esercizio della meditazione [...] si rende disponibile ad accogliere la realtà come se fosse la prima volta che la incontra⁹⁵.

Questo modo di percepire la realtà, tipico dell'infanzia, è presente in Munari in modo spontaneo e naturale ed è facile immaginare che l'artista abbia imparato proprio dai bambini la capacità di riavvicinarsi alla realtà come se fosse la prima volta, con gli stessi occhi e lo stesso stupore. In questo senso la nascita del figlio Alberto sarà determinante nella "svolta zen" dell'artista⁹⁶.

2.5 Bruno Munari al Castello dei bambini di Tokyo

Fin qui abbiamo visto quali aspetti della cultura orientale, in particolare quella giapponese, vengono recuperati da Munari e come questi elementi vengono utilizzati nel suo lavoro. Ma il rapporto di scambio tra l'artista e il Giappone è reciproco e la stima e il rispetto che Munari riserva ai giapponesi vengono ricambiati dal popolo nipponico.

L'opera di Munari è stata recepita dai giapponesi in modo diretto e sincero e ancora oggi l'artista viene «considerato un maestro innovativo, geniale e

⁹⁵ Vedi G. Pasqualotto, *Estetica del vuoto. Arte e meditazione nelle culture d'Oriente*, cit., p. 72.

⁹⁶ Per approfondire il progressivo avvicinamento di Munari alle attività legate al mondo dell'infanzia, vedi il terzo capitolo di questa tesi, p. 84.

generoso, punto di riferimento assoluto»⁹⁷, a cui sono stati conferiti almeno due premi importanti. Nel 1985 Munari riceve «il Premio della Città di Osaka, che per i giapponesi equivale ad essere dichiarato monumento nazionale»⁹⁸ e, nello stesso anno, viene premiato dalla *Japan Design Foundation*, «per l'intenso valore umano del suo design»⁹⁹.

Ma l'aspetto dell'opera di Munari che i giapponesi guardano con maggior interesse riguarda l'attività per l'infanzia, in particolare i libri e i laboratori per bambini. L'artista rispetta e condivide con la cultura giapponese l'organizzazione e l'educazione civile e gli orientali ricercano nel lavoro di Munari tutti gli elementi che riguardano la formazione dei fanciulli, perché condividono con l'artista il pensiero che i bambini rappresentano il futuro di una comunità e per questo motivo è necessario investire su di loro.

L'esempio paradigmatico di questa forte condivisione di idee tra Munari e il Giappone è rappresentato dal Castello dei bambini¹⁰⁰ di Tokyo, un edificio di «tredici piani sopra la terra e quattro sotto terra» interamente dedicato ai bambini, definito dall'artista «il luogo più avanzato del mondo dove i bambini di ogni nazionalità possono sviluppare la propria personalità»¹⁰¹, attraverso laboratori e giochi di ogni tipo e ambito, dalle bambole all'elettronica, alla pittura, alla musica, alle attività sportive e così via. Questo edificio, come spiega Munari «è stato progettato dal Ministero per la Salute e il Benessere del

⁹⁷ Vedi C. Martorella, *Bruno Munari e la ricerca creativa di un metodo educativo*, in <<http://cristiano-martorella-archivio.blogspot.it/2009/11/bruno-munari-in-giappone.html>>, pubblicato il 24-11-2009, ultimo accesso: 16-11-2013.

⁹⁸ Vedi A. Tanchis, *Bruno Munari*, cit., p. 4.

⁹⁹ Vedi B. Munari, *Verbale scritto*, cit., p. 85.

¹⁰⁰ Il Castello dei Bambini in Giappone è chiamato *Kodomo no Shiro*, vedi B. Restelli, *Giocare con tatto*, cit., p. 33. Munari, nel libro *Il Castello dei Bambini a Tokyo*, descrive l'esperienza vissuta in Giappone in occasione della conferenza e dell'allestimento di una sua mostra al teatro Aoyama — che fa parte del Castello dei Bambini — e dell'allestimento dei laboratori, secondo il metodo Bruno Munari.

¹⁰¹ Vedi B. Munari, *Il Castello dei Bambini a Tokyo*, cit., p. 9.

Bambino ed è un centro dove ogni ricercatore, ogni esperto di questi problemi può recarsi a lavorare»¹⁰².

Nel 1985 le grandi sale dell'edificio hanno ospitato la mostra personale con moltissime opere di Munari. Tra queste ricordiamo gli oggetti in bambù, un materiale naturale che l'artista ha imparato a conoscere durante l'infanzia e di cui i giapponesi sono cultori, perché gli riconoscono le numerose qualità, tra le quali «la sezione rotonda, l'aver ogni tanto un diaframma, l'essere già colorato e verniciato, avere una venatura perfettamente diritta»¹⁰³. Anche alcuni dei libri per bambini più belli di Munari sono stati riproposti nella mostra, ristampati a dimensione reale per permettere ai visitatori di entrare fisicamente nella storia e diventarne i protagonisti. Citiamo *Nella nebbia di Milano*¹⁰⁴, ristampato su grandi tele di garza semitrasparenti, per permettere ai visitatori — bambini e adulti — di “perdersi” e svanire tra l'effetto nebbia dato dai giochi di trasparenza e opacità delle tele; *Nella notte buia*¹⁰⁵, del quale vengono riproposte le pagine che rappresentano la grotta, realizzate in modo che i bambini possano attraversarle fisicamente e scoprire i tesori nascosti.

Oltre alla mostra, al Castello dei bambini di Tokyo sono stati riproposti alcuni dei laboratori creativi di Munari, all'interno di spazi mobili studiati in modo da essere flessibili a seconda delle esigenze: le pareti si possono spostare, il soffitto è allestito per poterci appendere pannelli e attrezzi, l'illuminazione è uniforme.

¹⁰² *Ibid.*

¹⁰³ *Id.*, p. 24.

¹⁰⁴ Il racconto pubblicato per la prima volta nel 1968, è organizzato in un percorso di immagini e suggestioni realizzate con carte di diverse trasparenze, fustellate, disegnate, sovrapposte per riprodurre la sensazione di essere immersi nella fitta nebbia milanese, vedi B. Munari, *Nella nebbia di Milano*, Mantova, 2008.

¹⁰⁵ Questo libro, pubblicato per la prima volta nel 1956, ha le stesse caratteristiche tecniche di *Nella nebbia di Milano*, ovvero è anch'esso composto di pagine lavorate, tagliate e disegnate che invitano il lettore ad immergersi quasi fisicamente nella storia, vedi B. Munari, *Nella notte buia*, Mantova, 2011.

I laboratori proposti a Tokyo hanno l'obiettivo di stimolare la fantasia e la creatività infantile attraverso la sperimentazione diretta di alcune tecniche artistiche e dei loro relativi *media*. Troviamo il gioco dei *segni*, con il quale i bambini scoprono quanti segni diversi esistono per fare i disegni, imparando ad utilizzare «qualunque strumento tracciante, anche le dita»¹⁰⁶; le *textures*, ovvero la scoperta della «“pelle” delle cose»¹⁰⁷; il gioco del *lontano e vicino* con cui i bambini imparano la prospettiva cromatica; il *collage*, un gioco facile che «permette di fare delle composizioni strane»¹⁰⁸; il gioco dei *formati*, nel quale i bambini sono invitati a scegliere il foglio con la forma che più gli piace — i pezzi di carta vengono “preparati” dagli operatori che strappano e tagliano grandi fogli producendo tante sagome di formati diversi — per realizzare un disegno ispirato al formato che hanno scelto; il gioco dei *colori*, nel quale i bambini scoprono quanti tipi di uno stesso colore esistono; le *costruzioni*, realizzate «mettendo assieme pezzi di polistirolo espanso con stecchini di bambù, o ritagli di legni con elastici, o strisce di tessuti annodate a rametti secchi», facendo «senza pensare prima che cosa fare»¹⁰⁹. Munari propone anche il gioco del *tatto*, il cui spazio è allestito mettendo assieme «tante cose da toccare: morbide come il gatto, ruvide come il muro, fredde come il marmo, soffici come una piuma, dure come un mattone»¹¹⁰, con l'obiettivo di allargare la conoscenza attraverso la plurisensorialità e il gioco delle *forme componibili*, un laboratorio che Munari propone al Castello dei bambini, ispirato da un antico gioco di composizione giapponese, chiamato *Tangram*, con il quale è possibile realizzare un numero illimitato di forme partendo da moduli ricavati sezionando un quadrato. Nello spazio del laboratorio vengono proposte altre serie di moduli,

¹⁰⁶ Vedi B. Munari, *Il Castello dei Bambini a Tokyo*, cit., p. 37.

¹⁰⁷ *Id.*, p. 38.

¹⁰⁸ *Id.*, p. 40.

¹⁰⁹ *Id.*, p. 43

¹¹⁰ *Id.*, p. 44.

basate su regole diverse da quelle del *Tangram*, che possono dare ancora più possibilità di composizione, perché «l'infinito non ha esterno, dice una sentenza cinese»¹¹¹.

Infine, collegato al gioco delle *forme componibili*, Munari propone il gioco del grande *albero di carta*¹¹², con il quale viene spiegata ai bambini la regola della ramificazione: «il tronco dell'albero si divide in due e ramifica verso l'alto. Ogni ramo si divide ancora in due e ramifica anche lui, a piacere, finché c'è carta»¹¹³. E siccome la natura è molto amata dai giapponesi, questo gioco ha coinvolto e interessato non solo i bambini, ma anche gli adulti. Dopo la costruzione dell'albero, «i bambini possono disegnare tutto quello che vogliono, tutto quello che viene loro in mente»¹¹⁴. Quando tutti hanno finito, quando non c'è più niente da aggiungere, gli operatori invitano i bambini a staccare l'albero da terra e a romperlo, perché «distruggendo il modello resta la regola»¹¹⁵ e si evita di “contaminare” la mente dei fanciulli con stereotipi che rischiano di limitare la creatività.

Munari spiega che tutti i laboratori proposti al Castello dei bambini di Tokyo sono stati presentati ai fanciulli, ai genitori e agli operatori non verbalmente — visto che l'artista non conosce il giapponese — ma direttamente attraverso l'azione: «l'informazione veniva trasmessa con apposita azione ad un gruppo di 15 bambini, ai quali comunicavo come si fa a fare (un disegno, un

¹¹¹ *Id.*, p. 46.

¹¹² Bruno Munari non ha proposto un titolo a questo grande gioco: ne parla per la prima volta in *Fantasia* e lo definisce «un grande albero piatto» (p. 156). Il gioco ha preso il nome «albero di carta» da Roberto Pittarello, storico allievo di Munari che da oltre trent'anni progetta e propone laboratori creativi, partendo dalla metodologia munariana per giungere a risultati personali. Per questo vedi R. Pittarello, *I laboratori creativi con adulti e bambini*, Loreggia (PD), 2012, p. 63.

¹¹³ Vedi B. Munari, *Il Castello dei Bambini a Tokyo*, cit., p. 49.

¹¹⁴ *Id.*, p. 56.

¹¹⁵ *Id.*, p. 60.

dipinto, o altre cose). In questo modo tutto era più semplice, e non c'era quasi bisogno dell'interprete»¹¹⁶.

Ciò che Munari svolge all'interno del Castello dei bambini è un lavoro d'integrazione tra il suo percorso sperimentale e la tradizione culturale giapponese, facendo convivere giochi di colori, origami, *texture*, disegni composti. L'obiettivo condiviso dall'artista e dai giapponesi è proporre un modello educativo che stimoli e dia spazio alla fantasia e alla creatività, non solo dei bambini, ma anche degli adulti.

2.6 Bruno Munari e Katsumi Komagata

Bruno Munari ha colto e assorbito molti elementi della cultura orientale: allo stesso modo, i giapponesi hanno recuperato dall'artista alcuni principi della sua attività rivolta all'infanzia.

Certamente, il lavoro di Munari è stato fonte di ispirazione per molti artisti e designers, ma è esemplare il lavoro di Katsumi Komagata, un *visual designer* giapponese, considerato l'«allievo ideale»¹¹⁷ del milanese per quanto riguarda l'editoria per bambini, «heir to Munari's pedagogical thinking»¹¹⁸.

Katsumi Komagata¹¹⁹, nato in Giappone nel 1953, comincia la sua carriera come designer al *Nippon Design Centre* di Tokyo, per poi trasferirsi negli Stati

¹¹⁶ *Id.*, p. 35.

¹¹⁷ Vedi C. Martorella, *Bruno Munari e la ricerca creativa di un metodo educativo*, cit.

¹¹⁸ Vedi "Dedicato a Munari. 1, 2, 3... Komagata", dossier della mostra, Galleria San Ludovico, Parma, 17 febbraio-9 marzo 2008 (evento promosso dal Comune di Parma in collaborazione con Fondazione Monte di Parma, Minimondi — Festival di letteratura e illustrazione per bambini e ragazzi — e l'associazione *Les Trois Ourses* di Parigi), p. 2, in sito internet <<http://www.designperbambini.it/wp-content/uploads/2010/04/KatsumiKomagata.pdf>>, ultimo accesso: 9-12-2013.

¹¹⁹ Non esiste una bibliografia specifica su questo autore, le informazioni biografiche sono tratte da AAVV, *Quand les artistes créent pour les enfants*, Parigi, 2008, p. 26; vedi anche <<http://www.designperbambini.it/wp-content/uploads/2010/04/KatsumiKomagata.pdf>>, ultimo accesso: 9-12-2013.

Uniti, dove lavora a Los Angeles e New York. Il suo amore per i bambini risale a questo periodo, in particolare quando, al *bookshop* del Moma di New York, vede per la prima volta i libri di Munari. Komagata ritorna a Tokyo nel 1989 e fonda la sua agenzia, *One stroke*, editrice dei suoi lavori. Quando, nel 1990, nasce la figlia Ai, il giapponese pubblica i suoi primi libri per bambini, che danno luogo ad una serie chiamata *Little Eyes*, piccoli libri contenenti giochi visivi che stimolano l'immaginazione del neonato. Nel 2006 vince il *Design award* di Tokyo con il progetto di allestimento degli spazi interni del *Children's Hospital* di Kyushu.

Komagata conosce a fondo il lavoro di Munari, sebbene non lo abbia mai incontrato personalmente. Per questo motivo ha curato il catalogo della mostra del centenario della nascita del milanese al *Itabashi Museum* di Tokyo nel 2007 e ha gestito l'organizzazione dei laboratori creativi di Munari.

I libri d'arte per bambini di Komagata recuperano gli elementi più innovativi e poetici del milanese, con particolare attenzione ai materiali e agli effetti che i diversi tipi di carta possono procurare a chi li guarda e tocca, nonché alle possibilità tridimensionali dell'oggetto-libro.

In un'intervista rilasciata all'esperto in letteratura per l'infanzia Gustavo Puerta Leisse¹²⁰, Komagata dichiara di essersi ispirato al lavoro di Munari per la realizzazione dei suoi primi libri per bambini, in particolare lo colpiscono i *Prelibri*, di cui dichiara: «Al principio dudaba acerca de si realmente se trataba de una serie de libros para niños, ¡eran tan atractivos para mí! Incluso me preguntaba si era posible que un niño sintiera la fascinación que yo sentía frente a ellos»¹²¹.

¹²⁰ Gustavo Puerta Leisse, venezuelano, laureato in filosofia, si è specializzato in letteratura per l'infanzia, ha pubblicato numerosi articoli nelle maggiori riviste specializzate. Attualmente dirige la sezione di educazione e letteratura infantile e giovanile della rivista spagnola *Educación y Biblioteca* e ha vinto una borsa di studio alla *Internationale Jugendbibliothek* di Monaco di Baviera con la quale conduce una ricerca sulla concezione dei bambini nella letteratura per l'infanzia. Per l'intervista, vedi G. Puerta Leisse, "La sorpresa del encuentro. Entrevista a Katsumi Komagata", in *Libros infantiles y juveniles*, n. 163, gennaio-febbraio 2008, pp. 26-28.

¹²¹ *Id.*, p. 27.

Come accennato sopra, l'interesse di Komagata per l'editoria per l'infanzia si concretizza, come accade a Munari, quando egli diventa padre, occasione per la quale inizia a produrre delle figurine con immagini, utilizzate dal designer come forma di comunicazione con la figlia neonata. Il giapponese utilizza anche i libri di Munari per far giocare la piccola Ai e si rende subito conto che questi oggetti-libro hanno qualcosa di particolare perché riescono a catturare la mente e i sentimenti del bambino:

Entonces me di cuenta de que de una forma parecida a la de Bruno Munari yo intentaba sorprender al niño: cuando un niño, o incluso un lector adulto, pasa la página de uno de mis libros, ve algo que le sorprende y de esta forma consigo atrapar su atención. Pienso que este principio es muy cercano a Bruno Munari¹²².

La figlia Ai, per Komagata, è una "palestra" con la quale sperimentare i prototipi dei suoi libri. In base alle risposte della bambina, il designer modifica i colori o le forme dei suoi lavori, perché il libro «es una forma de comunicaciòn»¹²³ tra adulto e bambino.

Komagata comprende, attraverso il lavoro di Munari, che il libro d'arte può diventare uno strumento capace di stimolare il gioco, la capacità di apprendimento e, dunque, la cultura dei bambini. A tale proposito è bene ricordare che Munari vede nella classica forma e struttura del libro, un limite: tale punto di partenza lo spinge a rivedere la progettazione di questi oggetti, con i quali il fanciullo diventa il principale protagonista della storia. A questo proposito, anche Sandra Beckett, specialista in letteratura infantile, spiega: «Artists like Munari and Komagata realize that artists' books can be playful tools capable of stimulating children's creativity, learning, and development.

¹²² *Ibid.*

¹²³ *Ibid.*

Play is an essential element of all their books and inseparable from act of reading»¹²⁴.

Questo modo di vedere e vivere il libro, spinge prima Munari e poi Komagata a ripensare al loro metodo di progettazione, in particolare per quanto riguarda i materiali e la rilegatura. La svolta, per Munari, avviene nel 1980 quando pubblica per Danese i *Prelibri*¹²⁵, una serie di 12 libretti in formato quadrato (10 x 10 cm), dedicati ai bambini in fase prescolare, adatti ad essere maneggiati dalle loro piccole mani e assemblati con materiali, colori e rilegature sempre diverse. Nel “libro 2” di questa serie, Munari rappresenta un omino stilizzato che cammina, salta, fa esercizi ginnici. L'immagine, di per sé semplice, cattura l'attenzione del bambino perché cambia in base all'ordine di “lettura” delle pagine: se sfogliato al contrario, infatti, si vedrà fare all'omino una buffa caduta anziché un bel salto in avanti.

Komagata recupera questo soggetto e lo cita in *Motion*¹²⁶, «where the young gymnast plays on the front and back of the page moving around the square centrale “hole”»¹²⁷. Allo stesso modo, la serie *Little eyes*¹²⁸, composta da dieci piccoli libri senza parole, utilizzati dal giapponese per “comunicare” con la figlia neonata e, più in generale, progettati «to promote [...] dialogue between adult and child»¹²⁹, rappresentano una raffinata citazione dei *Prelibri* di Munari.

Il secondo esempio che sottolinea la forte influenza del lavoro del milanese su quello di Komagata riguarda la fascinazione del giapponese per il

¹²⁴ Vedi S. L. Beckett, *Crossover Picturebooks. A genre for all ages*, New York-Londra, 2012, p. 39.

¹²⁵ Vedi B. Munari, *I Prelibri*, Mantova, 2013. Vedi anche il terzo capitolo di questa tesi, p. 85.

¹²⁶ Vedi K. Komagata, *Motion*, Tokyo, 1996.

¹²⁷ Vedi *Dedicato a Munari. 1, 2, 3... Komagata*, cit., p. 5.

¹²⁸ Vedi K. Komagata, *Little eyes 1 - Firstlook - Beginning for babies*, *Little eyes 2- Meetcolors - Second step for babies*, *Little eyes 3 - Play with colors - Advanced for babies*, Tokyo, 1990; *Little eyes 4- One for many - Learning for children*, *Little eyes 5 - 1 to 10 - Learning for children*, *Little eyes 6 - Whatcolor? - Learning for children*, Tokyo, 1991; *Little eyes 7 - The animals - Fun for children*, *Little eyes 8 - Friends in nature - Fun for children*, *Little eyes 9 - Walk & look - Fun for children*, Tokyo, 1992; *Little eyes 10 - Go around - Fun for children*, Tokyo, 1994.

¹²⁹ Vedi S. L. Beckett, *Crossover Picturebooks. A genre for all ages*, cit., p. 46.

Libroletto, l'opera di Munari realizzata nel 1993 con la collaborazione del designer Marco Ferreri, che sintetizza in un unico oggetto più modi d'uso. Esso infatti è allo stesso tempo un libro, un gioco, una coperta. È composto da sei cuscini (70 x 70 cm) i cui bordi sono abbelliti da sei micro-storie: i pezzi che compongono il grande libro sono scomponibili e si possono riassemblare in molti modi differenti, così da poter inventare sempre nuove storie e nuove forme. Komagata si ispira al *Libroletto* e crea *Pata Pata*, un grande e morbido libro, completamente senza parole (al contrario di quello di Munari), che può essere ripiegato o separato in tanti quadrati per realizzare nuove forme geometriche e luoghi magici dove ambientare nuovi giochi o nuove storie.

Il principio fondamentale condiviso dai due artisti è la presenza dell'elemento "gioco", inseparabile compagno nell'atto di lettura e presenza fondamentale non solo nei libri per bambini, ma in tutta l'attività legata all'infanzia. Inoltre, i due designers condividono una profonda attenzione all'uso dei materiali, per trasformare un libro in un oggetto comunicante, indipendentemente dal fatto che esista un testo scritto o meno.

Poco sopra abbiamo visto che giocando con fogli di diversi materiali e colori, Munari realizza *Nella notte buia*, un libro con cui il bambino conosce il ciclico passaggio del tempo, dalla notte alla notte successiva; con lo stessa metodologia Komagata, in *Yellow to red*, accompagna i fanciulli dall'alba all'alba del giorno dopo.

Sandra Beckett, inoltre, evidenzia il fatto che «Komagata considers Munari to be "the pioneer" in the field of "three dimensional action books"»¹³⁰. Come Munari, Komagata sperimenta molte tecniche differenti per riuscire a immergere il lettore nel mondo tridimensionale costruito con la carta. L'autrice non dimentica di sottolineare che «Many of the artist's books are works of paper

¹³⁰ *Id.*, p. 61.

architecture that draw on a traditional Japanese art of origami»¹³¹. Rispetto a questo tema, infine, citiamo i “libri-spirale” di Komagata, ispirati alle *Sculture da viaggio* di Munari, che mettono in discussione la struttura classica del libro perché possono essere “letti” partendo da qualsiasi pagina — non hanno inizio, né fine.

Concludiamo con una citazione di Sophie Curtil¹³², illustratrice per l'infanzia che sottolinea la centralità della natura e delle sue leggi nelle opere di Komagata¹³³, ma anche la capacità del designer di allenare la mente ad essere vigile ed attiva, pronta ad eventi imprevedibili, di cui la natura stessa è artefice:

Komagata ne cherche pas à changer le monde. Il en respecte les lois; il en accepte les conventions. Ses souris sont grises, comme les éléphants, ses nuits sont noires, et ses matins beu clair. Ses images sont conformes à nos représentations mentales idéales. Elles sont belles. Tout irait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes? Sans avoir l'air d'y toucher, Komagata remet d'abord en question nos certitudes les plus élémentaires en déstabilisant nos réflexes de perception.

Puis il nous montre que la réalité est pleine de ressources, si nous voulons bien nous donner la peine de l'observer. Il nous invite à garder l'esprit vigilant et actif, car l'imprévisible peut arriver à tout moment et renverser le cours des événements¹³⁴.

¹³¹ *Ibid.*

¹³² Sophie Curtil è un'importante illustratrice di libri per bambini francese, edita, come Katsumi Komagata, dalla casa editrice *Les Trois Ourses*, Per maggiori informazioni rimandiamo al sito internet <<http://lestroisourses.com/>>, ultimo accesso: 9-12-2013.

¹³³ La natura, come abbiamo visto all'inizio del capitolo, è un elemento fortemente condiviso anche da Bruno Munari.

¹³⁴ Vedi AAVV, *Quand les artistes créent pour les enfants*, cit., p. 32.

3. LA DIDATTICA DI BRUNO MUNARI

L'attività pedagogica di Bruno Munari occupa circa metà del suo percorso lavorativo e, come suggerisce Meneguzzo, dai primi libri per bambini degli anni Quaranta, l'artista procede in un «crescendo musicale», attraverso la realizzazione di prodotti che «possono essere considerati le premesse singolari della progettazione globale del bambino»¹. Ne è un esempio l'*Abitacolo* del 1971, una struttura in acciaio volutamente neutra, uno spazio abitabile essenziale che può essere “rivestito” dalla personalità del fruitore — imitando ciò che avviene nella casa tradizionale giapponese² — e che permette di costruirsi la propria dimensione psicologico-abitativa e ludica. Ma la vocazione didattica di Munari si inserisce all'interno di un nuovo filone di pensiero moderno, che guarda all'esistenza delle persone attraverso un rinnovato atteggiamento, ovvero quello di «una vita aderente alle necessità “giuste” dell'uomo»³. In questo contesto, il lavoro pedagogico dell'artista può essere considerato il punto di arrivo di una vita dedicata alla progettazione ed è lo stesso Munari a confermarlo, in un'intervista del figlio Alberto al padre Bruno, pubblicata su *Domus*, nella quale il milanese dichiara:

Il lavoro che io considero, per ora, il più importante come progetto di design, è quello della messa a punto continua di un metodo didattico per la stimolazione della creatività infantile. Per la realizzazione di sempre nuovi laboratori per bambini in varie parti del mondo, nei musei e nelle grandi mostre⁴.

¹ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p.95.

² *Id.*, p. 90.

³ *Id.*, p. 95.

⁴ Vedi A. Munari, “Munari interroga Munari in occasione della mostra milanese a Palazzo Reale”, in *Domus*, n. 677, novembre 1986, in sito internet <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-domus-677-1986.pdf>>, ultimo accesso: 10-11-2013.

3.1 L'origine della vocazione didattica: i libri per bambini di Bruno Munari

La vocazione didattica di Bruno Munari, alimentata da suggestioni culturali e artistiche — che hanno origine nella sua giovinezza e nella sua storia personale — prende concretamente forma dal secondo dopo guerra, quando nasce il figlio Alberto. Giorgio Maffei ricorda però che fin dagli anni Trenta l'artista viene introdotto al mondo dell'infanzia: l'occasione è offerta dall'Ambrosiana Editoriale di Milano che nel 1929 propone al giovane Munari di illustrare in suo primo libro, con un testo scritto da Giuseppe Romeo Toscano, popolare autore di testi per bambini⁵.

A partire dalla fine degli anni Quaranta, Munari progetta la prima serie di dieci libri per bambini, nati da un'esigenza personale:

Nel 1945, mio figlio aveva 5 anni e io volevo comprargli qualche libro. Ma non trovavo niente che, secondo me, fosse giusto per un bambino di 5 anni. Perché — qui si può fare una parentesi — gli editori stampano libri per bambini pensando che non sono i bambini a comprarli, ma gli adulti. E gli adulti li comprano pensando a quando erano bambini. Quindi cercano sempre il solito Pinocchio, la solita storia ecc. [...] Allora io ho provato a ideare questi libri con delle storie molto semplici. Perché quando si parla con una persona, che sia un bambino o un adulto, bisogna sempre partire da quello che lui conosce e portarlo poi lontano con la fantasia⁶.

Con questi primi libri, in parte pubblicati da Mondadori, l'artista mette in luce alcuni aspetti imprescindibili del suo modo di intendere il progetto e getta le solide basi di un'impostazione teorico-pedagogica rivoluzionaria, che vede al centro del discorso «La sfiducia nella parola»⁷, riflessione messa in luce in queste opere, che spesso sono proposte senza testo narrativo al giovane lettore.

⁵ Vedi G. Maffei, *Munari: i libri*, cit., p. 24.

⁶ *Id.*, p. 66.

⁷ *Id.*, p. 25.

Fin dagli esordi, l'artista evidenzia la forza espressiva delle immagini che, da sole, sono sufficienti alla comunicazione⁸. Con Munari, inoltre, l'editoria per l'infanzia vede l'inizio dei libri *pop-up*, ovvero libri tridimensionali, con finestre sorprendenti, libri-gioco contenitori di sorprese: «Le pagine contengono a loro volta delle altre piccole pagine da aprire, o sono attraversate da uno strappobuco che rende tridimensionale la storia»⁹.

Come per Katsumi Komagata, che “sperimentava” con la figlia Ai i suoi libri, anche Munari spiega «Li facevo vedere a mio figlio, il quale era il mio verificatore, perché volevo controllare che la cosa funzionasse...»¹⁰.

Questi primi libri per bambini mettono in evidenza «un incrocio fondamentale — libro, gioco ed educazione — che sarà presente in tutta la produzione dell'artista»¹¹. Dunque, come nei libri d'esordio, anche in quelli successivi Munari pone al centro dell'attenzione la funzione educativa dell'oggetto che, attraverso il gioco, attiva nel bambino la curiosità e lo stimolo ad imparare, per giungere, nel 1994, a *La favola delle favole*¹², la quale:

non è più un libro, è un campionario di materiali cartacei e non, insieme di potenzialità creative lasciate alla libera manipolazione. Svanisce definitivamente la passività della fruizione del libro, sarà il lettore a comporre le tavole, a scrivere sulle pagine, a disegnare le storie. [...] Ogni libro diventa copia unica, ogni lettore diventa autore¹³.

Negli anni Sessanta Munari inizia una felice collaborazione, attraverso la

⁸ Il risultato di questo processo porterà Munari alla realizzazione dei *Libri illeggibili* (1950) e, poi, dei *Prelibri* (1980). Per approfondire il lavoro editoriale di Munari rimando al testo di Giorgio Maffei, *Munari: i libri*, cit.

⁹ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 93.

¹⁰ Vedi G. Maffei, *Munari: i libri*, cit., p. 26.

¹¹ *Ibid.*

¹² Vedi B. Munari, *La favola delle favole*, Mantova, 2005.

¹³ Vedi G. Maffei, *Munari: i libri*, cit., pp. 29-30.

mediazione di Einaudi, con Gianni Rodari, il quale, come il milanese, è attento al mondo dell'infanzia e interessato a fornire ai giovani lettori una nuova e diversa sensibilità con cui osservare il mondo. Munari, dunque, si riavvicina al testo e, come spiega l'educatrice Laura Panizza, lo illustra accentuando il lato fantasioso delle azioni «attraverso la creazione di spaesamenti e situazioni fantastiche»¹⁴. I due artisti produrranno insieme sei libri, nei quali l'illustrazione assume completa dignità e pari importanza del testo scritto. Rodari e Munari sono legati anche dal punto di vista teorico, poiché condividono la medesima definizione di creatività. Per lo scrittore:

È creativa una mente sempre a lavoro, sempre a far domande, a scoprire problemi dove gli altri trovano risposte soddisfacenti, a suo agio nelle situazioni fluide nelle quali gli altri fiutano solo pericoli, capace di giudizi autonomi e indipendenti, che rifiuta il codificato, che rimanipla oggetti e concetti senza lasciarsi inibire dai conformismi¹⁵.

La creatività di Rodari si regge sull'immaginazione e può essere stimolata attraverso l'educazione. Il punto di partenza è la realtà, l'esperienza, motivo per cui è necessario che il bambino cresca in un ambiente ricco di impulsi e stimoli diversi, percorrendo ogni direzione possibile¹⁶.

Così per Munari:

Se vogliamo che il bambino diventi una persona creativa, dotata di fantasia sviluppata e non soffocata (come in molti adulti) noi dobbiamo quindi fare in modo che il bambino memorizzi più dati possibili, nei limiti delle sue possibilità, per

¹⁴ Vedi L. Panizza, *L'incontro di Bruno Munari con la pedagogia attiva. I fondamenti pedagogici dei laboratori "Giocare con l'arte"*, p. 8, documento di cui è possibile effettuare il download in <rpd.unibo.it/article/download/1547/920>, ultimo accesso: 9-12-2013.

¹⁵ Vedi G. Rodari, *La grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Torino, 1973, pp. 179-180.

¹⁶ *Id.*, p. 178.

permettergli di fare più relazioni possibili, per permettergli di risolvere i propri problemi ogni volta che si presentano¹⁷.

Anche per l'artista, i prodotti della creatività nascono «da relazioni che il pensiero fa con ciò che conosce»¹⁸: è dunque necessario proporre ai bambini quante più esperienze possibili, in modo che possano ampliare le proprie conoscenze e utilizzarle per produrre idee creative¹⁹.

A sancire la vicinanza di pensiero tra i due artisti, accenniamo al lavoro che entrambi realizzano attorno alla fiaba di Cappuccetto Rosso. Nel racconto "A sbagliare le storie"²⁰, Rodari parla di un nonno che vorrebbe raccontare al nipote la fiaba di Cappuccetto Rosso ma, dimenticandola, finisce per inventarne una completamente nuova con luoghi, personaggi e finale inventati. Questa operazione letteraria, per Rodari, è utile al fine di ostacolare la formazione di stereotipi, offrendo al bambino la possibilità di inventare immagini nuove²¹. Qualche anno più tardi, Munari recupera la medesima idea, realizzando *Cappuccetto rosso verde giallo blu e bianco*²², una raccolta pubblicata da Einaudi, dove la storia di Cappuccetto Rosso viene ripensata e da cui nascono almeno altre cinque storie originali, a dimostrazione del fatto che non c'è limite all'immaginazione e alla fantasia.

¹⁷ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 30.

¹⁸ *Id.*, p. 29.

¹⁹ Vedremo più avanti che le teorie di Munari sulla fantasia, la creatività e l'immaginazione, brillantemente descritte in *Fantasia* e condivise da Gianni Rodari, recuperano le importanti considerazioni compiute da due studiosi: Lev Semënovič Vygotskij, esperto di immaginazione e creatività e Rudolf Arnheim, specialista in percezione visiva.

²⁰ Il racconto "A sbagliare le storie" è parte del libro *Favole al telefono*, uno dei libri scritti da Gianni Rodari e illustrati da Bruno Munari. Vedi G. Rodari, *Favole al telefono*, Torino, 2007.

²¹ Vedi L. Panizza, *L'incontro di Bruno Munari con la pedagogia attiva. I fondamenti pedagogici dei laboratori "Giocare con l'arte"*, cit., p. 11.

²² Vedi B. Munari, *Cappuccetto rosso verde giallo blu e bianco*, Torino, 1981.

Per quanto riguarda questa introduzione al mondo dell'infanzia da parte di Munari, credo sia fondamentale prendere in considerazione la storia dei *Prelibri*²³, pubblicati per la prima volta nel 1980 dalla ditta Danese, una delle poche in Italia, in quegli anni, a mostrarsi sensibile e in grande anticipo rispetto ai problemi del gioco educativo. Questa serie di dodici piccoli libri, ognuno dei quali porta lo stesso titolo, ovvero LIBRO, è la «tautologica dimostrazione dell'inutilità della narrazione»²⁴ e permette al bambino di inventare il proprio racconto, attraverso giochi e storie che sono frutto della sua stessa capacità di immaginazione. I *Prelibri* rappresentano un importante punto di arrivo per l'attività di Munari rivolta all'infanzia, perché racchiudono le tre anime del lavoro dell'artista per i bambini: il libro, il gioco, il laboratorio²⁵.

Riportiamo, infine, la migliore descrizione data di questo strumento-libro-gioco, riportata da Munari sul retro di copertina del cofanetto contenente i dodici piccoli libri:

A – Che cos'è un libro?

B – Un oggetto fatto da tanti fogli, tenuti assieme da una rilegatura.

A – Ma cosa c'è dentro?

B – Di solito ci sono delle parole che, se fossero messe tutte in fila su una riga sola, questa riga sarebbe lunga chilometri e per leggerla bisognerebbe camminare molto.

A – Ma che cosa si legge in quelle parole?

B – Si leggono tante storie diverse, storie di gente di oggi o dei tempi antichi,

²³ Oggi il cofanetto dei dodici *Prelibri* è edito da Corraini, vedi B. Munari, *I Prelibri*, cit.

²⁴ Vedi G. Maffei, *Munari: i libri*, cit., p. 29.

²⁵ Uno dei numerosi laboratori nati dopo il primo sperimentale laboratorio alla Pinacoteca di Brera, coinvolge i bambini nella progettazione e realizzazione di piccoli libri-gioco, senza parole, che comunicano attraverso i materiali di cui sono fatti e l'ordine con cui vengono assemblati. Per approfondire l'attività sui laboratori creativi di matrice munariana vedi B. Restelli, *Giocare con tatto*, cit.; G. C. Bojani, D. Valli, a cura di, *Munari arte come didattica*, Firenze, 2000; F. Mariotti, a cura di, *La musa stupita. Infanzia e fruizione dell'arte*, Milano, 2008; C. Francucci, P. Vassalli, a cura di, *Educare all'Arte*, Milano, 2007; R. Pittarello, *I laboratori creativi con adulti e bambini*, cit.; C. De Carli, a cura di, *Arte per la didattica: nella scuola, nel museo, nel laboratorio*, Milano 1990; M. Dallari, C. Francucci, a cura di, *L'esperienza pedagogica dell'arte*, Firenze, 1998.

esperienze scientifiche, leggende, pensieri filosofici o politici molto difficili, poesia, bilanci economici, informazioni tecniche, storie di fantascienza...

A – Anche favole?

B – Certamente anche favole, storie antiche, nonsense, limerick.

A – Con tante figure?

B – Certe volte con moltissime illustrazioni e poche parole.

A – Ma a cosa serve un libro?

B – A comunicare il sapere, o il piacere, comunque ad aumentare la conoscenza del mondo.

A – Quindi se ho ben capito serve a vivere meglio.

B – Spesso sì.

A – Ma la gente li usa questi libri?

B – Alcuni ne leggono molti, altri li usano per decorazione, c'è gente che ha in casa un solo libro: l'elenco dei telefoni.

A – Allora sarebbe utile che anche i bambini di tre anni cominciassero a familiarizzarsi con il libro come oggetto, a conoscerlo come strumento di cultura o gioco poetico, ad assimilare quella conoscenza che facilita l'esistenza.

B – La conoscenza è sempre una sorpresa, se uno vede quello che sa già, non c'è sorpresa. Bisognerebbe fare dei piccoli libri tutti diversi tra loro ma tutti libri, ognuno con dentro una sorpresa diversa, adatta a bambini che non sanno ancora leggere.

A – Posso averne uno anch'io?

B – Ne avrai una intera biblioteca, piccoli libri di tanti materiali diversi, di tante materie diverse: un libro di ottica, un libro di avventure tattili, un libro di geometria dinamica, uno di ginnastica, uno storico culturale, uno di filosofia, un romanzo d'amore, un libro pieno di tutti i colori, un libro trasparente, un libro morbido, un libro di fantascienza...

A – Ma come si chiamano questi libri?

B – I PRELIBRI.

A – Li voglio subito.

Bruno Munari, Febbraio 1980

Dodici piccoli libri di carta, di cartoncino, di cartone, di legno, di panno, di panno spugna, di friselina, di plastica trasparente; ognuno rilegato in maniera diversa²⁶.

²⁶ B. Munari, *I Prelibri*, cit.

3.2 I giochi di Bruno Munari e la collaborazione con Giovanni Belgrano

Come per la progettazione di libri per bambini, anche la progettazione di giochi prende il via alla fine della guerra, proseguendo fino alla metà degli anni Settanta, quando l'attenzione di Munari si sposterà quasi definitivamente verso la progettazione dei laboratori didattici. L'origine della passione di Munari per il giocattolo, come egli stesso sottolinea, risale alla sua infanzia: «Da ragazzo (e tanto meno da bambino) non ho mai avuto giocattoli come oggi hanno tutti i bambini, però me li inventavo e li costruivo con quello che trovavo: un ramo biforcuto e due elastici di gomma diventavano una fionda»²⁷.

Il gioco, come abbiamo visto, è anche un'attività che lega Munari al futurismo e al dadaismo: nel 1943 l'artista progetta una «*Tavola Tattile*»²⁸, che raccoglie, su un pezzo di legno, diversi materiali percepibili non solo attraverso la vista, ma, soprattutto, con il senso del tatto, recuperando l'idea dalla tavola tattile realizzata da Marinetti nel 1921, intitolata *Sudan-Parigi*, la quale presenta una pluralità di materie differenti — «stoffa spugnosa, spugna, carta vetrata, lana, spazzola normale e spazzola di ferro; con valori tattili ruvidi, pungenti, brucianti», materiali metallici e freschi (carta argentata), «seta, velluto, piume, piumini»²⁹.

La *Tavola Tattile* di Munari, che recupera l'idea marinettiana sia per la forma, sia per gli intenti, è importante perché sottolinea, fin dall'inizio della sua carriera, l'attenzione che egli dedica al senso del tatto, soprattutto nella progettazione delle attività per i bambini. L'artista sa che il tatto è il primo senso usato dal fanciullo per apprendere se stesso e il mondo: «La conoscenza del mondo, per un bambino, è di tipo plurisensoriale. E tra tutti i sensi, il tatto è

²⁷ Vedi A. Munari, "Munari interroga Munari in occasione della mostra milanese a Palazzo Reale", cit.

²⁸ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 92.

²⁹ Vedi B. Munari, *I laboratori tattili*, Mantova, 2008, p. 4.

quello maggiormente usato, il tatto completa una sensazione visiva e uditiva, dà altre informazioni utili alla conoscenza di tutto ciò che ci circonda»³⁰. Per questo motivo il tatto è il senso privilegiato da Munari soprattutto per la progettazione di giochi indirizzati ai bambini più piccoli, che non hanno ancora esaurito i loro «interessi tattili»³¹.

Ma il senso del tatto acquista un ruolo determinante nella progettazione del gioco con cui Munari, nel 1954, vince il primo “Compasso d’oro” del design italiano, la *scimmietta Zizi*. La forma originale di questo giocattolo è quella del *gatto Meo Romeo*, nato nell’immediato dopoguerra, quando:

la Pirelli incarica Munari di pensare a un nuovo impiego industriale di un materiale per quel tempo innovativo: la gommapiuma. L’idea di armare la gommapiuma di un sottile filo di rame diventa lo spunto per creare una serie di giocattoli animati. “La gommapiuma dà piacere al tatto, simula la vita senza implicarne i rischi. Come la simula il sottile filo metallico che fa da scheletro ai miei animali”³².

Munari, sperimentando la gommapiuma, si rende immediatamente conto delle caratteristiche fisiche di questo materiale:

Mi feci dare alcuni campioni di questo nuovo materiale e cominciai una sperimentazione per capire quali altre cose si potevano progettare in modo che l’oggetto progettato fosse coerente col materiale e con le sue qualità. La qualità più evidente si manifestava attraverso il tatto. Un qualunque pezzo di gommapiuma, manipolato da un bambino, comunica la morbidezza, l’elasticità del materiale che sembra vivo e che, a un bambino, fa venire in mente la stessa sensazione che si prova a tenere in braccio un gattino o un piccolo animaletto³³.

³⁰ *Id.*, p. 3.

³¹ *Ibid.* Come abbiamo visto nel paragrafo precedente, i *Prelibri* sono pensati per i bambini molto piccoli, che non sanno ancora leggere e scrivere e che utilizzano prevalentemente il senso del tatto per la conoscenza del mondo che li circonda.

³² Vedi G. Bosoni, F. Picchi, M. Strina, “Progetti di oggetti-tipo. Brevetti di design in Italia 1949-1966”, in *Domus*, n. 770, aprile 1995, p. 64.

³³ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 50.

Questo gioco rappresenta l'esempio paradigmatico del modo munariano di porsi nei confronti del bambino: la *scimmietta Zizi*, concettualmente inerte, può prendere vita e assumere infinite forme solo se manipolata dal fanciullo. L'operazione che Munari compie con questo gioco, così come con ogni altra sua opera, è quella di rendere necessario l'intervento da parte del fruitore: i giocattoli sono spesso oggetti "non-finiti", trasformabili, manipolabili e richiedono la partecipazione attiva del bambino.

Il concetto di "non-finito" è presente anche quando, alla fine degli anni Sessanta, Munari realizza con Danese una serie di giochi didattici, parte di un progetto unitario destinato a diverse fasce d'età e frutto di una importante collaborazione dell'artista con il pedagogo Giovanni Belgrano, che lavorerà con Munari anche per la progettazione del primo laboratorio per bambini alla Pinacoteca di Brera nel 1977³⁴. Belgrano — che dagli anni Sessanta si dedica a ricerche sperimentali, collaborando con lo IARD³⁵ — e Munari progetteranno assieme diversi giochi didattici rivolti ai bambini d'età prescolare, tra cui: *Carte da gioco* (1968), *Più e meno* (1970), *Strutture* (1972), *Metti le foglie* (1973/75), *Trasformazioni* (1975), *Dillo coi segni* (1976), *Immagine della realtà* (1976). Le figure messe a disposizione del bambino, che non hanno una sequenza preordinata, permettono una illimitata componibilità di storie e possono essere sviluppate sia sulla superficie, sia sulle tre dimensioni³⁶. Come per la *scimmietta Zizi*, i libri-gioco e, come vedremo, i laboratori, nei giochi didattici di Munari e

³⁴ La progettazione del primo laboratorio per bambini alla Pinacoteca di Brera coinvolgerà anche: Renate Eco (insegnante), Piero Polato (designer) e Alberto Munari (psicologo).

³⁵ Lo IARD è un istituto nato nel 1961, orientato alla ricerca di processi culturali, educativi e formativi, con lo scopo di rinnovare la scuola dell'infanzia ed elementare, vedi L. Panizza, *L'incontro di Bruno Munari con la pedagogia attiva. I fondamenti pedagogici dei laboratori "Giocare con l'arte"*, cit., p. 12.

³⁶ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 94.

Belgrano il protagonista è il bambino che, assemblando gli elementi che compongono il gioco, dà vita a storie nuove, sempre diverse, che aiutano ad allargare le conoscenze e dunque sviluppano la fantasia. In linea con il pensiero del milanese, Belgrano afferma la necessità di riflettere criticamente sui bisogni di conoscere, di fare e di crescere del bambino, prerogativa fondamentale per una società che mira al rinnovamento³⁷.

Il gioco, per Munari, è un'attività di apprendimento, nella quale il bambino partecipa in modo complessivo, «al contrario, se ascolta si distrae perché continua a pensare ad altre cose»³⁸; inoltre l'artista, parlando del «metodo Bruno Munari»³⁹ utilizzato nei laboratori e del modo corretto di comunicare con i bambini, precisa che:

Ogni gioco ha le sue regole. Il metodo Munari ci insegna le regole, ma anche a trasgredirle permettendo così alle varie personalità di realizzare le loro varianti e quindi a far agire le varie creatività. Non è tanto il prodotto finale da considerare, bensì il modo di imparare. Piaget diceva: "Quello che impara un bambino nei primi anni, resterà per sempre nella sua mente"⁴⁰.

Ancora una volta Munari torna a sottolineare che l'obiettivo del suo lavoro, sia che si tratti di un'opera artistica, un oggetto di design, un libro, un gioco o un laboratorio creativo, interessa il processo di formazione e la capacità di interazione del fruitore: questo risultato appare particolarmente importante

³⁷ Vedi G. Belgrano, B. Munari, *Incontro-dibattito sul tema: Il linguaggio degli oggetti*, Modena, 1976, p. 21.

³⁸ Vedi B. Restelli, *Giocare con tatto*, cit., p. 36.

³⁹ «Il metodo originario, ripreso e continuato per più di 30 anni [...] è stato fatto oggetto di un'accurata analisi critica al fine di consolidarne i fondamenti epistemologici e pedagogici. Il frutto di questo lungo lavoro di rifondazione è ora protetto dall'appellativo legalmente registrato "Metodo Bruno Munari®"». Vedi sito internet <<http://www.brunomunari.it/index2.htm>>, ultimo accesso: 13-12-2013. Per approfondire il "metodo Bruno Munari®", vedi anche B. Restelli, *Giocare con tatto*, cit.

⁴⁰ *Id.*, p. 36.

quando l'utente finale è il bambino, colui che rappresenta il futuro di una società:

Ci dobbiamo occupare dei bambini e dare ai bambini la possibilità di formarsi una mentalità più elastica, più libera, meno bloccata, capace di decisioni. E, direi, anche un metodo per affrontare la realtà, sia come desiderio di comprensione che di espressione. Quindi, a questo scopo, vanno studiati quegli strumenti che passano sottoforma di gioco ma che, in realtà, aiutano l'uomo a liberarsi⁴¹.

Questa parte della riflessione munariana, ovvero l'importanza di formare nuove generazioni dotate di una mente libera ed elastica, ricorda il ragionamento che il filosofo John Dewey propone in *Natura e condotta dell'uomo*⁴² circa gli abiti di comportamento, ovvero quei modi di comportamento che l'individuo apprende fin dalla nascita, risultato delle interazioni con i suoi simili. La studiosa Roberta Dreon, nell'articolo "John Dewey: l'abito fa il naturalismo culturale"⁴³, spiega che secondo il pragmatista il neonato assimila gli aspetti intrinseci dell'ambiente sociale in cui nasce, interiorizzando i comportamenti del proprio gruppo di appartenenza. Questo meccanismo è fondamentale per la sopravvivenza del bambino, il quale, fin dai primi minuti successivi alla sua nascita, assimila gli abiti che riguardano la sfera pratica, ovvero le facoltà sensoriali, le capacità motorie, ma anche l'ambito creativo, ovvero l'arte. In questo senso, gli abiti vengono considerati mezzi con cui l'uomo interagisce con l'ambiente e possono essere messi in discussione dall'individuo poiché non sono definitivi o irreversibili. La capacità critica nei confronti degli abiti "ereditati" dalla società dipende dall'educazione, «ovvero la formazione

⁴¹ Vedi A. Tanchis, *Bruno Munari*, cit., p. 110.

⁴² Vedi J. Dewey, *Natura e condotta dell'uomo*, Firenze, 1968.

⁴³ Vedi R. Dreon, "John Dewey: l'abito fa il naturalismo culturale", in *Bollettino Filosofico*, vol. XXVI, 2010, pp. 169-182.

sociale degli individui ad assumere con maggiore consapevolezza e senso critico gli abiti sociali consolidati, la morale abituale, i modi di pensare indotti»⁴⁴, e che «consiste nello sviluppo della curiosità, della suggestione, e degli abiti di esplorazione e di prova, sviluppo che accresce la sensibilità per i problemi e l'amore della ricerca per tutto ciò che è misterioso e sconosciuto; [...]»⁴⁵. Ciò che determina l'abilità di analisi verso gli abiti di comportamento cosiddetti "regressivi" è dunque la conoscenza, cioè l'ingresso di un fattore nuovo nell'esperienza individuale del singolo, che rende palese l'inadeguatezza o l'insufficienza di un determinato modo di comportamento. In sintesi, per Dewey gli abiti che determinano la morale di una società hanno margine di miglioramento solo se gli individui sono messi nelle condizioni di fare esperienze nuove e di arricchire le loro conoscenze attraverso l'educazione. Allo stesso modo, per Munari è possibile migliorare la società solo se permettiamo ai bambini, che rappresentano il futuro di una comunità, di fare esperienza del mondo e, dunque, di arricchire il loro bagaglio culturale ed esperienziale attraverso la conoscenza e l'educazione.

Tornando ai libri e ai giochi di Munari, la loro progettazione, iniziata nel secondo dopoguerra, porterà l'artista all'elaborazione di una didattica che vedrà nei laboratori creativi il risultato e il punto di arrivo di una carriera "pluralista", ricca di innumerevoli sperimentazioni. Potremmo affermare, dunque, che questo lungo percorso, durato oltre quarant'anni, abbia fornito gli strumenti necessari alla costruzione più impegnativa, ovvero la progettazione dei laboratori didattici.

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ Vedi J. Dewey, *Come pensiamo. Una riformulazione del rapporto fra il pensiero riflessivo e l'educazione*, Firenze, 1971, p. 122.

3.3 I laboratori creativi e il metodo Bruno Munari

Il processo che accompagna Munari alla progettazione dei laboratori per bambini, come abbiamo visto, procede per gradi, dai primi libri del secondo dopoguerra, ai giochi degli anni Sessanta, fino a giungere al 1977, anno di inaugurazione del primo laboratorio alla Pinacoteca di Brera⁴⁶.

È bene ricordare che, a partire dalla metà degli anni Sessanta, Munari sente l'esigenza di raccogliere idee, stimoli, concetti e insegnamenti pratici, riflessioni sull'arte e sul metodo di operare per farsi comprendere da studenti specializzati vicini alle discipline del design:

Penso che un operatore culturale, se fa delle scoperte, deve comunicarle agli altri e non deve portarsele nella tomba, come fanno certi artisti con i loro segreti. Io credo molto nella comunicazione tra le persone e per questo pubblico tanti libri, spiegando in tutti i particolari come faccio a realizzare certe cose, perché, se c'è qualcosa di buono, deve essere diffusa in qualunque parte del mondo⁴⁷.

Nasce così la serie di libri, quasi tutti editi da Laterza, indirizzati ad un pubblico adulto, conoscitore del modo munariano di lavorare: *Arte come mestiere* (1966), *Design e comunicazione visiva*⁴⁸ (1968), *Artista e designer* (1971), *Codice ovvio* (1971), *Fantasia* (1977), *Da cosa nasce cosa* (1981). Questi libri «ad alto contenuto di parole»⁴⁹ sono da considerarsi a tutti gli effetti testi didattici, poiché hanno lo scopo di trasmettere il sapere attraverso gli ingegnosi

⁴⁶ Da questa prima esperienza, nasceranno, negli anni successivi, molti altri laboratori didattici, raggruppati in un unico progetto chiamato "Giocare con l'arte", vedi B. Restelli, *Giocare con tatto*, cit.; L. Panizza, *L'incontro di Bruno Munari con la pedagogia attiva. I fondamenti pedagogici dei laboratori "Giocare con l'arte"*, cit.

⁴⁷ Vedi L. Marucci, "Un laboratorio di creatività e libertà", cit.

⁴⁸ *Design e comunicazione visiva* è certamente il più articolato dei libri didattici di Munari, risultato delle lezioni al Carpenter Center for Visual Arts di Cambridge, «un contributo [...] alla programmazione di un corso completo, a sua volta modificabile da successive esperienze»: vedi B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, cit., p. 6.

⁴⁹ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 96.

stratagemmi comunicativi, già incontrati nel lavoro di Munari e parte del suo metodo, tra i quali l'uso di esempi con cui l'artista riesce ad instaurare un dialogo diretto con il fruitore, e l'ironia che permette di mantenere alta l'attenzione del lettore, alleggerendo i contenuti del testo. Questi libri, sebbene indirizzati ad un pubblico adulto, condividono con i laboratori lo stesso intento, che è quello di educare e di allargare la conoscenza.

Tornando al primo laboratorio, il progetto nasce nel 1975, quando Franco Russoli, allora direttore della Pinacoteca, propone a Munari di realizzare un percorso laboratoriale che permetta al museo di "tornare alla vita" e di essere uno «strumento di comunicazione di massa»⁵⁰, così da archiviare la sua storica e limitativa funzione di conservazione di opere d'arte. Il laboratorio, ideato da Bruno Munari con la partecipazione di esperti di diversi settori disciplinari, ha lo scopo di far conoscere, attraverso la diretta sperimentazione, le regole e le tecniche delle arti visive:

Le tecniche e le regole sono estratte da opere d'arte visiva di qualunque epoca, antica o recente; e vengono presentate ai bambini sotto forma di gioco, con spiegazioni più visive che verbali. I bambini sono liberi di scegliere la tecnica o la regola che più piace, di sperimentarne anche più di una, e non viene dato nessun tema da svolgere. La conoscenza attraverso la sperimentazione stimolerà una progettazione creativa completamente libera⁵¹.

Dunque, l'obiettivo dei laboratori è far conoscere ai bambini i linguaggi dell'arte visiva — le tecniche e le regole spiegate ai bambini sono: il divisionismo, i segni, lontano-vicino, le gabbie, le textures, il collage, le forme componibili, i formati diversi, il colore⁵² — attraverso la stimolazione della loro

⁵⁰ Vedi B. Munari, *Il laboratorio per bambini a Brera*, collana "Giocare con l'arte", Bologna, 1981, p. 4.

⁵¹ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 136.

⁵² *Id.*, pp. 138-139; vedi anche B. Munari, *Il laboratorio per bambini a Brera*, cit., pp. 20-43.

innata curiosità per mezzo del gioco, attività con cui i fanciulli comprendono il mondo e la realtà. Il desiderio e l'obiettivo di Munari è quello di stimolare la fantasia e il «pensiero progettuale infantile»⁵³, poiché è solo attraverso la stimolazione della creatività che il bambino acquisisce una mente elastica e libera da immagini preconcepite.

La progettazione del laboratorio definisce ogni aspetto dell'attività, a partire dall'allestimento dello spazio interno della sala⁵⁴, che deve essere a "misura di bambino": Munari recupera l'insegnamento di Maria Montessori, per la quale il bambino deve essere messo nelle condizioni, anche fisiche, di poter fare da sé. A tale proposito, nel libro *La scoperta del bambino*, la pedagoga scrive «Cominciai dunque col fare costruire un arredamento scolastico che fosse proporzionato al bambino e che rispondesse al suo bisogno di agire intelligentemente»⁵⁵.

Per la buona riuscita dell'esperienza laboratoriale, anche il ruolo degli operatori è determinante, poiché essi hanno il compito di dotare i bambini di tutte le informazioni di tipo tecnico, dimostrando «come si fa a fare»⁵⁶ e lasciando ai fanciulli assoluta libertà rispetto al tema da sviluppare. L'adulto è responsabile della realizzazione di un ambiente ricco e stimolante, che metta a disposizione dei bambini tutti gli strumenti necessari alla sperimentazione delle diverse tecniche artistiche attraverso esempi visivi, seguendo la regola del «far vedere come si fa»⁵⁷.

Per quanto riguarda il metodo messo in pratica nei laboratori, l'artista recupera gli insegnamenti dei più importanti e innovativi esponenti della

⁵³ Vedi B. Restelli, *Giocare con tatto*, cit., p. 33.

⁵⁴ Il progetto dell'allestimento dello spazio interno del laboratorio è affidato al designer Piero Polato, vedi B. Munari, *Il laboratorio per bambini a Brera*, cit., p. 18.

⁵⁵ Vedi M. Montessori, *La scoperta del bambino*, Milano, 1975, p. 51.

⁵⁶ Queste sono le dirette indicazioni di Bruno Munari, citate da Beba Restelli in B. Restelli, *Giocare con tatto*, cit., p. 36.

⁵⁷ *Ibid.*

pedagogia attiva, tra cui Jean Piaget e Maria Montessori, per i quali è fondamentale, quando si ha a che fare con i bambini, «non dire *cosa* fare, ma *come*», in linea con il motto della Montessori che recita: «aiutami a fare da me»⁵⁸.

Questa prima esperienza ha aperto la strada ai laboratori successivi, per i quali lo stesso Munari ha invitato i collaboratori:

a modificare eventualmente il progetto in base all'esperienza fatta durante il periodo di funzionamento del laboratorio. Ogni collaboratore farà le sue osservazioni e se queste vengono riconosciute valide da tutti, andranno a modificare il metodo di apprendimento. In questo modo le varie operazioni del laboratorio saranno continuamente aggiornate⁵⁹.

Pia Antonini, una delle prime collaboratrici di Bruno Munari, ha presentato uno studio sulla storia dei laboratori munariani al convegno organizzato al Museo Internazionale delle Ceramiche di Faenza nell'aprile del 1999⁶⁰, nel quale ha descritto i tipi di laboratorio nati dopo la prima esperienza milanese. Oltre ai laboratori di comunicazione visiva "Giocare con l'arte", la Antonini cita le esperienze più importanti, tra cui quelle multisensoriali di ceramica, design, stampa, stoffe, suono, legno, plastica, libri, tatto, mattoncini Lego, fotocopia, nelle quali il metodo è orientato alla stimolazione della creatività infantile e della plurisensorialità; il Laboratorio Liberatorio LAB-LIB, ideato al Centro per l'Arte contemporanea L. Pecci a Prato nel 1992, un laboratorio per adulti e bambini organizzato come un mercato di merci, in cui il pubblico può maneggiare molti materiali con differenti caratteristiche materiche, cromatiche,

⁵⁸ *Id.*, p. 35.

⁵⁹ Vedi B. Munari, *Il laboratorio per bambini a Brera*, cit., p. 44.

⁶⁰ Vedi Pia Antonini, 2000, "Da laboratorio nasce laboratorio: tappe dell'esperienza "Giocare con l'Arte", in *Munari arte come didattica*, cit.

termiche, di peso, di forma, di struttura e combinarli assieme per formare qualcosa che «non si sa cos'è, ma che comunque prima non c'era»⁶¹. Alcuni di questi laboratori hanno funzionato per un periodo limitato, altri invece sono diventati permanenti e sono ancora oggi attivi.

Anche all'estero sono nati numerosi centri creativi e didattici che si ispirano al metodo Bruno Munari: nel 1982 in Venezuela, nel 1985-1986 a Tokyo⁶², nel 1987 a Parigi, nel 1988 in Svizzera, nel 1989 in Spagna, ma anche alle Isole Canarie, Israele, New York, San Francisco, Rio de Janeiro.

Il motivo di questo attento e crescente interesse verso i bambini e la loro educazione è dichiarato dallo stesso Munari in un'intervista a Rosa Maria Rinaldi, pubblicata su *Domus*:

R. M. R. *Chi sono i bambini?*

B. M. Sono la società del futuro, che è già qui adesso e noi dobbiamo occuparci intensamente di questa società se vogliamo che migliori. Ed è per questo che io, da molti anni, mi occupo sempre più dei bambini delle scuole materne. Avendo fatto precedentemente degli interventi nelle scuole di alto livello, sono sceso sempre più in basso perché mi accorgevo che questi ragazzi e anche i bambini delle elementari erano già condizionati. Allora andando alla base dei problemi — come ho imparato dall'Oriente — ho capito che è necessario mantenere creativi i bambini⁶³.

⁶¹ *Id.*, p. 43.

⁶² Rimando al secondo capitolo di questa tesi per approfondire l'esperienza di Munari al *Kodomo No Shiro* (Castello dei Bambini), p. 73.

⁶³ Vedi R. M. Rinaldi, "Bruno Munari: il caso e la creatività", in *Domus*, n. 659, marzo 1985, in sito internet <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-rm-rinaldi-1985.pdf>>, ultimo accesso: 9-10-2013.

3.4 Bruno Munari e la pedagogia attiva

Sebbene la vocazione didattica di Munari sia visibile fin dalla sua esperienza con il futurismo⁶⁴, è a partire dal secondo dopoguerra che tale inclinazione si concretizza, attraverso la progettazione di libri e giochi per bambini. Come abbiamo visto, grazie al contributo e alla collaborazione del pedagogo Giovanni Belgrano, vicino alle iniziative del MCE⁶⁵, Munari entra in relazione con le teorie educative più innovative, ma sarà la nascita del primo laboratorio per bambini di Brera — in particolare la collaborazione con Alberto Munari per i contenuti pedagogici — a sancire il legame dell'artista con l'attivismo pedagogico⁶⁶.

3.4.1 Bruno Munari e John Dewey

Tra i maggiori rappresentanti di questo nuovo indirizzo pedagogico troviamo John Dewey (1859-1952), considerato il padre fondatore della pedagogia attiva. Il filosofo ha applicato il suo pensiero all'insegnamento e quindi all'educazione, in particolare per quanto riguarda il rapporto tra

⁶⁴ Mi riferisco all'interesse dell'avanguardia rispetto al tema del gioco e all'importanza che i futuristi riservano alla progettazione dei giocattoli per bambini, vedi manifesto *Ricostruzione futurista dell'universo* in appendice a questa tesi, p. 157.

⁶⁵ MCE (Movimento di Cooperazione Educativa) nasce nel febbraio del 1957 come un'associazione di maestri uniti per il rinnovamento della scuola e la ricerca di un sistema scolastico italiano alternativo, all'epoca ancora legato ai presupposti della riforma Gentile del 1923. Per un approfondimento sulla storia della scuola italiana vedi G. Cives, a cura di, *La scuola italiana dall'Unità ai nostri giorni*, Scandicci (FI), 1990.

⁶⁶ Nuovo indirizzo educativo, nato tra la fine del XIX secolo e la prima metà del Novecento, in polemica con l'educazione umanistica tradizionale, che aspira a promuovere l'attività spontanea del bambino attraverso la stimolazione dei suoi interessi e bisogni, limitando al minimo gli interventi esterni, soprattutto da parte dell'educatore/insegnante, il quale adegua il proprio insegnamento alle possibilità, ai bisogni e alle attitudini del fanciullo, diventando ispiratore di idee, consigliere e guida. L'attivismo pedagogico ha le sue prime implicazioni nel pensiero di Jean-Jacques Rousseau, Johann Heinrich Pestalozzi, Jean Paul, Friedrich Froebel, Lev Nikolaevič Tolstoj, vedi F. Pesci, a cura di, *Maestri e idee della pedagogia moderna*, Milano, 2010.

esperienza e conoscenza⁶⁷. Lo studioso sostiene infatti che «[...] l'ambiente sociale forma la disposizione mentale ed emotiva della condotta negli individui»⁶⁸: il pensiero del bambino, ovvero la sua educazione — il processo di socializzazione e interazione tra uomo e ambiente — si forma nell'esperienza sociale attraverso l'educatore che ha il compito di assecondare gli interessi naturali del fanciullo, gli impulsi, la creatività, la spontaneità e i bisogni:

[...] l'efficacia sociale come scopo educativo dovrebbe significare la coltivazione della facoltà di partecipare liberamente e pienamente ad attività comuni. Questo è impossibile senza la cultura, perché possiamo partecipare agli scambi con gli altri senza imparare, senza raggiungere un punto di vista più largo e osservare cose delle quali altrimenti saremmo rimasti ignoranti⁶⁹.

In questa nuova ottica il bambino non è più inteso come singola unità, ma piuttosto come individuo parte di una collettività, la quale raccoglie i modi di comportamento, ovvero gli abiti, e le attività del gruppo sociale che condivide una condizione simile di esistenza⁷⁰. La scuola dovrà essere esperienza di vita, piuttosto che preparazione alla vita, dovrà cioè mettere a disposizione dei bambini tutti gli strumenti necessari a renderli individui partecipi e attivi della società: «la scuola stessa diventa una forma di vita sociale, una comunità in miniatura, una comunità che ha un'interazione continua con altre occasioni di esperienza associata al di fuori delle mura della scuola»⁷¹.

Certamente Munari recupera da Dewey il principio secondo cui l'esperienza è necessaria alla conoscenza: i laboratori creativi — ma anche i

⁶⁷ Vedi J. Dewey, *Scuola e società*, Firenze, 1970; *Democrazia e educazione*, Firenze, 1968. I temi deweyani legati al pensiero teorico di Munari saranno oggetto di un ulteriore approfondimento nel quarto capitolo di questa tesi (p. 142), con particolare riferimento al testo di J. Dewey, *Arte come esperienza*, Palermo, 2012.

⁶⁸ Vedi J. Dewey, *Democrazia e educazione*, cit., p. 21.

⁶⁹ *Id.*, p. 159.

⁷⁰ *Id.*, p. 29.

⁷¹ *Id.*, p. 460.

giochi didattici e i libri per bambini — seguendo il principio del «fare per capire»⁷², permettono al fanciullo di acquisire i comportamenti psicologici e morali attraverso i quali egli diventerà un adulto consapevole e ricco interiormente poiché, come insegna Piaget, «quello che impara un bambino nei primi anni di vita, resterà per sempre nella sua mente»⁷³.

Ma anche il progressivo interesse di Munari verso il mondo dell'infanzia è indirettamente legato al pensiero di Dewey. Come abbiamo ricordato all'inizio del paragrafo, il lavoro di Munari rivolto ai bambini e in particolare la sua attività di educatore, sono il risultato di un processo di elaborazione di una metodologia didattica, messa in pratica nei laboratori, che ha lo scopo di «far conoscere ai bambini il linguaggio della comunicazione visiva, senza costrizioni, senza temi da svolgere»⁷⁴. Aldo Tanchis, cercando i motivi che spingono l'artista ad avvicinarsi progressivamente alla didattica, parla della «delusione di Munari per il mancato contatto con il grande pubblico, dialogo da lui stesso sollecitato ma evidentemente utopistico, o prematuro»⁷⁵. Il complicato rapporto dell'artista con il pubblico e la critica, accennato anche da Meneguzzo, è sottolineato dallo stesso Munari all'interno dell'ottavo bollettino del M.A.C.⁷⁶, nel quale il milanese recupera alcuni importanti contributi teorici di Dewey. Nel saggio intitolato *Dewey, "L'arte come esperienza"*, l'artista parla con grande interesse del capitolo dell'americano dedicato alla critica e pone in risalto alcune «pagine che dovrebbero essere seriamente meditate da quanti esercitano la funzione di critico, senza, talvolta, possederne le doti e le attitudini necessarie»⁷⁷. Munari cita alcuni passaggi di *Arte come esperienza*, nei quali Dewey parla della

⁷² Vedi B. Restelli, *Giocare con tatto*, cit., p. 35.

⁷³ *Id.*, p. 36.

⁷⁴ Vedi A. Tanchis, *Bruno Munari*, cit., p. 114.

⁷⁵ *Id.*, p. 110.

⁷⁶ Vedi S. Spriano, a cura di, *I 15 bollettini del M.A.C.*, cit.

⁷⁷ Vedi B. Munari, "Dewey, "L'arte come esperienza", in Centro studi Arte Concreta, bollettino n. 8, p. 9, poi in S. Spriano, a cura di, *I 15 bollettini del M.A.C.*, cit.

tendenza del critico a mettere in luce le proprie preferenze, fallendo nell'obiettivo di rieducare il pubblico alla comprensione delle opere d'arte:

Ci impossessiamo della piena importanza di un'opera d'arte solamente quando, nei nostri processi vitali, passiamo attraverso quegli stessi problemi che l'artista ha attraversato nel produrre la sua opera. [...] È privilegio del critico contribuire a promuovere questo processo attivo⁷⁸.

Il compito dell'artista contemporaneo, per Munari, ruota attorno alla sperimentazione dei nuovi strumenti artistici, allo scopo di diffonderne la conoscenza al grande pubblico, per giungere all'obiettivo di «un'arte di tutti»⁷⁹. Quando però il milanese, attraverso gli studi di Piaget, comprende la difficoltà — o addirittura l'impossibilità — di modificare la mente degli adulti, ormai troppo fortemente condizionati da ciò che hanno — e non hanno — visto e sperimentato nel corso della vita, decide di concentrarsi sui bambini di età prescolare:

È lì che bisogna operare, altrimenti i bambini sono già condizionati a un pensiero distorto, a un pensiero chiuso; sono soffocati nelle loro possibilità creative e fantastiche. Quindi, se si vuole cambiare la società, è proprio lì che si deve operare e sperare in un mondo migliore fra qualche generazione⁸⁰.

⁷⁸ Le citazioni che Munari propone all'interno del saggio "Dewey, "L'arte come esperienza" sono tratte da J. Dewey, *L'arte come esperienza*, trad. it. a cura di C. Maltese, La Nuova Italia, Firenze, 1951, poi in J. Dewey, *Arte come esperienza*, Palermo, 2012, p. 309.

⁷⁹ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 105.

⁸⁰ Vedi L. Marucci, "Un laboratorio di creatività e libertà", cit.

3.4.2 Bruno Munari e Maria Montessori

Vicina ai principi deweyani è Maria Montessori⁸¹ (1870-1952), il cui metodo omonimo da lei proposto (metodo Montessori) ha rivoluzionato il modo di intendere la scuola d'infanzia e l'educazione dei bambini.

La scienziata identifica nella libertà dell'alunno il principio fondamentale della sua pedagogia: il fanciullo deve essere lasciato libero, deve acquisire l'indipendenza che gli permette di fare e di imparare da solo, anche attraverso gli errori. «Aiutami a fare da me» è il motto della Montessori che Munari recupera come uno dei principi base dei suoi laboratori.

Tra le innovazioni del metodo Montessori, la pedagoga propone una nuova organizzazione dell'ambiente che deve essere "a misura di bambino"⁸² e dove egli possa sviluppare, senza sforzo e in maniera autonoma, tutte le facoltà utili ad uno sviluppo sano ed equilibrato. Il fanciullo deve essere libero di esprimersi e rivelarci bisogni e attitudini personali: tale libertà favorisce lo sviluppo della creatività, già naturalmente presente nel bambino. Infatti, come per Munari, anche per la Montessori l'infanzia è un periodo di enorme creatività, una fase in cui la mente del fanciullo "assorbe" da ciò che lo circonda le caratteristiche dell'ambiente, facendole proprie e crescendo attraverso esse, in modo naturale e spontaneo, senza compiere alcuno sforzo cognitivo. Allo stesso modo la pedagogia di Munari, verificabile in particolare nei laboratori didattici, prevede che il bambino sia lasciato libero di esprimersi, ad esempio nella scelta del soggetto da rappresentare o nella tecnica artistica da sperimentare. In questo modo il fanciullo, sentendosi libero e responsabile di ciò che fa, acquisisce indipendenza ed autonomia e impara a risolvere da solo i problemi che gli si presentano.

⁸¹ I concetti presenti in questo sottoparagrafo fanno riferimento al testo di M. Montessori, *La scoperta del bambino*, Milano, 1975. Vedi anche M. Montessori, *Il metodo della pedagogia scientifica applicato all'educazione infantile nelle case dei bambini*, Roma, 1913.

⁸² Abbiamo visto precedentemente, parlando del primo laboratorio per bambini a Brera, come Munari recupera questa idea per l'allestimento interno dello spazio del laboratorio.

Maria Montessori mette in luce anche l'importanza della «formazione delle attività psichiche sensoriali»⁸³ nel periodo di vita dai tre ai sei anni, per poter applicare questa nuova forma di conoscenza del mondo ad ogni esperienza culturale e sociale a cui il bambino va incontro⁸⁴:

L'educazione dei sensi è [...] importantissima [...]: lo sviluppo dei sensi infatti precede quello delle attività superiori intellettuali, e nel bambino da 3 a 6 anni esso è nel periodo della formazione. Noi dunque possiamo aiutare lo sviluppo dei sensi [...]. Tutta l'educazione della prima infanzia deve essere informata a questo principio: aiutare il naturale sviluppo del bambino.

[...] Gli stimoli e non ancora le ragioni delle cose attraggono la sua attenzione; è perciò l'epoca di dirigere metodicamente gli stimoli sensoriali, affinché le sensazioni si svolgano razionalmente e preparino così la base ordinata a costruire una mentalità positiva nel fanciullo⁸⁵.

Sappiamo che anche per Munari lo sviluppo multisensoriale è di fondamentale importanza ed è nei libri per bambini e nei laboratori tattili che vediamo manifestarsi questa sua inclinazione. Spesso i libri di Munari nascondono dei "tesori", pagine di diversi materiali che stimolano la creatività⁸⁶. Lo sviluppo plurisensoriale nella pedagogia di Munari, in particolare il senso del tatto, è messo in luce nel libretto intitolato *I laboratori tattili*, nel quale l'autore sintetizza i fondamenti teorici e pratici che riguardano la progettazione dei laboratori sensoriali. A proposito del senso del tatto, l'artista spiega:

La conoscenza del mondo, per un bambino, è di tipo plurisensoriale. E tra tutti i sensi, il tatto è quello maggiormente usato, il tatto completa la sensazione visiva e

⁸³ Vedi M. Montessori, *La scoperta del bambino*, cit., p. 158.

⁸⁴ *Id.*, p. 162.

⁸⁵ *Id.*, pp. 157-158.

⁸⁶ Si pensi, ancora una volta, alla *Favola delle favole* e, ancor di più, ai *Prelibri*, nei quali l'assemblaggio di materiali di diversa natura fa sperimentare al bambino moltissime sensazioni, che gli saranno utili a conoscere il mondo che lo circonda.

uditiva, dà informazioni utili alla conoscenza di tutto ciò che ci circonda. [...] L'educazione alla visione e alla comunicazione visiva è già cominciata nella scuola, ma l'educazione tattile non è ancora stata presa in seria considerazione. [...] Quando un bambino di qualche mese, gira per la casa a "quattro gambe" come un gatto e tocca le fredde piastrelle, il soffice tappeto, il tiepido legno, il muro ruvido, la pallina sferica che scappa da tutte le parti, il leggerissimo tessuto del suo vestito, la guancia della mamma... impara moltissime cose. [...] Dobbiamo [...] riconquistare questo strumento di conoscenza diretta che la natura ci ha dato⁸⁷.

L'intuizione munariana che riguarda la predisposizione plurisensoriale del bambino nell'atto di conoscere il mondo anticipa la riflessione di Daniel Stern attorno alla natura multimodale dell'esperienza infantile, ovvero «l'"unità sensoriale" che [...] è la consapevolezza del fatto che il mondo che vediamo è lo stesso che udiamo o sentiamo»⁸⁸.

Frutto di questa serie di considerazioni è il primo laboratorio tattile di Munari che risale al 1979. Progettato a Milano in occasione della mostra "Le mani guardano" (proveniente dal Beabourg di Parigi), è organizzato per permettere ai bambini di fare la loro esperienza sensoriale attraverso «materiali con caratteristiche tattili di ogni tipo, dalla carta vetrata alla pelliccia, tavole esplicative dei valori tattili di alcuni materiali, piccole tavolette di legno sulle quali fissare con la colla la loro composizione tattile»⁸⁹. Con ciò che viene messo a disposizione:

Oltre a costruire composizioni lineari, su tavolette strette e lunghe, su strisce di cartone o con i fili e le corde, si possono costruire oggetti mettendo assieme diversi materiali con diversi valori tattili. Questi oggetti [...] possono essere "letti" cominciando come uno vuole: dal di fuori, dal di dentro, dall'alto in basso, da destra o da sinistra, con una mano o con due. Si possono stabilire percorsi tattili ogni volta

⁸⁷ Vedi B. Munari, *I laboratori tattili*, cit., p. 3.

⁸⁸ Vedi D. N. Stern, *Il mondo interpersonale del bambino*, Torino, 1987, p. 162.

⁸⁹ Vedi B. Munari, *I laboratori tattili*, cit., p. 24.

diversi. Ogni percorso può stimolare e produrre racconti diversi, basta dare un valore figurativo a un valore tattile: morbido come un gatto, duro come il marciapiede, ruvido come il muro, concavo come una scodella, convesso come una tegola⁹⁰.

Prima di approfondire i punti di contatto tra Bruno Munari e Jean Piaget, accenniamo alle teorie pedagogiche di Édouard Claparède e Célestin Freinet, entrambi significativi per la storia dell'attivismo pedagogico e le cui deduzioni sono riscontrabili anche nella didattica munariana.

Édouard Claparède⁹¹ (1873-1940), propone una scuola nuova, dove il principio di base è la legge del bisogno o dell'interesse, individuando nel bisogno di giocare la necessità primaria del bambino. Il gioco diventa lo strumento di mediazione tra il fanciullo e l'educatore e il mezzo attraverso cui l'alunno viene educato e acquisisce nuove conoscenze. Allo stesso modo, per Munari, il gioco è il mezzo attraverso il quale il bambino memorizza nuovi dati e fa esperienza del mondo, acquisendo conoscenze in modo naturale⁹²; il figlio Alberto, nel contributo teorico *Il gioco e l'apprendimento*⁹³, precisa inoltre che «il gioco è la ricerca di un nesso fra l'originalità soggettiva e l'accettazione di una regola [...]. Costruire un legame tra ciò che ci è imposto dalla realtà fisica o dalla tradizione culturale, è un atto fondamentalmente creativo»⁹⁴.

Il pedagogista francese Célestin Freinet⁹⁵ (1896-1966) sviluppa una proposta didattica basata sul metodo naturale, proponendo l'introduzione dell'attività pratica nell'educazione dei bambini. Abbiamo già visto che il motto

⁹⁰ *Id.*, p. 48.

⁹¹ Vedi É. Claparède, *L'educazione funzionale*, Firenze, 1971.

⁹² Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 35.

⁹³ Vedi B. Munari, *Il laboratorio per bambini a Brera*, cit., pp. 7-8.

⁹⁴ *Id.*, p. 7.

⁹⁵ Vedi C. Freinet, *La scuola moderna*, Torino, 1984.

dei laboratori creativi di Munari è «fare per capire»: il fanciullo, attraverso il gioco, sperimenta concretamente un'esperienza estetica e questo gli permette di comprendere e interiorizzare più facilmente tutti i contenuti che gli saranno utili allo sviluppo della creatività e della fantasia. A questo proposito, ricordiamo un antico proverbio cinese, che Munari ripeteva spesso, che recita «Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco»⁹⁶.

3.4.3 Bruno Munari e Jean Piaget

Abbiamo visto fino ad ora che esistono diversi punti di contatto tra Munari e alcuni illustri esponenti della pedagogia attiva. Ma è in particolare attraverso il contributo di Alberto Munari che sappiamo in che misura l'artista abbia recuperato le teorie di uno dei più importanti pedagogisti del Novecento, Jean Piaget (1896-1980). Sappiamo infatti, dalle dirette parole di Munari figlio, che:

non vi è stato MAI nessun contatto diretto tra Piaget e mio padre. Né mio padre si è MAI ispirato ad altri pedagogisti dell'epoca. Il rapporto tra mio padre e Piaget è stato mediato da me stesso, che dal 1960 (dunque ben prima che i laboratori "Giocare con l'arte" fossero messi in atto) sono stato dapprima allievo, poi collaboratore diretto di Piaget (e poi suo successore alla direzione della Facoltà di Psicologia e di Scienze dell'Educazione dell'Università di Ginevra). Fui io stesso a parlare di Piaget a mio padre, e a consigliarlo dal punto di vista pedagogico-didattico quando decise di realizzare i suoi primi laboratori, assieme al pedagogista Giovanni Belgrano, a quell'epoca direttore didattico della provincia di Como⁹⁷.

Sebbene Bruno Munari non abbia mai interagito direttamente con Piaget, la vicinanza di pensiero tra i due è significativa ed è confermata dallo stesso

⁹⁶ Vedi sito internet <http://www.brunomunari.it/i_laboratori.htm>, ultimo accesso: 9-10-2013.

⁹⁷ Questo contributo diretto di Alberto Munari è parte delle informazioni che il professore ha voluto fornirmi a proposito delle fonti pedagogiche utilizzate dal padre per la progettazione delle attività didattiche rivolte ai bambini, in una breve intervista che egli mi ha cortesemente concesso il 9 febbraio 2009, durante la preparazione della mia tesi triennale sul primo laboratorio per bambini a Brera.

artista che nell'intervista concessa a Meneguzzo, parlando del suo interesse per il campo educativo, chiarisce: «lo devo prima conoscere quello che può pensare un bambino di una certa età, e per questo mi riferisco ai testi e ai dati di Piaget, che ritengo essere lo studioso più acuto dell'infanzia»⁹⁸.

Nel libro *La psicologia del bambino*, Piaget spiega che per comprendere lo sviluppo del fanciullo è necessario osservare l'evoluzione delle sue percezioni⁹⁹. Munari, partendo da queste considerazioni, non dimentica di precisare che lavorando con bambini di diverse età è essenziale comprendere le loro possibilità di conoscenza e per farlo egli si basa sui dati di Piaget, che sono elastici e dunque modificabili, ma sostanzialmente corretti e per questo attendibili.

Come precedentemente accennato, il legame intellettuale tra il milanese e lo svizzero è messo in luce da Alberto Munari nel saggio *Munari, Piaget e Munari*¹⁰⁰. Lo studioso, nel precisare che «l'espressione più esplicita e coraggiosa delle opinioni di Piaget sulla pedagogia»¹⁰¹ è da rintracciare nei suoi scritti "minori"¹⁰² — poiché i testi scientifici richiedono maggior prudenza — dimostra la portata dell'innovazione delle sue teorie pedagogiche, all'epoca

⁹⁸ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 113.

⁹⁹ Vedi J. Piaget, B. Inhelder, *La psicologia del bambino*, Torino, 2001, p. 33.

¹⁰⁰ Vedi A. Munari, "Munari, Piaget e Munari", in G. C. Bojani, D. Valli, a cura di, *Munari arte come didattica*, cit., pp. 17-22.

¹⁰¹ *Id.*, p. 18.

¹⁰² I testi di Jean Piaget a cui Alberto Munari fa riferimento sono: *Les procédés de l'éducation morale. Vème Congrès International d'Education Morale, Paris, 1930. Compte-rendu et rapport général*, Paris, Librairie Felix Alcan, 1930; *Les difficultés psychologiques de l'éducation internationale*, Genève, Bureau International de l'Education, 1932, pp. 57-76; "Remarques psychologiques sur l'enseignement élémentaire des sciences naturelles", in *L'initiation aux sciences naturelles à l'école primaire*, Genève, Bureau International de l'Education, 1949, pp. 35-45; *Discours du Directeur. XIIIème Conférence Internationale de l'Instruction Publique*, Genève, Bureau International de l'Education, 1950, pp. 35-36; *Discours du Directeur. XVIIème Conférence Internationale de l'Instruction Publique*, Genève, Bureau International de l'Education, 1954, pp. 27-29; "Education et instruction depuis 1935", in *Encyclopédie Française. T. 15: Education et instruction*, Paris, Société Nouvelle de l'Encyclopédie Française, 19??, pp. 7-49.

assolutamente all'avanguardia, e la condivisione del padre per questo nuovo approccio al pensiero educativo.

I punti di convergenza tra i due pedagoghi sono numerosi: in un'affermazione che Piaget propone al V Congresso Internazionale di Educazione Morale di Parigi (1930), il pedagogista spiega «l'imposizione è il peggiore dei metodi didattici»¹⁰³. Nel 1932 il francese recupera questo concetto e precisa che l'esempio è il mezzo più importante che gli adulti hanno a disposizione nell'educazione dei bambini, poiché «una verità imparata [...] non è che una mezza verità, la verità intera è quella che viene riconquistata, ricostruita, riscoperta dall'allievo da solo»¹⁰⁴. Questo è il principio fondamentale della pedagogia attiva, proposto anche da Claparède, Montessori e Freinet (in Europa) e Dewey (negli Stat Uniti), e che ritroviamo nei suggerimenti didattici di Bruno Munari. A tale proposito, l'artista, in *Fantasia*, descrive un gioco creativo, di cui abbiamo precedentemente parlato, chiamato *Il grande albero piatto*:

L'animatore prende dei fogli di carta da pacchi di grande formato e comincia mettendo uno di questi fogli sul pavimento della palestra. Poi strappa a metà per il lungo un altro foglio e lo mette a V sul primo. Poi strappa a metà per il lungo altri due mezzi fogli e li attacca alle estremità della prima ramificazione. Continua così fino a costruire un grande albero piatto. [...] Poi l'animatore invita i bambini a fare qualcosa sull'albero, a disegnare tutto quello che viene in mente con qualunque mezzo [...]. Chi disegna insetti, lucertole, fiori e frutti: tutto quello che si può trovare su di un albero¹⁰⁵.

Nel raccontare questo laboratorio, Munari conferma che non è necessario spiegare ai fanciulli ciò che devono fare perché i migliori canali di comunicazione, quando si ha a che fare con i bambini, sono la loro innata

¹⁰³ Vedi A. Munari, "Munari, Piaget e Munari", cit., p. 18.

¹⁰⁴ *Ibid.*

¹⁰⁵ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., po. 156-159.

curiosità e il desiderio di azione, quest'ultima intesa come ripetizione del comportamento adulto¹⁰⁶. In un altro contributo, parlando del laboratorio attivato al Museo d'Arte Contemporanea Pecci di Prato, Munari aggiunge:

In questo laboratorio si cerca di far "giocare" il bambino in modo che scopra quello che noi crediamo sia giusto comunicargli. Invece di spiegarglielo a parole o raccontando delle favole, noi inventiamo delle azioni che si presentano come giochi, per cui lui stesso acquisisce le regole basilari di un insegnamento specifico. È un concetto di Piaget: quando si insegna qualcosa a un bambino, gli si impedisce che lo capisca da solo¹⁰⁷.

Nei laboratori didattici lo strumento di trasmissione della conoscenza è il gioco, mentre il metodo è l'esperienza diretta. Munari adotta questa "regola" di progettazione per tutta la sua attività dedicata all'infanzia perché intuisce che questa modalità di intervento è efficace e semplice, sia per l'adulto che la organizza, sia per i bambini che la ricevono. A questo proposito, Alberto Munari aggiunge:

E' dunque attraverso la sperimentazione diretta, la ricerca autonomamente condotta da chi deve imparare, che si realizza effettivamente l'apprendimento. [...] Si impara a sperimentare soltanto se si prova da soli, lavorando attivamente e liberamente, e avendo il tempo necessario per farlo: quindi con un ritmo che deve essere scandito dall'attività stessa dell'allievo e non imposto dall'insegnante¹⁰⁸.

Nel metodo attivo si raggiunge lo scopo (ovvero l'apprendimento) soprattutto «quando si lascia all'allievo il diritto di sbagliare, di riprovare più

¹⁰⁶ *Id.*, p. 155.

¹⁰⁷ Vedi L. Marucci, "Un laboratorio di creatività e di libertà", cit.

¹⁰⁸ Vedi A. Munari, "Munari, Piaget e Munari", cit., p. 19.

volte, di *tâtonner* — come amavano dire Claparède e Piaget — [...]. Questo è il lavoro più formatore: quello di sbagliare e di ricominciare»¹⁰⁹.

3.5 Creatività e immaginazione nell'età infantile: Lev Semënovič Vygotskij e Rudolf Arnheim

Nel 1977 Bruno Munari pubblica con Laterza *Fantasia*, uno dei testi che rientrano tra i libri didattici dell'artista, nel quale egli definisce «a scopo di indagine»¹¹⁰, gli “strumenti” del suo lavoro, ovvero la fantasia, la creatività, l'immaginazione e l'invenzione, nonché i modi di interazione tra queste facoltà e i relativi metodi di stimolazione.

Al contrario di ciò che pensano molti artisti, Munari è convinto che sia necessario far comprendere al pubblico cos'è il mondo dell'arte e quali sono i suoi strumenti. A tale proposito leggiamo infatti:

Io penso [...] che la gente voglia capire e quindi mi accingo a cercare di spiegare, sperando che altri più competenti di me, continuino questo modesto inizio di conoscenza di fenomeni che interessano tutti, per un maggior sviluppo della creatività e quindi della personalità¹¹¹.

Questo libro è importante perché, rispetto al tema della fantasia, mette in luce alcuni punti di contatto tra l'artista e due studiosi, l'uno dell'immaginazione e della creatività, Lev Semënovič Vygotskij¹¹², l'altro della percezione visiva,

¹⁰⁹ *Id.*, p. 20.

¹¹⁰ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 7.

¹¹¹ *Id.*, p. 18.

¹¹² Vedi L. S. Vygotskij, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Roma, 1973.

Rudolf Arnheim¹¹³. Sappiamo con certezza che Munari conosce l'opera dei due intellettuali poiché essi vengono citati dall'artista in almeno due scritti: Vygotskij è presente in conclusione a *Il laboratorio per bambini a Brera*¹¹⁴, Arnheim invece è citato in *Fantasia*¹¹⁵.

Tornando al testo di Munari, nella prima parte del libro, l'artista introduce il lettore al funzionamento della mente, definendo il modo in cui i recettori sensoriali reagiscono al mondo esterno; i sensi mettono assieme le informazioni attraverso l'intelligenza e tutti i dati, percepiti e tradotti, finiscono nella memoria. Poiché la fantasia, la creatività e l'invenzione nascono «da reazioni che il pensiero fa con ciò che conosce»¹¹⁶, è fondamentale tenere conto di come funziona la mente, ricordando che la memoria di un bambino, al contrario di quella di un adulto, contiene pochi dati¹¹⁷. Entrando poi nel merito del discorso fantastico, Munari definisce "fantasia" «la facoltà più libera delle altre» che «può anche non tener conto della realizzabilità o del funzionamento di ciò che ha pensato. È libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda, incredibile, impossibile»¹¹⁸. A questa, segue la definizione di "invenzione", la quale:

usa la stessa tecnica della fantasia, cioè la relazione fra ciò che si conosce, ma finalizzandola ad un uso pratico. [...] L'inventore [...] non si preoccupa del lato estetico della sua invenzione. Ciò che importa per lui è che la cosa inventata funzioni veramente e serva a qualcosa. [...] Inventare vuol dire pensare a qualcosa che prima non c'era¹¹⁹.

¹¹³ Vedi R. Arnheim, *Arte e percezione visiva*, Milano, 1971.

¹¹⁴ Vedi B. Munari, *Il laboratorio per bambini a Brera*, cit., p. 60.

¹¹⁵ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 123.

¹¹⁶ *Id.*, p. 29.

¹¹⁷ *Id.*, p. 19.

¹¹⁸ *Id.*, p. 21.

¹¹⁹ *Id.*, pp. 21-22.

La “creatività” è forse la facoltà più completa, poiché tiene conto di tutti gli aspetti del problema, compresi quelli di natura psicologica, sociale, economica e umana¹²⁰. Infine l’artista definisce “immaginazione”, «il mezzo per visualizzare, per rendere visibile ciò che la fantasia, l’invenzione e la creatività pensano»¹²¹.

Vygotskij dà una descrizione più generica di creatività, intesa come «qualunque attività umana che produca qualcosa di nuovo»¹²², una qualità necessaria dell’esistenza che «rende l’uomo un essere rivolto al futuro, capace di dar forma a quest’ultimo per mutare il proprio presente»¹²³.

Il ragionamento di Munari rispetto alla stimolazione di queste facoltà è semplice: se la cultura e le esperienze di un individuo permettono lo sviluppo della fantasia, è consequenziale il fatto che una persona di cultura modesta non possa essere creativa, poiché sarà limitata la relazione tra le poche informazioni in suo possesso. Questo significa anche che se una persona colta — la quale possiede molte informazioni — non è in grado di mettere in relazione tra loro le nozioni che ha interiorizzato, essa non sarà una persona creativa. L’artista infatti precisa che se le persone non mettono in relazione ciò che sanno, ovvero non usano la fantasia, «resteranno come un meraviglioso magazzino di dati inerti»¹²⁴.

Partendo da queste considerazioni, Munari e Vygotskij condividono il pensiero che tale facoltà sia presente in tutti gli uomini e che, nello specifico, vi sia differenza tra la creatività infantile e quella di un adulto. Il milanese smonta la convinzione, sbagliata, che un bambino abbia più fantasia di un adulto:

¹²⁰ *Id.*, p. 22.

¹²¹ *Ibid.*

¹²² Vedi L. S. Vygotskij, *Immaginazione e creatività nell’età infantile*, cit., p. 19.

¹²³ *Id.*, p. 21.

¹²⁴ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 35.

il bambino fa un'operazione molto semplice: proietta tutto ciò che sa su tutto quello che non conosce a fondo. [...] Per lui, che non conosce il mondo, qualunque cosa ha le stesse sue qualità: la palla grande sarà la mamma della palla piccola. [...] Questa non è fantasia, ma proiezione del proprio mondo noto su ogni cosa¹²⁵.

Così per Vygotskij, ciò che viene scambiato per maggiore fantasia, «maggior libertà o ricchezza dell'immaginazione infantile», altro non è che la capacità dei bambini di « far tutto di tutto, come disse Goethe»¹²⁶.

Dunque, i bambini possono immaginare meno degli adulti perché hanno meno esperienza del mondo, ma credono più degli adulti ai prodotti della loro immaginazione. In questo contesto si inserisce anche il contributo di Rudolf Arnheim, il quale, in *Arte e percezione visiva*, prende in considerazione il disegno infantile e spiega che i bambini:

ci forniscono nei loro disegni caratteri generali e configurazioni non deformate precisamente perché disegnano ciò che vedono. Ma la risposta non è tutta qui. Indiscutibilmente i bambini vedono più di quello che disegnano. [...] Se il bambino traccia un cerchio per rappresentare una testa, questo cerchio non gli viene offerto dall'oggetto in questione; è, invece, un'autentica invenzione, un'importante conquista, alla quale il bambino arriva soltanto dopo una laboriosa serie di tentativi¹²⁷.

Anche per Arnheim, come per Munari e Vygotskij, lo sviluppo della creatività dipende non tanto dalla quantità di conoscenze, ma dalla capacità di mettere in relazione le informazioni che si hanno in possesso: questa operazione, per un bambino, è maggiormente difficile ed è raggiunta solo attraverso la "pratica", ovvero la stimolazione.

¹²⁵ *Id.*, p. 30.

¹²⁶ Vedi L. S. Vygotskij, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, cit., p. 52.

¹²⁷ Vedi R. Arnheim, *Arte e percezione visiva*, cit., pp. 124-125.

Vygotskij e Munari condividono l'importanza di investire nello sviluppo della creatività del bambino e, a tale proposito, il russo suggerisce di:

allargare quanto più possibile l'esperienza del bambino, se vogliamo formare delle basi abbastanza solide per la sua attività creativa. Quanto più il bambino avrà visto, udito e sperimentato, quanto più avrà conosciuto e assimilato, quanto maggiore sarà l'entità di elementi della realtà, che avrà avuto a disposizione della sua esperienza, tanto più significativa e feconda — a parità d'ogni altra condizione — riuscirà la sua attività immaginativa¹²⁸.

Così per Munari «L'individuo creativo è [...] in continua evoluzione e le sue possibilità creative nascono dal continuo aggiornamento e dall'allargamento della conoscenza in ogni campo»¹²⁹.

Infine accenniamo alla consapevolezza, condivisa da Munari e Arnheim, che la forma pittorica realizzata da un bambino dipenda dal *medium* espressivo utilizzato, ovvero il mezzo pittorico che per il tedesco corrisponde allo «stile di rappresentazione»¹³⁰. Il rapporto tra oggetto da rappresentare e strumento utilizzato è determinante non solo per Arnheim, il quale specifica che «una mente vergine interpreta spontaneamente qualsiasi oggetto secondo le leggi del suo contesto»¹³¹, ma anche per Munari, che nel primo laboratorio di Brera concentra l'attenzione sugli stili pittorici e sugli strumenti con i quali questi stili prendono vita, nel tentativo di insegnare ai bambini «come si guarda un dipinto e non come si legge il suo contesto letterario»¹³². E, rispetto all'importanza di investire sull'educazione dei più giovani, l'artista riporta un passaggio de *Il pensiero visivo* di Arnheim, nel quale l'autore spiega:

¹²⁸ Vedi L. S. Vygotskij, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, cit., p. 30-31. Questa stessa citazione è stata inserita da Munari a conclusione de *Il laboratorio per bambini a Brera*, cit., p. 60.

¹²⁹ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 121.

¹³⁰ Vedi R. Arnheim, *Arte e percezione visiva*, cit., p. 125.

¹³¹ *Id.*, p. 127.

¹³² Vedi B. Munari, *Il laboratorio per bambini a Brera*, cit., p. 3.

Ciò che specificatamente occorre non è più un esteso insegnamento estetico, o un numero maggiore di manuali esoterici sull'educazione artistica, ma una battaglia convincente in favore del pensiero visuale, svolta su base del tutto generale. Se l'avremo compresa in teoria potremo cercare di curare in pratica la lacuna morbosa che storpiava l'educazione della capacità ragionativa.¹³³

È certamente riduttivo e impreciso ricordare Bruno Munari soprattutto attraverso la sua attività di educatore e didatta, ma non è possibile prescindere da essa poiché, come abbiamo visto, ha occupato quasi metà della vita — e del lavoro — dell'artista. Inoltre, questa parte dell'attività munariana è rilevante sia per gli innovativi contributi teorici — mediati dall'attivismo pedagogico e dalla psicologia gestaltica — sia per l'influenza che tali contributi hanno avuto nello sviluppo dell'educazione artistica. La scelta di investire sulle nuove generazioni, insegnando loro che l'arte rappresenta una visione alternativa e indispensabile per l'analisi della società contemporanea, è da considerarsi coraggiosa anche dal punto di vista politico:

Per conoscere occorre osservare, analizzare, sperimentare, classificare, memorizzare. Per comunicare occorre conoscere i codici e la cultura di chi dovrà ricevere il messaggio, altrimenti si avrà solo emissione e mai ricezione. [...] La cultura è libertà. Ritengo questo un lavoro molto importante per il suo valore formativo di una crescita culturale collettiva, senza la quale le nostre rivoluzioni lasciano il mondo come prima¹³⁴.

¹³³ Citazione tratta dal testo di Rudolf Arnheim *Il pensiero visivo*, Torino, 1974 e riportata da Bruno Munari in *Fantasia*, cit., p. 123.

¹³⁴ Vedi B. Munari in G. C. Argan et. al., catalogo *Bruno Munari*, cit., p. 51.

4. La rivoluzione teorica di Bruno Munari

Se ripercorriamo la storia intellettuale di Bruno Munari, possiamo notare come, dal secondo dopoguerra, egli dirige gli sforzi artistici, intellettuali e progettuali verso un sano e più diretto rapporto con il pubblico. Nel corso di questo processo l'artista si avvicina al mondo dell'infanzia attraverso i primi libri per bambini, nati, come abbiamo visto, da un'esigenza personale, la nascita del figlio Alberto. Nello stesso periodo il milanese entra in contatto con l'editoria e la grafica che in Italia, negli anni che seguono il conflitto mondiale, tiene il passo rispetto alle esperienze europee e americane. A tale proposito, Meneguzzo chiarisce che «l'aggiornamento era già un dovere per chi aveva a che fare con l'industria editoriale e pubblicitaria»¹. Ma il dopoguerra è un periodo importante per Munari anche dal punto di vista teorico poiché, come abbiamo precedentemente accennato, egli fonda, nel 1948, il MAC (Movimento Arte Concreta), assieme agli amici artisti Atanasio Soldati, Gillo Dorfles e Gianni Monnet², accomunati dal rifiuto delle tendenze post-cubiste e realiste. Questa esperienza, «non molto ricca dal punto di vista della mera produzione di oggetti d'arte»³, è però fondamentale per il lavoro di Munari perché sposta l'attenzione su architettura, arredamento e design promuovendo, soprattutto nella sua seconda fase (dai primi anni Cinquanta), l'idea di integrazione e «sintesi tra le arti»⁴. Tale intuizione, derivante dalle esperienze bauhausiane, pone come centrale:

il diretto concorso di tecnici e artisti, sul piano della stretta collaborazione, per il

¹ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 32.

² Per approfondire l'esperienza del MAC, vedi P. Fossati, *Il Movimento Arte Concreta: 1948-1958. Materiali e documenti*, Torino, 1980; S. Spriano, a cura di, *I 15 bollettini del M.A.C.*, cit.

³ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 51.

⁴ Vedi F. Passoni, "Le arti e la tecnica", in Centro studi Arte Concreta, bollettino n. 12, p. 65, poi in S. Spriano, a cura di, *I 15 bollettini del M.A.C.*, cit.

raggiungimento d'un *concreto* il quale aderisca alla *funzione* in armonia di colleganza fra il mondo della forma, lo spazio e l'applicazione pratica dell'opera collettiva⁵.

Il Movimento, inizialmente orientato a promuovere un nuovo tipo di astrattismo più vicino al costruttivismo puro, si pone il problema della «vera funzione sociale dell'arte» con l'obiettivo di «migliorare non solo l'animo umano ma anche l'ambiente dove l'uomo vive»⁶. Lo stesso Munari mette in luce l'evidente incomprensione che intercorre tra pubblico e artisti, sottolineando come questi ultimi vivano isolati nei loro *ateliers*, in contrasto con un pubblico che vive in città grigie, viaggia su brutti veicoli ed è circondato da pubblicità volgari. Il desiderio dei concretisti — e di Munari in particolare — è dunque riavvicinare gli artisti alla vita reale e alle persone, staccandoli dalla loro arte pura e portando la loro sensibilità artistica all'industria.

L'esperienza all'interno del MAC e la collaborazione con gli artisti e gli intellettuali del movimento sarà, per Munari, l'occasione di ragionare su alcune importanti questioni che riguardano l'arte del suo tempo. Tra le innovazioni teoriche del milanese, analizzeremo in particolare il nuovo ruolo dell'artista nella società contemporanea, la democratizzazione dell'arte, che con Munari torna ad essere arte di tutti, la desostantivizzazione dell'oggetto artistico, il quale, per rispondere alle esigenze della società, deve essere riportato alla vita quotidiana e, infine, la regola base della progettazione munariana, ovvero la corrispondenza tra forma, materia e funzione.

⁵*Ibid.*

⁶ Vedi B. Munari, "Arte e industria. L'arte concreta ha le possibilità di portare un contributo vantaggioso per l'industria e per la società", in *AZ arte d'oggi*, n. 4, anno II, aprile-maggio 1950, p. 3.

4.1 Arte come mestiere: il nuovo ruolo dell'artista nella società contemporanea

Una delle prime questioni che Munari affronta — muovendo dalle riflessioni nate all'interno del MAC — è strettamente legata al suo lavoro d'artista: dopo le esperienze degli anni Trenta e Quaranta con il futurismo, il surrealismo, l'astrattismo e il dadaismo, Munari comprende che l'arte non è utile alla società nella misura in cui lo era un tempo. *Arte come mestiere* — il primo dei testi didattici del milanese dedicati ad un pubblico adulto, pubblicato nel 1966 da Laterza — è il risultato di questo primo e fondamentale ragionamento teorico, che porrà le basi per la concettualizzazione di una nuova figura dell'artista di epoca contemporanea. L'*incipit* del libro pone immediatamente in risalto il tema:

Si rende oggi necessaria un'opera di demolizione del mito dell'artista-divo che produce soltanto capolavori per le persone più intelligenti. Occorre far capire che finché l'arte resta estranea ai problemi della vita, interessa solo a poche persone. È necessario oggi, in una civiltà che sta diventando di massa, che l'artista scenda dal suo piedistallo e si degni di progettare l'insegna del macellaio (se la sa fare). È necessario che l'artista abbandoni ogni aspetto romantico e diventi un uomo attivo fra gli altri uomini, informato sulle tecniche attuali, sui materiali e sui metodi di lavoro e, senza abbandonare il suo innato senso estetico, risponda con umiltà e competenza alle domande che il prossimo gli può rivolgere⁷.

Munari spiega, con un linguaggio tanto semplice da risultare quasi disarmante, che l'artista di oggi deve rimettere in discussione il suo ruolo e il suo modo di intendere l'arte poiché ciò che produce interessa una cerchia ristretta di "addetti ai lavori" e non risponde ai bisogni o alle necessità della società contemporanea. La soluzione al problema è presto trovata:

⁷ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., p. 19.

Il *designer* ristabilisce oggi il contatto, da tempo perduto, tra arte e pubblico, tra arte intesa in senso vivo e pubblico vivo. Non più il quadro per il salotto, ma l'elettrodomestico per la cucina. Non ci deve essere un'arte staccata dalla vita: cose belle da guardare e cose brutte da usare⁸.

La risposta dell'artista al problema è dunque il design, nuovo linguaggio artistico che risponde ai bisogni reali del pubblico. L'origine di questa intuizione arriva dall'esperienza del Bauhaus — filtrata attraverso il MAC e le Gallerie milanesi⁹ che promuovevano l'arte delle avanguardie — nella quale Walter Gropius voleva «formare un nuovo tipo di artista creatore e capace di intendere qualunque genere di bisogno»¹⁰.

Munari, del designer, mette in primo piano il metodo di lavoro che pone al centro la forma dell'oggetto, la quale «ha un valore psicologico determinante al momento della decisione di acquisto da parte del compratore»¹¹. Tale metodo di progettazione procede attraverso «la stessa naturalezza con la quale in natura si formano le cose», segue un ragionamento logico, quasi scientifico, nella misura in cui «aiuta l'oggetto a formarsi con i suoi propri mezzi»¹² ed è definito da Meneguzzo “astilistico” — lo studioso parla di «metodicità “astilistica”» — poiché il fine ultimo dell'artista è «disegnare oggetti senza tempo, tanto essenziali da non poter essere modificabili»¹³.

Il milanese non manca di sottolineare il fatto che oggi non esiste più la differenza tra arte pura e arte applicata:

⁸ *Ibid.*

⁹ Ricordiamo la Galleria *Il Milione*, importante per la promozione dell'arte contemporanea italiana ed europea, soprattutto negli anni tra il primo e il secondo conflitto mondiale, vedi il primo capitolo di questa tesi, p. 19.

¹⁰ Citazione tratta dal programma del Bauhaus, di Walter Gropius, utilizzata da Bruno Munari in *Arte come mestiere*, cit., p. 21.

¹¹ *Id.*, p. 26.

¹² *Id.*, p. 27.

¹³ Vedi M. Meneguzzo, *Bruno Munari*, cit., p. 58. La ricerca dell'oggettività formale da parte di Munari è certamente un aspetto ambiguo della sua poetica e sarà oggetto di una riflessione critica nelle conclusioni a questa tesi, p. 153.

l'arte sta ritornando un mestiere come ai vecchi tempi antichi, quando l'artista era chiamato dalla società a fare delle comunicazioni visive (che allora si chiamavano affreschi) per informare il popolo di un certo avvenimento religioso. Oggi il designer [...] viene chiamato dalla società per fare una comunicazione visiva (che oggi si chiama manifesto) per informare il pubblico che c'è una novità in un certo settore¹⁴.

Dunque, per Munari, con il cambiare dei bisogni della società, è cambiato il modo di intendere e fare arte: un tempo la collettività necessitava di un certo tipo di comunicazione visiva poiché il basso grado di alfabetizzazione rendeva la gente incapace di assorbire informazioni se non attraverso le immagini diffuse per mezzo della pittura. Oggi è il designer «l'artista della nostra epoca» poiché egli «conosce i mezzi di stampa, le tecniche adatte, usa le forme e i colori in funzione psicologica» e «con il suo metodo di lavoro riallaccia i contatti tra arte e pubblico»¹⁵.

Bruno Munari inventa e codifica un nuovo mestiere: l'artista, da genio-divo, diventa un operatore visuale, in grado di rispondere ai bisogni veri della società in cui vive attraverso un logico metodo di lavoro. Questa riflessione munariana sottintende un cambio di prospettiva rispetto alla visione filosofica della figura tradizionalmente intesa come genio¹⁶, elaborata prima da Kant nella *Critica del giudizio* e ripresa successivamente da Schopenhauer. Per il filosofo tedesco «la conoscenza geniale [...] è quella che non segue il principio di ragione»¹⁷ ed è dunque in assoluta antitesi rispetto all'idea del milanese di intendere il lavoro dell'artista, ovvero l'operatore visuale. Secondo Munari il designer deve

¹⁴ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., p. 28.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Per approfondire il tema del genio in ambito filosofico, vedi J. S. Clegg, *On genius. Affirmation and Denial from Schopenhauer to Wittgenstein*, New York, 1994.

¹⁷ Vedi A. Schopenhauer, *Il mondo come volontà e rappresentazione*, vol. II, Bari, 1968, p. 261. Rimando a A. Schopenhauer, *Sul genio*, Genova, 2013, per un ulteriore approfondimento rispetto al concetto di genio nella filosofia di Schopenhauer.

procedere seguendo un metodo logico e metodico, quasi scientifico, che giustifichi le scelte formali, le quali non devono essere il risultato di una ispirazione, ma la conseguenza di un ragionamento che tenga conto di tutte le componenti dell'oggetto.

Muovendo da tali riflessioni, Munari definisce il design:

progettazione, più oggettiva possibile, di tutto ciò che forma l'ambiente dove l'uomo di oggi vive. [...] Progettazione fatta senza preconcetti di stile, senza la preoccupazione di fare dell'arte, cercando solo di dare ad ogni cosa la sua logica struttura, la sua logica materia e di conseguenza la sua logica forma¹⁸.

Secondo la riflessione munariana il mestiere d'artista è oggi necessario tanto quanto lo era un tempo, la differenza sta soprattutto nel variare dei bisogni della società, la quale, oggi, «chiede un bel manifesto pubblicitario, una copertina di un libro, la decorazione di un negozio, i colori per la sua casa, la forma di un ferro da stiro o di una macchina per cucire»¹⁹.

Il milanese, consapevole del fatto che ogni prodotto richiede competenze specifiche, distingue il design in quattro settori: il *visual design* «si occupa delle immagini che hanno la funzione di dare una comunicazione visiva»; l'*industrial design* riguarda «la progettazione di oggetti d'uso»; il *graphic design* «opera nel mondo della stampa, dei libri, [...], dovunque occorra sistemare una parola scritta»²⁰; infine il *design di ricerca*, certamente il più sperimentale, che si occupa di strutture plastiche e visive, mettendo alla prova le possibilità dei diversi materiali.

¹⁸ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., p. 31.

¹⁹ Vedi B. Munari, "L'arte è un mestiere fatto a regola d'arte", in *AZ arte d'oggi*, anno II, n. 1, gennaio 1950, p. 1.

²⁰ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., p. 29.

Ma Munari non manca di sottolineare anche l'esistenza dello *styling*, uno degli aspetti più diffusi e facili del design, il tipo di progettazione industriale più effimero e superficiale, poiché «si limita a dare una veste di attualità o di moda a un prodotto qualunque»²¹. Naturalmente lo stilista opera in maniera diversa dal designer, limitandosi a recuperare stili e forme dell'arte pura — operando per contrasti, ovvero se prima si usavano forme curve, adesso si usano forme quadrate — per conferire una nuova immagine agli oggetti: «senza cambiare nulla dell'interno, si cambia il vestito, si lancia come una nuova moda e si dice, attraverso la propaganda, che la forma vecchia non usa più»²².

Il designer, consapevole del fatto «che una scultura e una carrozzeria d'auto sono due problemi diversi»²³, mira all'oggettività formale nell'atto di progettazione, poiché «l'unica preoccupazione è di arrivare alla soluzione del progetto secondo quegli elementi che l'oggetto stesso, la sua destinazione ecc., suggeriscono»²⁴. Tale riflessione deve però tenere conto del fatto che la risposta individuale del designer a un bisogno comune sottintende inevitabilmente delle scelte personali, le quali, in un certo qual modo, definiscono uno stile. In questo senso, dunque, è necessario ragionare attorno all'idea che anche il metodo di lavoro proposto da Munari, per quanto miri ad un risultato formale obiettivo e ambisca ad essere esso stesso privo di stile, comporta inevitabilmente una stilizzazione²⁵.

Munari non si limita a separare il lavoro del designer da quello, certamente meno logico e oggettivo, dello stilista. In un articolo pubblicato su *La Stampa*, egli pone in evidenza le differenze tra il lavoro del designer e quello dell'artista, sottolineando i due diversi modi di operare. Non potendo

²¹ *Id.*, p. 41.

²² *Id.*, p. 43.

²³ *Ibid.*

²⁴ *Id.*, p. 44.

²⁵ Rimando ancora una volta alle conclusioni di questa tesi, p. 153.

semplificare ulteriormente la descrizione chiara e lineare proposta dal milanese, che riguarda i compiti dell'artista e del designer, proponiamo un estratto dell'articolo nel quale vengono spiegate tali diversità:

L'artista è l'autore di opere rare e produce esclusivamente per se stesso oppure per una *élite*. [...]

Il designer è un «operatore visuale» che lavora in gruppo e produce per la comunità.

L'artista produce opere di Arte Pura e opere di arte minore, dove applica le idee dell'Arte Pura. Per l'artista c'è molta differenza tra un'opera di Arte Pura, dove lui può produrre forme e colori nati da una libera ispirazione e un'opera di arte applicata o arte minore, attività che viene poco considerata.

Il designer produce comunicazioni visive o oggetti a funzione pratica o estetica, a due o più dimensioni. Non ha nessuna categoria artistica preconcepita [...] e mette lo stesso impegno a progettare ogni cosa.

L'artista ha una cultura classica (se è tradizionalista) o inventa nuove culture (*ismi*) dalle quali nasce l'Avanguardia che consiste nella rottura delle regole del passato e nella creazione di nuove regole.

Il designer ha una cultura interdisciplinare, una conoscenza tecnologica, uno spirito di ricerca e di sperimentazione continui.

L'artista disprezza il pubblico, o perlomeno non si preoccupa di essere compreso.

Il designer deve tener conto del codice del fruitore altrimenti non viene capito.

L'artista ha uno stile personale, qualunque cosa che debba realizzare, sia nel campo dell'arte pura che in quello della decorazione, viene fatta nel proprio stile.

Il designer non ha nessuno stile, egli lavora con un metodo oggettivo e la soluzione dei suoi problemi è frutto di una logica che comprende anche un certo tipo di creatività: ogni oggetto o comunicazione visiva hanno la loro forma propria secondo le funzioni, le materie, le tecniche.

L'artista ha i suoi segreti del mestiere, gelosamente custoditi.

Il designer scambia le sue esperienze con gli altri designers.

L'artista produce pezzi unici, non ripetibili, fatti a mano dall'autore.

Il designer produce oggetti in serie. Se per l'artista dei pezzi unici c'è il pericolo della falsificazione a scopi commerciali delle sue opere, per il designer questo pericolo non esiste.

Per l'artista esistono giudizi, sulle opere d'arte, di bello o brutto in modo assoluto.

Per il designer esistono giudizi di giusto o sbagliato, provvisoriamente, secondo i principi formatori noti.

Per l'artista c'è la critica di arte, linguaggio per iniziati che dovrebbe spiegare le opere dell'artista al pubblico ignorante. Per il designer ci sono le istruzioni per l'uso, anche se l'oggetto prodotto è a funzione estetica.

Per l'artista ci sono negozi specializzati, Gallerie d'Arte, per un pubblico di collezionisti e lo scopo più alto di un artista è quello di arrivare al Museo.

Per i designers ci sono i punti di vendita normali, per un pubblico indifferenziato e lo scopo più alto per un designer è di arrivare ai Grandi Magazzini per una maggior diffusione del prodotto che si ritiene più giusto²⁶.

Munari sottolinea il fatto che entrambe le professioni sono utili alla società, ciò che è importante è che il designer non operi pensando da artista, ovvero «anteponendo forme e colori nati nell'arte pura alla progettazione di un oggetto che chiede solo di essere vero secondo la sua epoca»²⁷, senza cadere nella “trappola” dello *styling*. Un anno dopo, a partire dal suo percorso professionale in cui è stato sia artista che designer, con la pubblicazione di *Artista e designer*, recupera e approfondisce la distinzione tra le due professioni e aggiunge:

personalmente ritengo valide entrambe le posizioni, sia quella dell'artista che quella del designer, purché l'artista sia un operatore vivente nella nostra epoca e non un ripetitore di formule passate sia pure di un recente passato, e il designer sia un vero designer e non un artista che fa dell'arte applicata²⁸.

In fondo, come abbiamo visto all'inizio di questo capitolo, ciò che interessa a Munari dell'arte è che essa possa ritrovare la sua funzione all'interno della società, che sia utile e necessaria all'uomo per migliorarne la vita, sia dal punto

²⁶ Vedi B. Munari, “Designer e artista due compiti diversi”, in *La Stampa*, n. 109, anno 104, Venerdì 29 maggio 1970, p. 7. Le stesse informazioni, ampliate e approfondite, si possono recuperare nel testo di Munari, *Artista e designer*, cit.

²⁷ Vedi B. Munari, “Designer e artista due compiti diversi”, cit.

²⁸ Vedi B. Munari, *Artista e designer*, cit., pp. 10-11.

di vista concreto, sia da quello psicologico, così come dichiarato nei bollettini del MAC da diversi intellettuali²⁹: «lo credo che quando l'arte tornerà ad essere di nuovo un mestiere, necessaria all'uomo come il pane del fornaio, allora potremo dire di aver ritrovato l'arte»³⁰. E, in *Arte come mestiere*, Munari non dimentica di dare una personale opinione rispetto all'arte del suo tempo, la quale, purtroppo, altro non è che «lo specchio della nostra società, dove gli incompetenti sono ai posti di comando, dove l'imbroglione è normale, dove l'ipocrisia è scambiata per rispetto dell'altrui opinione, dove si fanno mille leggi e non se ne rispetta nessuna»³¹.

4.2 La democratizzazione dell'arte

Come per il nuovo ruolo dell'artista nella società contemporanea, anche la riflessione sulla democratizzazione dell'arte intrapresa da Munari muove dalle considerazioni sviluppate dagli attivisti del Movimento concretista, poiché è all'interno di questa nuova realtà culturale che vengono proposte, in Italia, le prime considerazioni attorno alla nuova funzione dell'arte. Sarà poi l'esperienza dell'Arte programmata³² a dare maggior risalto alle riflessioni anticipate dai concretisti e da Munari, attraverso le opere degli artisti e dei collettivi — Gruppo N, Gruppo T, Bruno Munari, Enzo Mari — che parteciperanno nel 1962 alla rassegna omonima *Arte programmata* lanciata dalla Olivetti di Milano e riproposta successivamente a New York e alla IV Biennale di San Marino.

²⁹ Mi riferisco in particolare a Franco Passoni, Gianni Monnet, Gillo Dorfles e lo stesso Bruno Munari.

³⁰ Vedi B. Munari, "L'arte è un mestiere fatto a regola d'arte", cit.

³¹ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., p. 47.

³² Per un approfondimento sull'Arte programmata e cinetica vedi L. Vergine, a cura di, *Arte programmata e cinetica, 1953-1963: l'ultima avanguardia*, Milano, 1983.

La storica dell'arte Lucilla Meloni, nella sua riflessione sull'Arte programmata, sottolinea l'aspetto sociale e, al tempo stesso, scientifico di questa nuova tendenza artistica e spiega:

La progettualità dell'arte programmata non investe solo il campo della ricerca estetica ma si estende a tutta la vita sociale, mettendo in discussione *in primis* il ruolo dell'artista, che si definisce "operatore estetico". Eredi delle avanguardie storiche, o comunque discendenti ancora diretti, gli artisti [...] che si formano in Italia tra il 1959 e il 1964 mantengono vivo il rapporto tra arte e scienza, vale a dire la "cultura del progetto" cara alle avanguardie³³.

La vicinanza tra arte e industria è evidenziata anche da Giulio Carlo Argan, che non dimentica l'interesse degli artisti per una fruizione attiva da parte del pubblico:

Storicamente la ricerca visiva-cinetica è collegata con la teoria del disegno industriale: anche perciò utilizza materiali prodotti dall'industria moderna e mira a mediarne la fruizione estetica. [...] Più ancora che ad una educazione alle metodologie della progettazione formale, si mira a dotare il fruitore di una difesa psicologica nei confronti della mistificazione continua dell'informazione visiva utilizzata come mezzo di suggestione³⁴.

Dunque, anche questo nuovo movimento artistico, che Munari ha contribuito a fondare, ha un obiettivo sociale, ovvero riavvicinare il pubblico all'arte attraverso il contributo dell'industria che, con le possibilità tecnologiche e la riproduzione in serie, ha la capacità di diffondere gli oggetti artistici, per «arrivare a un'arte di tutti»³⁵.

³³ Vedi Lucilla Meloni, "La costellazione dei gruppi e l'arte cinetica programmata", in L. Meloni, a cura di, *Gruppo N: oltre la pittura, oltre la scultura, l'arte programmata*, Milano, 2009, p. 76.

³⁴ Vedi C. G. Argan, *L'arte moderna 1770-1970*, cit., p. 277.

³⁵ Vedi B. Munari, *Codice Ovvio*, cit., p. 105.

Munari, in un breve testo dedicato all'argomento e riproposto in un articolo di Lara Vinca Masini su *Domus*, spiega che:

Col mutare dei tempi muta la sensibilità dell'uomo: una immagine statica, unica e definitiva, non contiene quella qualità di informazione sufficiente a interessare lo spettatore di oggi, abituato a ricevere nell'ambiente in cui vive, molti e diversi stimoli [...]. Nasce da ciò l'arte programmata che ha come ultimo scopo quello di riprodurre [...] una moltitudine di immagini in continua variazione. La "programmazione" di queste opere [...] va intesa nel senso che ogni autore sceglie una particolare materia, delle combinazioni strutturali, cinetiche, ottiche, tutto ciò che ritiene più adatto a dar corpo alla sua intuizione artistica, per cui, secondo le leggi del *Good Design* [...] l'oggetto che farà avrà la sua più naturale forma³⁶.

Tra le opere di Munari, possono essere inserite nel filone dell'Arte programmata le *Xerografie originali*, immagini prodotte attraverso l'uso di una fotocopiatrice, le quali, nel momento della loro scansione, vengono mosse per rendere l'effetto di movimento, «Originali e non copie. Ogni xerografia originale non è riproducibile perché per riprodurla occorrerebbe rifare il procedimento creativo. Farne una xerocopia vuol dire annullare tutte le più sensibili sfumature»³⁷. In questo caso la tecnologia, utilizzata nei modi meno convenzionali, permette di realizzare opere non riproducibili, ma che sono alla portata del fruitore, il quale può sperimentare autonomamente la conoscenza del mezzo tecnologico come un vero e proprio artista.

Altro esempio di opera programmata è *Flexy*:

Sei fili di acciaio inossidabile, lunghi ognuno un metro, sono fissati in quattro punti nello spazio tridimensionale corrispondenti a quattro vertici di un tetraedro [...].

³⁶ Parte di un testo di Bruno Munari, utilizzato da L. V. Masini nel suo articolo "Arte programmata", in *Domus*, n. 422, gennaio 1965, vedi sito internet <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-l-vinca-masini-domus-422-1965.pdf>>, ultimo accesso: 20-12-2013.

³⁷ Vedi B. Munari, *Codice Ovvio*, cit., p. 107.

Da ogni vertice del tetraedro partono tre fili, i quali essendo flessibili, non descrivono una linea retta, bensì una curva, secondo le leggi della flessibilità e della gravità. Appoggiando a terra tutti e quattro i vertici, *flexy* dispone i suoi fili in armoniose curve, a ogni disposizione diversa dei quattro vertici, *flexy* si adatta con curve eleganti sia in due che in tre dimensioni³⁸

Flexy (1968) è un oggetto a funzione estetica e un'opera di Arte programmata poiché soddisfa le tre caratteristiche essenziali individuate da Munari per questo tipo di oggetti: anzitutto è un'opera *aperta* perché lo spettatore interagisce direttamente con l'oggetto; è *cinetica* perché, grazie alla intrinseca capacità di essere spostata e prendere forme nuove, è una composizione mutevole e mobile; è *programmata* perché le numerose possibilità visuali che propone «possono essere più o meno previste completamente dall'autore»³⁹, secondo un successione temporale imprevedibile.

La riproduzione in innumerevoli esemplari e l'intrinseca «complessità delle informazioni che può fornire al fruitore che lo manovra e lo modifica»⁴⁰, fanno di *Flexy* un oggetto che «sta al gioco» perché:

non ha alto e basso, non ha destra e sinistra, davanti e dietro, [...] assume immediatamente e spontaneamente atteggiamenti molto eleganti e talvolta addirittura classici di quell'eleganza naturale che ha solo chi si comporta secondo la propria natura⁴¹.

Da queste considerazioni, possiamo comprendere che l'intento di democratizzazione dell'arte da parte di Munari riguarda anzitutto l'attività dell'artista, o per meglio dire, dell'operatore visuale, il quale dovrà «sperimentare, [...] cercare gli strumenti e [...] passarli al prossimo, con tutti i

³⁸ Vedi B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, cit., p. 310.

³⁹ Vedi L. V. Masini, "Arte programmata", cit.

⁴⁰ Vedi B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, cit., p. 313.

⁴¹ Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 109.

“segreti del mestiere” che possano facilitare l’operazione del fare»⁴². Dunque, il significato che l’autore ha voluto comunicare con la sua opera passa in secondo piano, poiché è molto più rilevante «analizzare le componenti che hanno portato alla realizzazione dell’opera d’arte, renderle accessibili a tutti attraverso semplici percorsi, per consentire a chiunque di utilizzarle nelle proprie creazioni»⁴³.

Per quanto riguarda l’interesse alla democratizzazione di Munari e dell’Arte programmata, accenniamo al contributo di Umberto Eco, il quale definisce i due atteggiamenti tipici degli artisti contemporanei. Da una parte gli «anarchici della forma dissolta e oltraggiata»:

ritirati nella roccaforte del loro sdegno, celebrando una protesta individualissima, [...] divenivano [...] gli artisti modello vagheggiati proprio da quella società contro cui apparentemente protestavano, artisti rivoluzionari e angosciati, ma a casa propria e senza rapporto con gli altri⁴⁴.

Mentre dall’altra i «mistici della forma compiuta e misurata», ovvero gli artisti che si riconoscono in queste neo-avanguardie, sono in grado di vivere il passaggio dall’arte astratta all’arte concreta, accettando la possibilità di progettare il design «della forchetta o del frullino» in un contesto sociale nel quale l’arte è perfettamente integrata, e «iniziando democraticamente chiunque all’apprezzamento dei nuovi rapporti tra forma e uso»⁴⁵.

Ma la riflessione munariana sulla democratizzazione dell’arte non è solo il risultato delle esperienze dirette che l’artista ha vissuto con la partecipazione ai

⁴² *Id.*, p. 105.

⁴³ Vedi L. Panizza, *L’incontro di Bruno Munari con la pedagogia attiva. I fondamenti pedagogici dei laboratori “Giocare con l’arte”*, cit., p. 16.

⁴⁴ Vedi Umberto Eco, *Arte programmata. Arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta*, catalogo della mostra, Negozio Olivetti, Milano, 1962, in L. Meloni, a cura di, *Gruppo N: oltre la pittura, oltre la scultura, l’arte programmata*, cit., p. 374.

⁴⁵ *Ibid.*

movimenti sopraccitati. Nel testo didattico *Da cosa nasce cosa*, Munari propone una breve bibliografia — elemento che compare molto raramente nei suoi libri⁴⁶ — all'interno della quale viene dichiarata la conoscenza dell'opera di Alexander Dorner *Il superamento dell'«arte»*. Questo saggio, frutto dell'esperienza dell'autore come direttore del *Landes Museum* di Hannover, mette in luce la necessità di rinnovare il museo con soluzioni all'avanguardia, che coinvolgano attivamente il pubblico, anche per quanto riguarda le opere d'arte contemporanea. Dorner, influenzato da Riegl e in contatto con Panofsky e Gropius, già alla fine degli anni Quaranta percepisce l'urgenza di riavvicinare lo spettatore al mondo dell'arte e di rendere il pubblico attivo e consapevole nell'atto di fruizione delle opere, in particolare quelle contemporanee di filone astratto, più difficili da decifrare per un "non addetto ai lavori". L'autore contribuisce, inoltre, ad aggiornare la filosofia della storia dell'arte attraverso una presa di coscienza dei «mutamenti avvenuti nella concezione della realtà degli artisti», muovendo dal presupposto che «Non è più possibile [...] fondare lo sviluppo della creazione figurativa su idee e categorie umane eternamente identiche. La forza trasformatrice della vita è tanto profonda e intensa da dissolvere ogni unificazione statica»⁴⁷.

Certamente questa lettura influenza Munari nelle sue considerazioni attorno alla funzione dell'arte, al rapporto tra arte e pubblico e, come abbiamo visto nel capitolo precedente, a ripensare il museo come un'entità viva e attiva, utile a comprendere l'arte che accoglie, attraverso i laboratori creativi per bambini e adulti, il lavoro artistico e progettuale probabilmente più "democratico" del milanese.

⁴⁶ Tra i testi didattici indirizzati ad un pubblico adulto, soltanto *Da cosa nasce cosa* e *Design e comunicazione visiva* presentano una bibliografia di riferimento, per gli altri il lettore si dovrà accontentare delle citazioni inserite nel testo.

⁴⁷ Vedi A. Dorner, *Il superamento dell'«arte»*, Milano, 1964, p. 8.

4.3 La desostantivizzazione dell'oggetto artistico

Fin qui abbiamo preso in considerazione due importanti rivoluzioni teoriche proposte da Munari nei suoi scritti e frutto delle riflessioni nate all'interno di due neo-avanguardie italiane, tra la fine degli anni Cinquanta e la fine degli anni Sessanta, il Movimento Arte Concreta e l'Arte programmata, a cui il nostro artista prende parte.

Anzitutto Munari propone una nuova idea di artista, in antitesi alla tradizionale filosofica concezione dell'artista-genio, aderente ai cambiamenti della società e ai nuovi bisogni del pubblico. Nasce così la figura dell'operatore visuale che, con un rinnovato modo di fare arte, risponde alle esigenze della comunità e recupera la propria funzione sociale sostituendo l'artista-divo, ormai inutile poiché è in grado di farsi comprendere solo da pochi acculturati individui.

A questa prima rivoluzione teorica segue la seconda, consequenziale e altrettanto importante, che riguarda il nuovo linguaggio artistico: se il designer prende il posto dell'artista-genio, sarà dunque il design — o comunque un certo tipo di arte “programmata”, che prende forma seguendo precise regole progettuali — a sostituire la vecchia arte, quella realizzata con strumenti sorpassati, che non è compresa dalla società di oggi e che non è utile a nessuno. L'arte contemporanea si rinnova attraverso una stretta collaborazione con il mondo dell'industria, per realizzare opere che tornano ad essere utili e accessibili al pubblico: un oggetto di design ben progettato è facile da comprendere (ovvero si capisce immediatamente a cosa serve poiché ha una forma chiara), è bello (soddisfa i canoni estetici contemporanei grazie ad una corrispondenza tra forma e funzione) ed è alla portata di tutti, ovvero è democratico.

L'idea che un oggetto artistico non debba essere un “pezzo unico”, privilegio di pochi, ma, al contrario, possa essere diffuso il più possibile, grazie

al lavoro del designer, mette in luce la necessità da parte di Munari di risolvere il problema di un accesso meno elitario all'opera d'arte, attraverso ciò che potremmo chiamare un processo di desostantivizzazione *sui generis* dell'oggetto artistico. Tale processo, verso gli anni Sessanta, prende corpo attraverso un nuovo linguaggio, la *performance*, la quale comporta la negazione dell'oggetto artistico a favore di una pratica. L'azione del singolo o di un gruppo in un luogo e in un momento precisi e la presenza di un pubblico che assiste all'*happening*, costituiscono l'opera, che viene documentata attraverso immagini fotografiche, registrazioni audiovisive o video. Questa nuova pratica artistica, che nell'atto di realizzazione annulla la fisicità dell'oggetto come elemento imprescindibile del linguaggio artistico a favore di un evento transitorio e circoscritto nel tempo e nello spazio, coinvolge anche Munari, che nel 1969 propone la *performance Far vedere l'aria*⁴⁸ in occasione della manifestazione "Campo Urbano" organizzata a Como. Salire in cima ad una torre e gettare dei pezzetti di carta leggera, tagliati in forme diverse, per insegnare ai bambini a "vedere l'aria", è certamente un atto creativo che pone come centrale lo svolgersi dell'azione, desacralizzando l'opera d'arte intesa come manufatto unico e originale.

Tornando alla riflessione attorno al processo di desostantivizzazione dell'opera d'arte, mi sembra importante considerare la critica munariana al "pezzo unico":

Il designer [...] non si occupa di pezzi unici e non ha categorie artistiche nelle quali catalogare la sua produzione. [...] Qualunque problema, sia che si tratti di progettare un bicchiere o un edificio residenziale, ha la stessa importanza. Il designer non ha una visione personale del mondo, nel senso artistico, ma ha un metodo per affrontare i vari problemi di progettazione. [...] Gli oggetti progettati dai designers non hanno alcun significato al di fuori delle funzioni che devono svolgere.

⁴⁸ Questa *performance* è stata già oggetto di approfondimento nel primo capitolo di questa tesi, p. 34, nell'ambito della poetica del caso di influenza dadaista a cui Munari ha fatto riferimento.

Sono quello che sono e non sono il supporto di un messaggio (anche se un messaggio esiste nella socialità della operazione del designer)⁴⁹.

L'idea di arte proposta da Munari è in totale antagonismo rispetto a quella che fino ad oggi si è consolidata: in *Artista e designer*, il milanese scrive un capitolo intitolato "Il divismo", dove riporta la storia di un artista olandese della prima metà dell'Ottocento, Ary Scheffer, il quale, ai suoi tempi, era considerato un divo. Scheffer, che debuttò al *Salon* di Parigi nel 1812, ebbe un successo strabiliante poiché dipingeva quadri in modo verista, uno stile molto amato dal pubblico, il quale poteva «scoprire i particolari più minuti» all'interno delle tele dipinte; Munari, ironicamente, parla delle opere del pittore olandese come «Quadri pieni di significato, di quel significato tanto "umano" che piaceva al gran pubblico di una volta»⁵⁰. Ma, col passare del tempo, le cose sono decisamente cambiate, infatti Ary Scheffer «Oggi nessuno lo conosce»⁵¹ e Munari dichiara di non riuscire a trovare nemmeno una riproduzione dei suoi capolavori per mostrarla ai lettori. Il milanese racconta questa storia per mettere in guardia il designer rispetto al pericolo di incappare nel fenomeno del divismo, poiché:

Benché questi [il designer] si preoccupi di progettare delle cose giuste per dei bisogni veri della gente (certamente, anche dei WC), ecco che quel tipo di *élite* che comperava i quadri di Scheffer oggi è ancora presente, e disposta a pagare qualunque prezzo per avere un WC firmato da un noto designer⁵².

La riflessione munariana, contestando il "pezzo unico", propone un'arte nuova, demitizzata e democratica, che arricchisca «la cultura visiva delle

⁴⁹ Vedi B. Munari, *Artista e designer*, cit., pp. 31-34.

⁵⁰ *Id.*, p. 55.

⁵¹ *Ibid.*

⁵² *Id.*, p. 57.

persone con informazioni estetiche oggettive»⁵³, frutto di un metodo progettuale logico e verificabile. Il punto di svolta, dunque, ruota attorno all'idea di progetto, elemento imprescindibile nel lavoro di Munari, non solo come designer, ma anche come artista e pedagogo. Il risultato teorico di questo ragionamento è il libro *Da cosa nasce cosa*, nel quale l'autore accompagna i lettori a scoprire che saper progettare non è dote esclusiva di pochi, ma un modo di usare intelligenza e creatività che tutti possono acquisire e sviluppare. Come ogni proposta teorica di Munari, il suo metodo progettuale non è assoluto o definitivo, ma «è qualcosa di modificabile se si trovano altri valori oggettivi che migliorino il processo»⁵⁴. Per non incappare in incomprensioni, il designer milanese precisa:

È bene perciò fare subito una distinzione tra il progettista professionista, che ha un metodo progettuale, grazie al quale il suo lavoro viene svolto con precisione e sicurezza, senza perdite di tempo; e il progettista romantico che ha un'idea «geniale» e cerca di costringere la tecnica a realizzare qualcosa di estremamente difficoltoso, costoso e poco pratico ma bello⁵⁵.

A partire dalla critica al “pezzo unico” e dalle riflessioni di Munari sulla centralità del progetto nella creazione dell'oggetto artistico, si delinea un percorso, intrapreso sin dalla fine degli anni Cinquanta, in cui l'artista prende la direzione opposta a quella del mercato dell'arte, sia per quanto riguarda la politica dei prezzi⁵⁶, sia per ciò che concerne la riproduzione in serie. Questo atteggiamento determina il processo di desostantivizzazione dell'opera d'arte, reso manifesto dall'artista attraverso i *Multipli*, oggetti a funzione estetica che

⁵³ Vedi L. Marucci, “Un laboratorio di creatività e libertà”, cit.

⁵⁴ Vedi B. Munari, *Da cosa nasce cosa*, Bari, 2007, p. 18.

⁵⁵ *Ibid.*

⁵⁶ Vedremo nelle conclusioni a questa tesi (p. 153) che, oggi, l'ambizione di Munari di giungere a un'arte di tutti attraverso il design rimane un'utopia, poiché anche il design è sottoposto alle stesse regole di mercato dell'arte, diventando così costoso e, dunque, elitario.

prendono spunto da un progetto e, dunque, che prevedono la possibilità di essere riprodotti industrialmente, con il conseguente controllo del loro costo, mantenuto basso per poter raggiungere anche il ceto medio.

I *Multipli*, spiega Munari, sono oggetti inventati dai designers, nati allo scopo di trasmettere «nuove informazioni estetiche», prodotti a livello industriale e dunque capaci di mantenere un prezzo basso, così da poter «diffondere maggiormente la conoscenza estetica anche fra quelle persone che (vedi caso) sono veri amatori d'arte ma non dispongono di molto denaro»⁵⁷. Essi sono l'idea fatta oggetto di ciò che abbiamo detto fino ad ora, l'esempio paradigmatico della rivoluzione teorica proposta dal milanese, perché:

sono oggetti a due o più dimensioni, progettati appunto per essere riprodotti in molti esemplari, allo scopo di comunicare un messaggio estetico ad un pubblico vasto e indifferenziato, per via visiva. [...]

Non esiste, nei multipli, il pezzo unico dal quale sono state ricavate le copie. I multipli non sono copie di un originale da collezione privata, ma ogni multiplo della serie è un esemplare uguale agli altri. L'originale, il modello, la prova del prototipo viene scartato come imperfetto, perché fatto a mano artigianalmente.

I multipli sono [...] progettati per diffondere al maggior numero di persone un tipo di informazione estetica assimilabile direttamente dal multiplo al fruitore per via visiva. [...] sono costruiti col materiale più adatto e con la tecnica più giusta perché possano comunicare in modo diretto il messaggio che contengono. Essi hanno anche la funzione di allargare la conoscenza dei problemi artistici di un certo tipo nella mente del fruitore⁵⁸.

La critica di Munari al "pezzo unico" rimanda alla riflessione proposta dal filosofo Walter Benjamin, descritta nel saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. In questo breve e conciso testo critico l'autore esalta i primordi dell'arte della fotografia, evidenziando la progressiva perdita

⁵⁷ Vedi B. Munari, *Artista e designer*, cit., p. 72.

⁵⁸ *Id.*, pp. 74-75.

dell'“aura” da parte dell'opera d'arte intesa in senso tradizionale. Secondo Benjamin, l'epoca della riproducibilità tecnica, che ha inizio con l'avvento della fotografia, porta alla progressiva scomparsa della nozione di “aura” nella misura in cui «La tecnica della riproduzione [...] sottrae il riprodotto all'ambito della tradizione. Moltiplicando la riproduzione, essa pone al posto di un evento unico una serie quantitativa di eventi»⁵⁹. La messa in discussione dei valori regressivi tradizionalmente attribuiti all'arte — in particolare i concetti di unicità e autenticità dell'opera artistica — è conseguenza dell'avvento dell'«epoca delle masse»⁶⁰ e viene evidenziata da Benjamin come una rivoluzione positiva poiché le potenzialità innovative del mezzo fotografico stravolgono «l'*hic et nunc* dell'opera d'arte», ovvero l'esistenza originale e irripetibile dell'opera stessa, permettendo di «andare incontro al fruitore»⁶¹, modificando il rapporto tra arte e pubblico — quest'ultimo non più limitato alla media borghesia ma allargato anche alla classe proletaria — e rendendo la fruizione dell'arte un'azione democratica e diffusa.

Tornando alle opere multiple di Munari, in *Codice ovvio*, l'artista aggiunge qualche informazione in più, specificando cosa *non* sono i *Multipli* — «Non sono le già note “riproduzioni d'arte”. Non sono la riproduzione meccanica di un originale fatto a mano»⁶² — e chiarendo il motivo della loro produzione e lo scopo che assolvono:

Il loro scopo è quello di diffondere anche semplici nozioni di ottica, di percezione cromatica, fenomeni di accumulazione, di distorsione, di incredibili problemi topologici, e di tanti altri aspetti della natura finora inesplorati.

⁵⁹ Vedi W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Arte e società di massa, Torino, 2000, p. 23.

⁶⁰ *Id.*, p. 9.

⁶¹ *Id.*, p. 22.

⁶² Vedi B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 97.

Uno degli aspetti più importanti dei multipli è quello della partecipazione da parte del pubblico con, o attraverso, l'oggetto a funzione estetica. Il pubblico infatti, manipolando un multiplo si rende conto in modo diretto di un certo fenomeno che poi resterà nella sua memoria e gli farà vedere il mondo in cui vive in un altro modo. [...]

Questi oggetti vengono prodotti in serie per poter dare a tutti la possibilità di arricchire la propria cultura visiva, assorbendo per via diretta queste informazioni⁶³.

A confermare «l'azione demistificatoria e demistificante» realizzata da Munari attraverso i *Multipli*, ma anche le *Sculture da viaggio*, è il critico d'arte Alberto Fiz, il quale sottolinea che l'operare del milanese «ha minato alla base il sistema dell'arte, rinunciando a quell'aura che ne garantisce il successo» e «sminuendo il gesto creativo e la funzione dell'artista-vate a favore di un processo descrittivo in linea con l'idea di un'arte di tutti che tende verso l'assoluta naturalità oggettiva del fatto»⁶⁴.

Infine, ricordiamo la provocazione munariana del "Compasso d'oro a ignoti". Con questa operazione il designer stabilisce l'alto valore di oggetti senza tempo e formalmente neutri e sancisce la definitiva demitizzazione della figura dell'artista e la relativa desostantivizzazione dell'oggetto artistico, che diventa finalmente democratico e fruibile da tutti, affermando:

Ancora prima che venisse usato il termine design per definire una produzione giusta per oggetti che rispondono a funzioni necessarie, tali oggetti erano già in produzione e si continuano a produrre, e ogni volta vengono migliorati secondo i materiali e le tecnologie usati. Sono oggetti di uso quotidiano nelle case e nei posti di lavoro e la gente li compera perché non seguono le mode, non hanno problemi di simboli di classe, sono oggetti ben progettati e non importa da chi.

⁶³ *Id.*, pp. 97-98.

⁶⁴ Vedi A. Fiz, "Bruno Munari tra spiazzamento e demistificazione", in A. Fiz, a cura di, *Omaggio a Bruno Munari*, catalogo della mostra alla Fondazione Bandera per l'Arte, Busto Arsizio, 1999, in sito internet <http://www.munart.org/doc/bruno-munari-a-fiz-1999.pdf>, ultimo accesso: 3-01-2014.

Questo è il vero design⁶⁵.

In sintesi, possiamo affermare che l'arte di Munari è democratica e desostantivizzata non solo perché è alla portata di tutti; non solo perché, grazie alla collaborazione con l'industria, si compone di oggetti moltiplicabili ed esclude l'idea di "pezzo unico"; non solo perché viene realizzata da un operatore estetico e non da un artista-genio; non solo perché, rispondendo alle nuove esigenze della società contemporanea, viene richiesto l'intervento del pubblico per raggiungere il suo completamento; prima di tutto, il modo munariano di intendere l'arte è il risultato di un metodo progettuale che è al centro del processo creativo e senza il quale non si giungerebbe all'opera vera, libera e concreta. Il mondo dell'arte, con Munari, smette di essere astratto privilegio di pochi, per diventare parte della vita di tutti, attraverso autori veri, che fanno oggetti veri — in quanto rispondono a veri bisogni — riproducibili all'infinito, così che tutti possano apprezzarne le qualità estetiche e funzionali.

4.4 La corrispondenza tra forma, materia e funzione

La riflessione sulla corrispondenza tra forma, materia e funzione ha origine con il Bauhaus, dove l'obiettivo era raggiungere il miglior rapporto possibile tra questi tre elementi. Munari, come abbiamo visto anche per altri aspetti del suo lavoro, recupera numerosi insegnamenti dalla scuola di Dessau e certamente impara dai maestri dell'avanguardia che la forma di un oggetto deve essere coerente con la funzione che lo stesso deve svolgere. A tale proposito però è interessante prendere in esame l'ipotesi della storica dell'arte

⁶⁵ Vedi B. Munari, *Da cosa nasce cosa*, cit., p. 109.

Gloria Bianchino, che precisa: «Non è vero [...] che, per lui (per Munari), la forma corrisponda alla funzione, secondo il mitico modello del Bauhaus, semmai ad ogni funzione possono corrispondere un numero indefinito di forme possibili [...]»⁶⁶. La studiosa chiarisce l'affermazione portando come esempio le *Variazioni sul tema del viso umano* che Munari propone in alcuni dei suoi testi, facendo riferimento in particolare a ciò che l'autore scrive in *Arte come mestiere*:

Gli elementi che compongono il viso: occhi naso e bocca, vengono «strutturati» diversamente. Se si pensa di costruire un viso di vetro, di filo di ferro, di carta piegata, di paglia intrecciata, di gomma da gonfiare, di listelli di legno, di plastica curva, di schiuma, di fibra di vetro, di moltopren, di rete metallica... i rapporti tra le componenti devono essere adattati ad ogni materiale. [...]

L'importante è restare nel tema del viso visto di fronte [...].

Questo esercizio serve , a un designer grafico, per trovare l'immagine più coerente ad un tema dato, ogni immagine e ogni tecnica hanno attributi precisi e trasmettono un dato messaggio⁶⁷.

Nello specifico caso, Munari parla del lavoro del *graphic designer*, ma l'idea è adattabile a qualsiasi lavoro progettuale: ciò di cui il progettista deve tenere sempre conto non è soltanto la coerenza tra la forma e la funzione di un oggetto, ma anche il materiale con cui l'oggetto viene realizzato. La materia è determinante tanto quanto la funzione, nella ricerca della forma, anzi, ne è la variabile più importante. Ogni materiale infatti ha caratteristiche fisiche diverse, che regolano le possibilità costruttive di un oggetto e che possono adattarsi o meno alla funzione che esso deve svolgere e alla forma che deve prendere. Le infinite possibilità di materie e tecniche di cui l'industria dispone possono mettere in difficoltà il designer, a meno che egli non abbia «un metodo che gli

⁶⁶ Vedi G. Bianchino, a cura di, *Bruno Munari: il disegno, il design*, cit., p. 9.

⁶⁷ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., pp. 60-61.

consenta di realizzare il suo progetto con la materia giusta, le tecniche adatte e nella forma corrispondente alla funzione (compresa la funzione psicologica)»⁶⁸.

Il metodo progettuale proposto da Munari si suddivide in sei passaggi, ognuno dei quali è propedeutico a quello successivo. Il primo riguarda l'*enunciazione del problema*, che «può essere indicato dall'industria al designer secondo una analisi dei bisogni», o viceversa, suggerito dal progettista all'industria; successivamente si identificano *aspetti e funzioni del problema*, analizzando la componente fisica, che «riguarda la forma dell'oggetto» e quella psicologica, che interessa «il rapporto tra l'oggetto e il suo fruitore»; il designer verificherà poi i *limiti* che risulteranno dall'indagine svolta fin qui e che possono riguardare il «tempo di durata dell'oggetto», la «conoscenza di regolamenti o divieti particolari su forme e colori», le «esigenze di mercato»; gli elementi di progettazione verranno quindi identificati dal designer a partire dai dati raccolti e tenendo conto delle *disponibilità tecnologiche* fruibili in quel momento (materie particolari o nuove tecnologie), «allo scopo di ottenere il massimo risultato al minimo costo»⁶⁹. A questo punto entra in gioco la *creatività* del progettista, in grado di operare una «sintesi degli elementi raccolti, [...] che dovrà condurre alla fusione ottimale di tutte le componenti», allo scopo di realizzare «la forma globale dell'oggetto progettabile, forma che il designer accetta come forma logica»⁷⁰. Infine nasceranno dei *modelli*, che verranno sottoposti ad un esame di selezione, attraverso il quale il designer sceglierà il più semplice, per giungere finalmente al prototipo. Il metodo di lavoro proposto da Munari è essenziale per giungere alla corrispondenza logica tra forma, materia e funzione dell'oggetto, poiché tale processo tiene conto di tutte le componenti necessarie alla realizzazione del progetto, comprese le materie, la tecnologia e il rapporto con il fruitore.

⁶⁸ Vedi B. Munari, *Design e comunicazione visiva*, cit., p. 358.

⁶⁹ *Id.*, p. 360.

⁷⁰ *Id.*, p. 361.

Il modo di procedere del designer proposto da Munari e, in particolare, l'atto di sintesi dei dati raccolti dall'operatore visuale per giungere alla forma, sottintende ancora una volta una rivoluzione rispetto al ruolo dell'artista, il quale, come suggerisce John Dewey, smette di essere creatore dal nulla seguendo ispirazioni inconse, per diventare intermediario di materie ed esperienze, le quali vengono trasformate e offerte a loro volta alla società. Nell'ottica deweyana «l'opera è materia formata»⁷¹, ovvero è il risultato del processo di unificazione di materiali, scopi, creatività ed esperienze che il designer rielabora e sintetizza, operando con l'obiettivo di condividere la sua creazione con gli altri.

La riflessione munariana sulla forma, come abbiamo visto nel secondo capitolo di questa tesi, guarda anche alla natura e alle forme organiche che essa produce, le quali dipendono direttamente dalla materia di cui sono composte. Munari infatti sottolinea che:

lo studio e l'osservazione delle forme naturali risulta molto utile al designer il quale si abitua ad usare i materiali per la loro natura, per le loro caratteristiche tecniche e a non usare il ferro dove sarebbe meglio il legno o il vetro dove sarebbe meglio la plastica⁷².

Il designer milanese porta come esempio il bambù, un materiale conosciuto e molto usato dai giapponesi, la cui forma è stata creata dalla natura secondo la materia di cui è composto, la funzione che deve svolgere e l'ambiente nel quale vive, seguendo leggi di economia costruttiva, ovvero raggiungendo il massimo risultato possibile con il minimo sforzo.

Tali considerazioni sono frutto di alcune specifiche letture che Munari dichiara di conoscere, tra cui il testo di D'Arcy W. Thompson — pubblicato per la

⁷¹ Vedi J. Dewey, *Arte come esperienza*, cit., p. 128.

⁷² Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., p. 124.

prima volta nel 1917 — *Crescita e forma*⁷³, nel quale l'autore opera un'analisi dei processi biologici di crescita e forma nel mondo naturale tenendo conto degli aspetti meramente matematici e fisici. D'Arcy Thompson spiega infatti:

Vogliamo vedere come, almeno in alcuni casi, le forme delle cose viventi e delle parti delle cose viventi possano venir spiegate da considerazioni di fisica, e vogliamo renderci conto che, in generale, non esistono altre forme organiche oltre a quelle che rispettano le leggi fisiche e matematiche⁷⁴.

Questa ipotesi, ampiamente discussa e argomentata dall'autore, sottintende l'idea, condivisa da Munari, che le cose naturali, nel processo della loro formazione, seguano regole fisiche e matematiche totalmente verificabili. Queste forme non possono essere altro che ciò che sono, poiché seguono una logica costruttiva pressoché perfetta. A tale proposito, Thompson mette in luce la «particolare bellezza che viene mostrata da certe evidenti conformità, o “adattamenti”: il fiore che “si è adattato” all'ape, la bacca all'uccello»⁷⁵. Lo studioso, inoltre, dichiara:

L'armonia del mondo si manifesta nella forma e nel numero, e il cuore e l'anima e tutta la poesia della filosofia naturale si incarnano nel concetto di bellezza matematica. Tale è la perfezione della bellezza matematica che ciò che più è aggraziato e regolare, insieme è più utile e perfetto⁷⁶.

Il fascino dello scienziato per la perfezione logico-costruttiva ed estetica della natura — che ricorda una riflessione romantica non esente da una certa dose di ingenuità — è condiviso anche da Munari, il quale, ragionando in modo

⁷³ Vedi D. W. Thompson, *Crescita e forma*, Torino, 1992. Il testo compare citato nella bibliografia fornita da Munari in *Da cosa nasce cosa*, cit. L'artista dedica allo scienziato una pagina anche in *Fantasia*, cit., p. 174.

⁷⁴ Vedi D. W. Thompson, *Crescita e forma*, cit., p. 14.

⁷⁵ *Id.*, p. 6.

⁷⁶ *Id.*, pp. 350-351.

più analitico ed evitando di incorrere in superficiali sentimentalismi, individua nel mondo naturale l'esempio da seguire per imparare a progettare in modo vero, utile e, dunque, perfetto. L'artista, in *Fantasia*, pone in evidenza il «metodo di indagine» utilizzato da Thompson e lo definisce:

un metodo [...] di conoscenza della natura più vicino allo spirito orientale che a quello occidentale che studia le forme in sé. L'analisi è condotta con rigore scientifico e quindi è ricca di dati oggettivi. È questo un esempio di come andrebbe intesa la conoscenza della realtà⁷⁷.

Rispetto alla fascinazione di Munari verso il metodo di indagine proposto da Thompson, risultano opportune le parole di Valeria Tassinari, storica dell'arte e collaboratrice del milanese, che ha pubblicato con Corraini un piccolo libro dal titolo *Ma chi è Bruno Munari?*⁷⁸, nel quale presenta, attraverso una breve biografia, il proprio punto di vista rispetto alla figura del designer. Ad un certo punto del libretto leggiamo:

Lui (Bruno Munari) è uno che se vede una foglia secca di fico d'India sulla spiaggia, non le dà un calcio come fanno gli altri, ma la raccoglie, la guarda dentro, e ci trova una incredibile tessitura a tramatura esagonale. Adesso ne tiene una nel suo studio di Milano. Se ti avvicini, ti fa vedere in quanti modi la natura è capace di disegnare degli esagoni⁷⁹.

La natura, per l'artista, è fonte continua d'ispirazione: la logica costruttiva esplorata da Thompson attraverso riferimenti fisico-matematici, è recuperata da Munari in quanto soluzione coerente dal punto di vista funzionale e dunque formale ed estetico.

⁷⁷ Vedi B. Munari, *Fantasia*, cit., p. 174.

⁷⁸ Vedi V. Tassinari, *Ma chi è Bruno Munari?*, Mantova, 2006.

⁷⁹ *Id.*, p. 33.

Rispetto al tema della corrispondenza tra forma, materia e funzione, è interessante prendere in considerazione anche il pensiero di John Dewey riguardo la genesi della forma. Egli analizza il linguaggio artistico, ma i ragionamenti che propone sono adattabili ad ogni tipo di linguaggio e quindi risultano validi anche per quello progettuale utilizzato dai designers, che seguono un metodo di lavoro verificabile in ogni sua parte. Il filosofo si chiede quale elemento, tra la sostanza (ovvero la materia) e la forma, nasce per primo nella mente dell'artista e risponde a questo interrogativo affermando:

Il *materiale* con cui viene composta un'opera d'arte appartiene al mondo comune invece che al sé, e tuttavia vi è espressione di sé in arte poiché il sé assimila quel materiale in modo peculiare così da farlo riemergere nel mondo pubblico in una forma che costituisce un nuovo oggetto⁸⁰.

In altre parole, la materia appartiene al mondo fisico ed è certamente un elemento esterno alla mente dell'artista, ma diventa espressione dell'autore nel momento in cui viene scelta e manipolata fino a trasformarla nella forma nuova che caratterizza l'oggetto creato. L'artista mira a trasformare la materia in «un'esperienza adeguata» per il pubblico, e la forma, o «l'aver forma»⁸¹ dell'oggetto artistico dipende certamente dal modo con cui l'artista considera, sente e presenta il materiale con cui lavora. Dewey aggiunge che l'artista non è interessato a distinguere «ciò che è» da «come è fatto»⁸², poiché il suo lavoro lo porta, naturalmente, a integrare la forma alla sostanza; ma forma e sostanza non sono sempre uguali, «I cambiamenti sono inevitabili dal momento che le cose comuni del mondo vengono esperite in culture differenti e da personalità differenti»⁸³. Tale ipotesi, ovvero la capacità della materia di prendere forme

⁸⁰ Vedi J. Dewey, *Arte come esperienza*, cit., p. 122.

⁸¹ *Id.*, p. 124.

⁸² *Ibid.*

⁸³ *Id.*, p. 125.

diverse, è allo stesso tempo un elemento di contatto e di discontinuità con il modo munariano di intendere il progetto: l'elemento di contatto riguarda la possibilità, da parte del designer, di elaborare forme diverse per la funzione specifica dell'oggetto. Per Munari il prodotto finito non ha un'unica forma possibile, ma può occupare configurazioni diverse in base al tipo di materiale con cui è realizzato. La discontinuità che intercorre con il ragionamento di Dewey interessa invece le cause della qualità della forma di prendere differenti fattezze: il filosofo, rispetto alla moltitudine di forme, pone l'accento sulla differenza di culture e di personalità che abitano il mondo, riportando il discorso alla soggettività dell'artista, anziché all'oggettività del metodo di lavoro. Dewey, inoltre, non dimentica di precisare che, sebbene sia auspicabile che forma e qualità estetica coincidano, non sempre le due cose riescono ad incontrarsi. Il filosofo cita il teorico Herbert Spencer, il quale identifica «il principio della "bellezza" con l'adattarsi in modo efficace e redditizio delle parti alla funzione di un intero»⁸⁴: questa condizione, per Dewey, è difficilmente raggiungibile poiché:

Una seggiola può servire allo scopo di fornire una seduta comoda e igienicamente adeguata, senza assecondare al tempo stesso le esigenze dell'occhio. Se invece ostacola, anziché agevolare, il ruolo che la visione ha in un'esperienza, risulterà brutta a prescindere da quanto sia adatta all'uso in quanto sedile⁸⁵.

Se esiste una corrispondenza tra forma e funzione, l'oggetto può anche essere poco appagante dal punto di vista estetico. Se però l'oggetto progettato non fa intuire, attraverso la forma, la funzione che esso è chiamato a svolgere, sarà considerato "brutto" a tutti gli effetti. Ciò che, per Dewey come per Munari, risulta necessario, dunque, è che la forma sia fedele alla funzione. Il filosofo avvalorava la sua ipotesi parlando degli «oggetti delle arti industriali», i quali

⁸⁴ *Id.*, p. 128. Dewey fa riferimento al testo di Herbert Spencer, *The principles of Psychology*, ora in O. Zeller, *The works of Herbert Spencer*, vol. V, Osnabruck, 1996.

⁸⁵ Vedi J. Dewey, *Arte come esperienza*, cit., p. 129.

«acquisiscono forma estetica [...] quando il materiale è sistemato e adattato in modo da servire immediatamente ad arricchire l'esperienza immediata di chi vi si volge con una percezione attenta»⁸⁶. Perché non ci sia «confusione *nella percezione*» è necessario che ogni parte che compone l'opera formi un insieme; ecco, dunque, che:

*La forma si può [...] definire come l'effetto di forze che portano a totale compimento l'esperienza di un evento, di un oggetto, di una scena e di una situazione. La connessione tra forma e sostanza è quindi intrinseca, non imposta dall'esterno. Contraddistingue la materia di un'esperienza portata al suo perfezionamento*⁸⁷.

Il ragionamento attorno al problema della forma interessa anche i mezzi attraverso i quali essa viene realizzata: abbiamo già visto l'attenzione che Munari riserva ai *media* con cui vengono realizzate le opere d'arte, in particolare nel primo laboratorio di Brera, progettato allo scopo di far comprendere ai bambini il mondo artistico attraverso la sperimentazione delle diverse tecniche utilizzate da pittori di epoche differenti. Allo stesso modo, per Dewey, la tecnica con cui un'opera viene realizzata influisce sulla forma e, dunque, sul tipo di esperienza che l'opera stessa determina nello spettatore. Il filosofo, riguardo questo tema, sottolinea che «la tecnica ha valore in relazione alla forma»⁸⁸ in quanto essa dipende dagli strumenti: un nuovo *medium* espressivo, infatti, «è indice di un cambiamento nella cultura — ossia nel materiale da esprimere»⁸⁹. Attraverso la comprensione delle tecniche e la conoscenza degli strumenti il pubblico è in grado di comprendere la forma dell'opera e, quindi, può condividere assieme all'artista l'esperienza estetica.

⁸⁶ *Id.*, p. 130.

⁸⁷ *Id.*, p. 147.

⁸⁸ *Id.*, p. 152.

⁸⁹ *Id.*, p. 153.

Tornando a Munari, la regola generale proposta dal designer ai suoi colleghi è: «Per ogni oggetto e per ogni funzione la sua materia giusta»⁹⁰, principio che è possibile rispettare se nella progettazione non ci si limita a considerare soltanto il lato estetico, *modus operandi* tipico degli stilisti. In effetti è lo stesso Munari ad azzardare l'affermazione secondo cui «l'estetica del designer è più vicina a quella di un ingegnere»⁹¹, proponendo un aneddoto tratto da libro di Jan Mukařovský *La funzione, la norma e il valore estetico come fatti sociali*, che racconta:

C'era una volta un sellaio che fabbricava delle selle comodissime e pratiche; voleva fare però delle selle che fossero moderne. E così andò per consiglio da un professore artista; questi gli spiegò i principi dell'artigianato artistico. Seguendo le sue istruzioni, il maestro sellaio tentò di fabbricare una sella perfetta, ma il risultato fu una sella identica a quella che faceva prima. Il professore gli rimproverò la mancanza di fantasia, fece fare ai suoi allievi dei progetti di selle e ne disegnò alcune egli stesso. Quando il sellaio vide i progetti, si rallegrò e disse al professore: «Signor professore, se ignorassi come si va a cavallo, le proprietà della pelle e il mio mestiere, avrei anch'io una fantasia simile alla vostra»⁹².

L'aneddoto proposto da Mukařovský serve a dimostrare che l'avvento del cosiddetto artigianato artistico — ovvero quel tipo di artigianato che mira a trasformarsi in arte attraverso la «produzione di esemplari unici con prevalente funzione estetica»⁹³ — porta progressivamente alla perdita della funzione pratica, di cui lo stesso artigianato è espressione. Munari recupera e cita a sua volta questa storiella allo scopo di far comprendere al pubblico il vero lavoro del designer, il quale ha la responsabilità di rimanere fedele alla regola più

⁹⁰ Vedi B. Munari, *Artista e designer*, cit., p. 129.

⁹¹ *Id.*, p. 130.

⁹² Vedi B. Munari, *Artista e designer*, cit., p. 130; prima in J. Mukařovský, *La funzione, la norma e il valore estetico come fatti sociali*, Torino, 1971, p. 50.

⁹³ Vedi J. Mukařovský, *La funzione, la norma e il valore estetico come fatti sociali*, cit., p. 50.

importante del suo mestiere, la corrispondenza tra forma, materia e funzione, ovvero «armonia visiva come quintessenza della bellezza»⁹⁴.

⁹⁴ Vedi M. Meneguzzo, "La bellezza come funzione", in AAVV, *Munari '50*, Mantova, 1991, in sito internet <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-m-meneguzzo-munari-50-1991.pdf>>, ultimo accesso: 15-01-2014.

Conclusioni

Con il mio lavoro ho voluto evidenziare, mediante la ricostruzione della storia personale di Munari, l'innovativo contributo teorico dell'artista attorno al mondo dell'arte, che ho definito nel quarto capitolo "rivoluzione munariana". Il risultato a cui sono giunta è il riordino e la presentazione di quattro punti tematici originali con cui Munari ha proposto il rinnovamento non solo della figura dell'artista, ma anche dei modi attraverso i quali l'arte viene fruita dal pubblico e dello stesso contenuto formale e sociale dello oggetto artistico. Tutti questi elementi innovativi sono stati ampiamente spiegati e giustificati dall'artista, il quale, attraverso i testi didattico-teorici, ha voluto riavvicinare la gente all'arte recuperando la sua funzione sociale, che in epoca contemporanea è messa fortemente in discussione non solo dai critici, ma anche dagli stessi artisti.

Le proposte innovative di Munari, però, non sono esenti da una riflessione critica, che cercherò di proporre e motivare. Anzitutto, l'idea di sostituire il design all'arte — e, conseguentemente, la figura del designer a quella dell'artista — sebbene abbia un obiettivo condivisibile, ovvero tornare a rispondere ai bisogni reali della società e riavvicinare la gente al mondo estetico, non può considerarsi un'impresa riuscita poiché, oggi, il design è diventato elitario tanto quanto l'arte e gli stessi designers sono considerati star allo stesso modo in cui gli artisti venivano e vengono considerati divi. Negli anni in cui Munari ha maturato tale riflessione — faccio riferimento al testo *Arte come mestiere*, pubblicato nel 1966 — c'era ancora la possibilità di immaginare che il design potesse essere un'attività soprattutto sociale prima che estetica, muovendo dalla definizione proposta dall'artista, secondo la quale il design «È progettazione, più oggettiva possibile, di tutto ciò che forma l'ambiente dove

l'uomo di oggi vive»¹. Purtroppo oggi sappiamo che il mondo del design segue le stesse regole di mercato a cui è sottoposto il mondo dell'arte, un sistema dal quale Munari ha tentato di sfuggire per tutta la vita. Il prezzo di un oggetto di design oggi non è più dettato solo dai materiali di cui è composto e dal metodo di lavoro — logico e oggettivo, direbbe Munari — con cui è stato progettato, più spesso segue la moda, lo stile del momento, e la sua elaborazione è influenzata da elementi esterni, che sarebbero certamente considerati inadatti e dannosi dal milanese. Muovendo da queste considerazioni, possiamo dunque affermare che è fallito l'obiettivo di rendere maggiormente democratica la fruizione dell'arte, poiché essa rimane attività di nicchia e privilegio di pochi, tenendo conto in particolare dell'aspetto economico, che non è dettato dall'esame dei costi di produzione, ma piuttosto dal livello di fama del progettista, che Munari definirebbe, con accezione negativa, stilista.

Questa prima criticità è legata alla seconda, quella che riguarda il metodo di progettazione proposto dall'artista. Egli definisce il lavoro del designer attraverso la regola che vede nella corrispondenza tra forma, materia e funzione l'unica via da seguire. Se un progettista disegna un oggetto muovendo dai bisogni della società e facendo in modo che la sua struttura sia compatibile con la funzione che esso deve soddisfare, il risultato dovrebbe corrispondere ad una forma logica, oggettiva e naturale. Il compito del designer, secondo Munari, dovrebbe infatti essere quello di aiutare «l'oggetto a formarsi con i suoi propri mezzi»², giungendo ad una soluzione formale obiettiva, che non può essere altra da ciò che è. Ma tali considerazioni lasciano spazio a un'ambiguità, poiché la via munariana di proporre tale metodo di lavoro e le riflessioni che a esso si accompagnano, sono il risultato di precise scelte, le quali evidenziano alcuni specifici aspetti a discapito di altri. In tal senso è dunque possibile obiettare

¹ Vedi B. Munari, *Arte come mestiere*, cit., p. 31.

² *Id.*, p. 27.

all'artista che il metodo di progettazione logico-oggettivo da lui proposto, corrisponde in realtà al suo modo caratteristico di ragionare e intendere l'arte, e dunque definisce il suo stile individuale — non possiamo non tenere conto del fatto che la pulizia formale degli oggetti disegnati da Munari, come ad esempio il *Posacenere cubo* o l'*Abitacolo*, sia identificabile con la sua firma. Pertanto lo stesso processo di progettazione, in quanto risultato di specifiche scelte, può corrispondere a una stilizzazione.

La questione, dunque, rimane aperta: se da una parte emerge, attraverso gli scritti teorici del milanese, la sua riflessione attorno al tema dello stile, o per meglio dire, dell'assenza dello stile, dall'altra ci scontriamo con l'idea che non possa esistere un'assoluta oggettività nell'atto creativo, poiché la decisione di prendere in considerazione alcuni elementi di un problema escludendone altri delinea indirettamente la sensibilità e la coscienza estetica di colui che lavora attorno al progetto, definendone, appunto, le caratteristiche formali e peculiari, ovvero lo stile.

Concludo il mio lavoro proponendo l'ultima parte di un'intervista grazie alla quale, nel febbraio del 2009, ho avuto il piacere di conoscere l'editrice Marzia Corraini. La signora Corraini gestisce ancora oggi, assieme al marito Maurizio, la Galleria d'Arte Contemporanea e la omonima Casa Editrice a Mantova. Le edizioni Corraini possiedono i diritti su tutte le immagini che riguardano le opere di Munari e hanno acquistato i diritti di pubblicazione di molti dei libri per bambini progettati dall'artista. La famiglia Corraini è legata al milanese non solo da una profonda amicizia, ma anche dalla condivisione di alcune importanti esperienze di interesse pedagogico, tra le quali il viaggio in Giappone di Munari in occasione della mostra personale e l'inaugurazione dei laboratori creativi al Castello dei Bambini di Tokyo (1985).

La riflessione di Marzia Corraini mi sembra opportuna non soltanto perché è l'opinione di una persona che ha avuto la fortuna di conoscere e lavorare a stretto contatto con Bruno Munari, ma anche perché pone in evidenza, in particolare nell'ultima parte dell'affermazione, il fatto che il lavoro dell'artista possa essere considerato a tutti gli effetti un'opera viva, disponibile alla revisione e godibile di possibili perfezionamenti, in linea con la stessa volontà di Munari di poter migliorare, attraverso la continua ricerca e sperimentazione, i suoi insegnamenti e le regole del suo metodo di lavoro.

M.B. *Quale, secondo Lei, è il più grande insegnamento di Bruno Munari?*

M.C. Credo che non sia possibile ingabbiare l'opera di Bruno in un solo grande insegnamento. Posso dirti cosa mi ha, personalmente, più colpito: l'attenzione al libro e alla lettura, il desiderio di avvicinare i bambini all'oggetto-libro, prima di tutto come oggetto, attraverso i *Prelibri*. Munari, come tutti i più grandi artisti, riconosceva l'importanza fondamentale di leggere: l'educazione passa anche attraverso il piacere di leggere un libro. Con i *Prelibri* Bruno rese possibile l'avvicinamento dei bambini all'oggetto-libro, esattamente nel modo in cui questo avvicinamento dovrebbe avvenire, senza traumi e con piacere e gioia.

Un altro importante insegnamento di Bruno sta nella normalità dello scoprire la meraviglia, la quale è la più piccola cosa che hai sotto agli occhi. Ovunque c'è qualcosa per cui valga la pena fare attenzione, bisogna imparare a guardare quello che c'è: qui si nascondono sorprese meravigliose, che stupiscono e fanno crescere. Il primo libro progettato da Bruno, *Toc toc Chi è? Apri la porta*, riassume proprio questo concetto: la meraviglia di trovare, nell'ultima porticina che è possibile aprire, una piccola e sorprendente formica. E se si osserva l'espressione di un bambino che sfoglia questo libro, si può leggere questa meraviglia nei suoi occhi.

Infine, posso dire che ancora oggi, a distanza di oltre vent'anni dalla sua scomparsa, attraverso le sue opere si possono scoprire concetti nuovi che, forse, Bruno non aveva neppure pensato. La sua opera è viva, continua a respirare attraverso chi, come noi, la ama e la diffonde³.

³ Intervista a Marzia Corraini, Mantova, 3 marzo 2009.

Appendice

a. Manifesto *Ricostruzione futurista dell'universo*

11 marzo 1915 - Giacomo Balla, Fortunato Depero, astrattisti futuristi

Col Manifesto tecnico della Pittura futurista e colla prefazione al Catalogo dell'Esposizione futurista di Parigi (firmati Boccioni, Carrà, Russolo, Balla, Severini), col Manifesto della Scultura futurista (firmato Boccioni), col Manifesto La Pittura dei suoni rumori e odori (firmato Carrà), col volume Pittura e scultura futuriste, di Boccioni, e col volume Guerrapittura, di Carrà, il futurismo pittorico si è svolto, in 6 anni, quale superamento e solidificazione dell'impressionismo, dinamismo plastico e plasmazione dell'atmosfera, compenetrazione di piani e stati d'animo. La valutazione lirica dell'universo, mediante le Parole in libertà di Marinetti, e l'Arte dei Rumori di Russolo, si fondono col dinamismo plastico per dare l'espressione dinamica, simultanea, plastica, rumoristica della vibrazione universale.

Noi futuristi, Balla e Depero, vogliamo realizzare questa fusione totale per ricostruire l'universo rallegandolo, cioè ricreandolo integralmente. Daremo scheletro e carne all'invisibile, all'impalpabile, all'imponderabile, all'impercettibile. Troveremo degli equivalenti astratti di tutte le forme e di tutti gli elementi dell'universo, poi li combineremo insieme, secondo i capricci della nostra ispirazione, per formare dei complessi plastici che metteremo in moto.

Balla cominciò collo studiare la velocità delle automobili, ne scoprì le leggi e le linee-forze essenziali. Dopo più di 20 quadri sulla medesima ricerca, comprese che il piano unico della tela non permetteva di dare in profondità il volume dinamico della velocità. Balla sentì la necessità di costruire con fili di ferro, piani di cartone, stoffe e carte veline, ecc., il primo complesso plastico dinamico.

1. Astratto. - 2. Dinamico. Moto relativo (cinematografo) + moto assoluto. - 3. Trasparentissimo. Per la velocità e per la volatilità del complesso plastico, che deve apparire e scomparire, leggerissimo e impalpabile. - 4. Coloratissimo e Luminosissimo (mediante lampade interne). - 5. Autonomo, cioè somigliante solo a sé stesso. - 6. Trasformabile. - 7. Drammatico. - 8. Volatile. - 9. Odroso. - 10. Rumoreggiante. Rumorismo plastico simultaneo coll'espressione plastica. - 11. Scoppiante, apparizione e scomparsa simultanee a scoppi.

Il parolibero Marinetti, al quale noi mostrammo i nostri primi complessi plastici ci disse con entusiasmo: «L'arte, prima di noi, fu ricordo, rievocazione angosciosa di un Oggetto perduto (felicità, amore, paesaggio) perciò nostalgia,

statica, dolore lontananza. Col Futurismo invece, l'arte diventa arte-azione, cioè volontà, ottimismo, aggressione, possesso, penetrazione, gioia, realtà brutale nell'arte (Es.: onomatopee. - Es.: intonarumori = motori), splendore geometrico delle forze, proiezione in avanti. Dunque l'arte diventa Presenza, nuovo Oggetto, nuova realtà creata cogli elementi astratti dell'universo. Le mani dell'artista passatista soffrivano per l'Oggetto perduto; le nostre mani spasimavano per un nuovo Oggetto da creare. Ecco perché il nuovo Oggetto (complesso plastico) appare miracolosamente fra le vostre».

La costruzione materiale del complesso plastico

MEZZI NECESSARI: Fili metallici, di cotone, lana, seta d'ogni spessore, colorati. Vetri colorati, carteviline, celluloidi, reti metalliche, trasparenti d'ogni genere, coloratissimi, tessuti, specchi, lamine metalliche, stagnole colorate, e tutte le sostanze sgargiantissime. Congegni meccanici, elettrotecnici, musicali e rumoristi; liquidi chimicamente luminosi di colorazione variabile; molle; leve; tubi, ecc. Con questi mezzi noi costruiamo dei ROTAZIONI

1. Complessi plastici che girano su un perno (orizzontale, verticale, obliquo).
2. Complessi plastici che girano su più perni: a) in sensi uguali, con velocità varie, b) in sensi contrari; c) in sensi uguali e contrari.

SCOMPOSIZIONI

3. Complessi plastici che si scompongono: a) a volumi; b) a strati, c) a trasformazioni successive (in forma di coni, piramidi, sfere, ecc.).
4. Complessi plastici che si scompongono, parlano, rumoreggiano, suonano simultaneamente.

SCOMPOSIZIONE TRASFORMAZIONE FORMA + ESPANSIONE ONOMATOPEE
SUONI RUMORI
MIRACOLO MAGIA

5. Complessi plastici che appaiono e scompaiono: a) lentamente, b) a scatti ripetuti (a scala); c) a scoppi improvvisi
Pirotecnica - Acque - Fuoco - Fumi.

La scoperta-invenzione sistematica infinita

mediante l'astrattismo complesso costruttivo rumorista, cioè lo stile futurista. Ogni azione che si sviluppa nello spazio, ogni emozione vissuta, sarà per noi intuizione di una scoperta.

ESEMPI: Nel veder salire velocemente un aeroplano, mentre una banda suonava in piazza, abbiamo intuito il Concerto plastico motorumorista nello spazio e il Lancio di concerti aerei al di sopra della città. - La necessità di variare ambiente spessissimo e lo sport ci fanno intuire il Vestito trasformabile (applicazioni meccaniche, sorprese, trucchi, sparizioni d'individui) - La simultaneità di velocità e rumori ci fa intuire la Fontana giroplastica rumorista. - L'aver lacerato e gettato nel cortile un libro, ci fa intuire la Réclame fono-motoplastica e le Gare pirotecnico-plastico-astratte. - Un giardino primaverile sotto il vento ci fa intuire il Fiore magico trasformabile motorumorista. - Le nuvole volanti nella tempesta ci fanno intuire l'Edificio di stile rumorista trasformabile.

Il giocattolo futurista

Nei giochi e nei giocattoli, come in tutte le manifestazioni passatiste, non c'è che grottesca imitazione, timidezza, (trenini, carrozzini, pupazzi immobili, caricature cretine d'oggetti domestici), antiginnastici o monotoni, solamente atti a istupidire e ad avvilire il bambino.

Per mezzo di complessi plastici noi costruiremo dei giocattoli che abitueranno il bambino:

- 1) a ridere apertissimamente (per effetto di trucchi esageratamente buffi);
- 2) all'elasticità massima (senza ricorrere a lanci di proiettili, frustate, punture improvvise, ecc.);
- 3) allo slancio immaginativo (mediante giocattoli fantastici da vedere con lenti; cassettime da aprirsi di notte, da cui scoppieranno meraviglie pirotecniche; congegni in trasformazione ecc.)
- 4) a tendere infinitamente e ad agilizzare la sensibilità (nel dominio sconfinato dei rumori, odori, colori, più intensi, più acuti, più eccitanti).
- 5) al coraggio fisico, alla lotta e alla GUERRA (mediante giocattoli enormi che agiranno all'aperto, pericolosi, aggressivi).

Il giocattolo futurista sarà utilissimo anche all'adulto, poiché lo manterrà giovane, agile, festante, disinvolto, pronto a tutto, instancabile, istintivo e intuitivo.

Il paesaggio artificiale

Sviluppando la prima sintesi della velocità dell'automobile, Balla è giunto al primo complesso plastico (N. 1). Questo ci ha rivelato un paesaggio astratto a cono, piramidi, poliedri, spirali di monti, fiumi, luci, ombre. Dunque un'analogia profonda esiste fra le linee-forze essenziali della velocità e le linee-forze

essenziali d'un paesaggio. Siamo scesi nell'essenza profonda dell'universo, e padroneggiamo gli elementi. Giungeremo così, a costruire

l'animale metallico

Fusione di arte + scienza. Chimica fisica pirotecnica continua improvvisa, dell'essere nuovo automaticamente parlante, gridante, danzante. Noi futuristi Balla e Depero, costruiremo milioni di animali metallici, per la più grande guerra (conflagrazione di tutte le forze creatrici dell'Europa, dell'Asia, dell'Africa e dell'America, che seguirà indubbiamente l'attuale meravigliosa piccola conflagrazione umana).

Le invenzioni contenute in questo manifesto sono creazioni assolute, integralmente generate dal Futurismo italiano. Nessun artista di Francia, di Russia, d'Inghilterra o di Germania intuì prima di noi qualche cosa di simile o di analogo. Soltanto il genio italiano, cioè il genio più costruttore e più architetto, poteva intuire il complesso plastico astratto. Con questo, il Futurismo ha determinato il suo Stile, che dominerà inevitabilmente su molti secoli di sensibilità.

b. Manifesto del *Macchinismo*

Il mondo, oggi, è delle macchine. Noi viviamo in mezzo alle macchine, esse ci aiutano a fare ogni cosa, a lavorare e a svagarsi. Ma cosa sappiamo noi dei loro umori, della loro natura, dei loro difetti animali, se non attraverso cognizioni tecniche, aride e pedanti?

Le macchine si moltiplicano più rapidamente degli uomini, quasi come gli insetti più prolifici; già ci costringono ad occuparci di loro, a perdere molto tempo per le loro cure, ci hanno viziati, dobbiamo tenerle pulite, dar loro da mangiare e da riposare, visitarle continuamente, non far loro mai mancar nulla. Fra pochi anni saremo i loro piccoli schiavi.

Gli artisti sono i soli che possono salvare l'umanità da questo pericolo. Gli artisti devono interessarsi delle macchine, abbandonare i romantici pennelli, la polverosa tavolozza, la tela e il telaio; devono cominciare a conoscere l'anatomia meccanica, il linguaggio meccanico, capire la natura delle macchine, distrarle facendole funzionare in modo irregolare, creare opere d'arte con le stesse macchine, con i loro stessi mezzi.

Non più colori a olio ma fiamma ossidrica, reagenti chimici, cromature, ruggine, colorazioni anodiche, alterazioni termiche.

Non più tela e telaio ma metalli, materie plastiche, gomme e resine sintetiche. Forme, colori, movimenti, rumori del mondo meccanico non più visti dal di fuori e rifatti a freddo, ma composti armonicamente.

La macchina di oggi è un mostro!
La macchina deve diventare un'opera d'arte!
Noi scopriremo l'arte delle macchine!

Bruno Munari, 1938

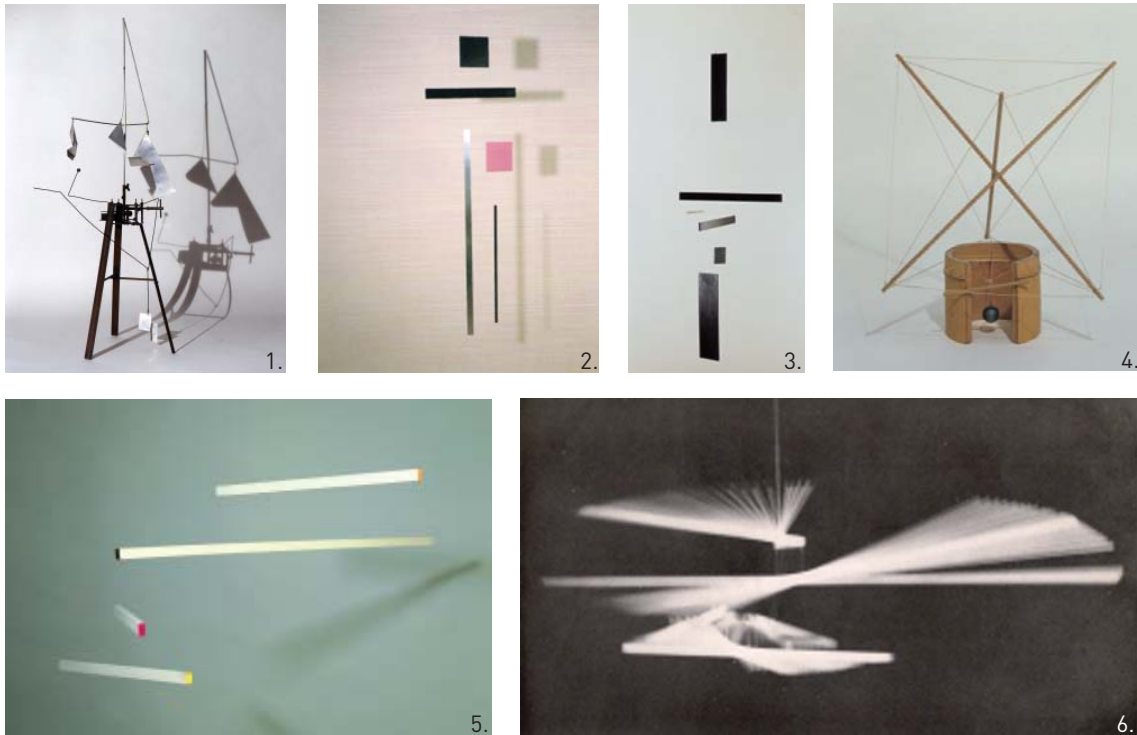


Fig. 1 Bruno Munari, *Macchina inutile a giostra*, 1940-1953, struttura in ferro, meccanismo di grammofono a molla, fogli di alluminio piegati, altezza 113 cm, courtesy Miroslava Hajek.

Fig. 2 Bruno Munari, *Macchina inutile firmata*, 1945-80, edizione UXA tiratura 20+3, alluminio anodizzato e serigrafato, courtesy Miroslava Hajek.

Fig. 3 Bruno Munari, *Macchina inutile*, 1945, courtesy Fondazione Vodoz Danese, Milano, fotografia Roberto Marossi.

Fig. 4 Bruno Munari, *Macchina inutile*, 1952, courtesy Miroslava Hajek.

Fig. 5 Bruno Munari, *Macchina inutile*, 1947, legno bianco con sezioni colorate, courtesy Miroslava Hajek.

Fig. 6 Bruno Munari, *Volume virtuale creato da una macchina inutile*, 1946, fotografia pubblicata sulla rivista *Art D'Aujourd'Hui* N.2 Gennaio 1952, p. 5.

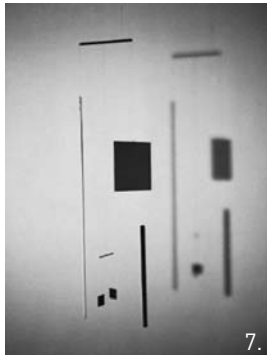
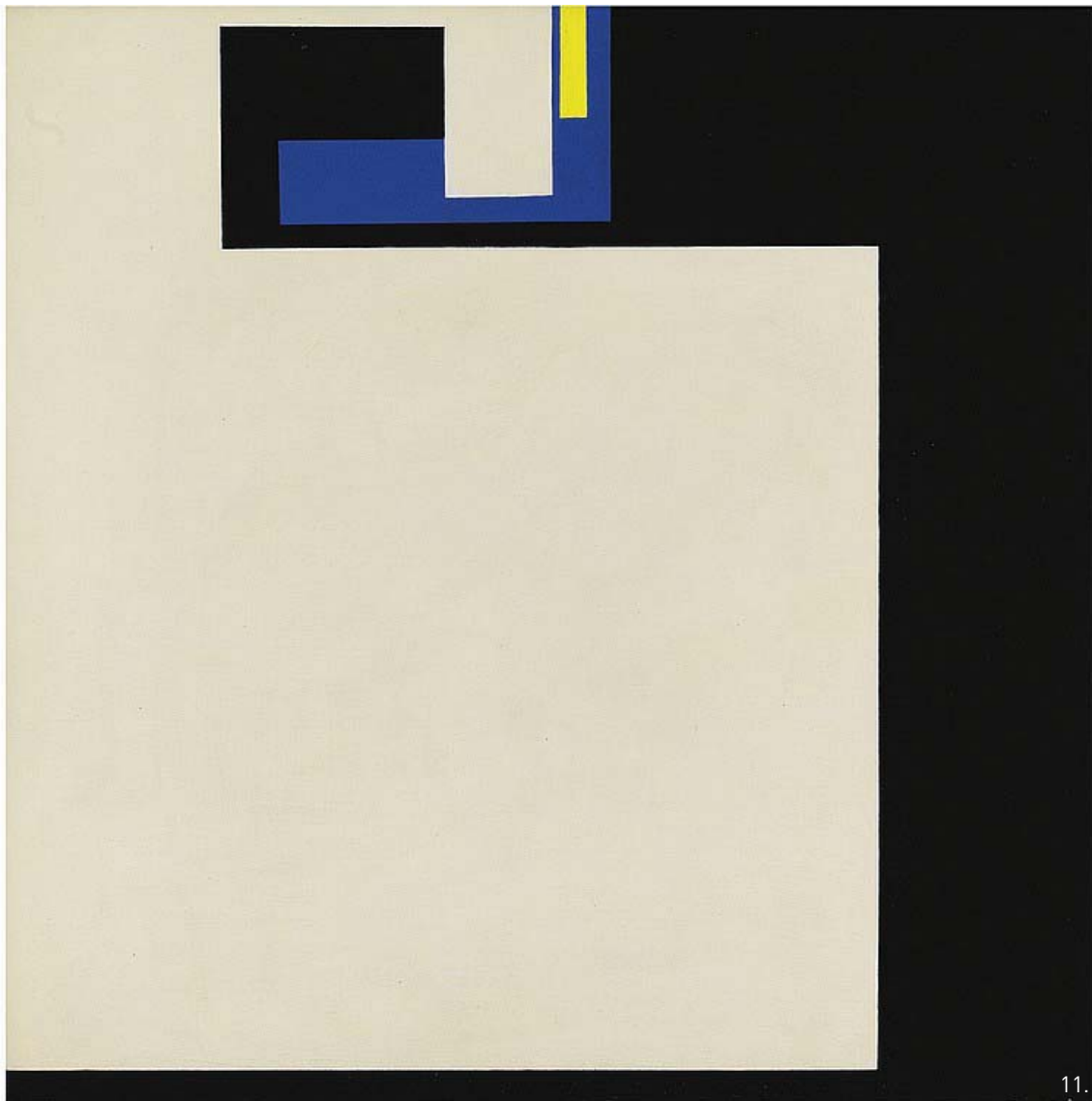


Fig. 7 Bruno Munari, *Macchina inutile*, 1947, legno, metallo e perspex fotografia di Ada Ardessi, courtesy Isisuf Milano.

Fig. 8 *Munari si nasconde dietro un esemplare di Macchina Inutile del 1956*, fotografia di Aldo Ballo pubblicata sulla rivista *Domus* n. 325 dicembre 1956, courtesy Archivio Aldo Ballo, Milano.

Fig. 9 Bruno Munari, *Macchina inutile*, 1948, courtesy Studio Dabbeni, Lugano.

Fig. 10 Bruno Munari, *Macchina inutile*, 1951-1993, per Max Bill, edizione Corraini, collezione privata, fotografia Pierangelo Parimbelli.



11.

Fig. 11 Bruno Munari, *Negativo-positivo firmato*, intitolato e datato 1950 sul retro, olio su tavola cm 50x50, collezione privata.



Fig. 12 Bruno Munari, *Libro illeggibile "MN 1"*, 1949, trentadue pagine, dimensioni 10 x 10 cm.



Fig. 13 Bruno Munari, *Sculture da viaggio*, 1958, cartoncino.

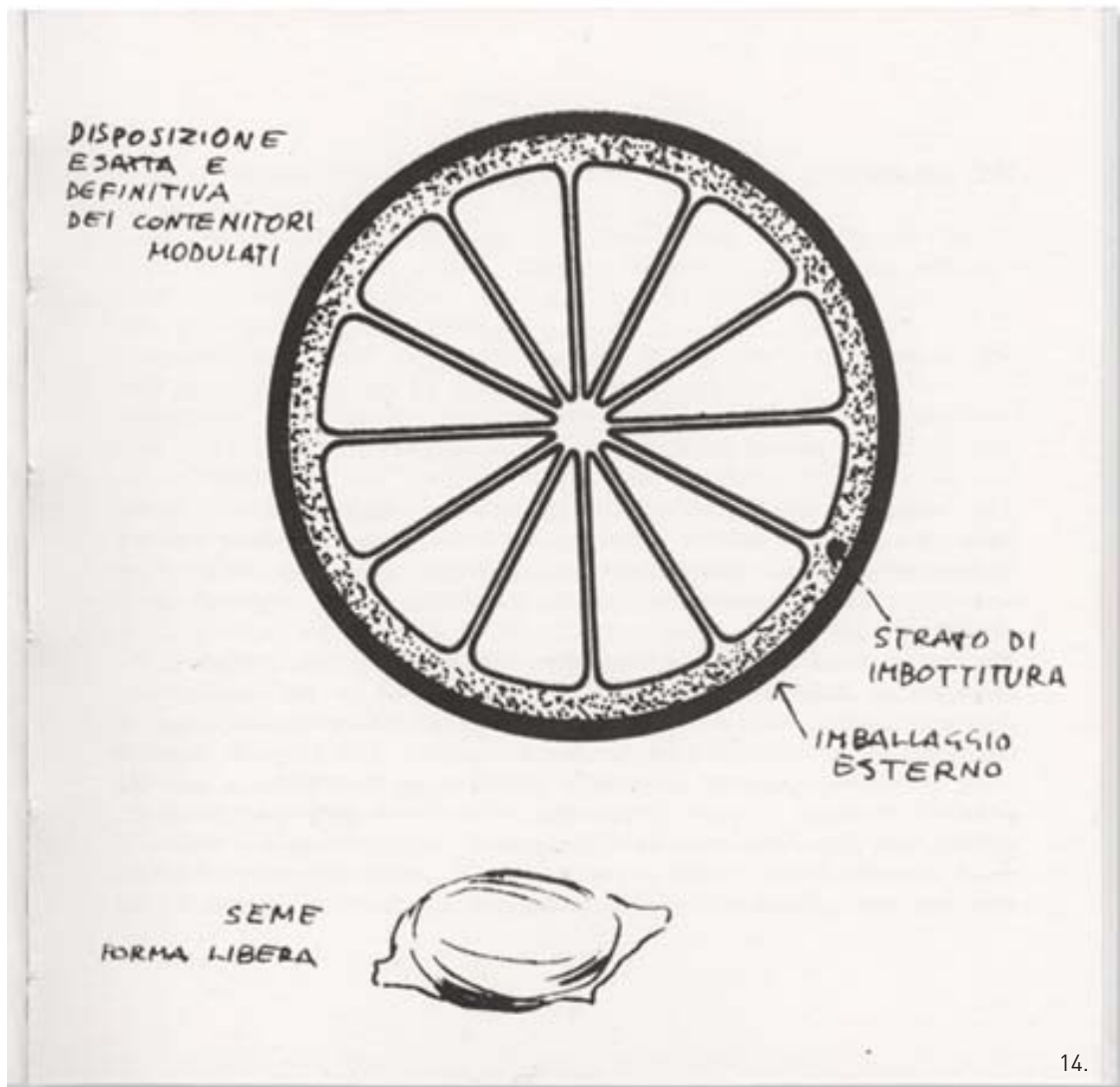
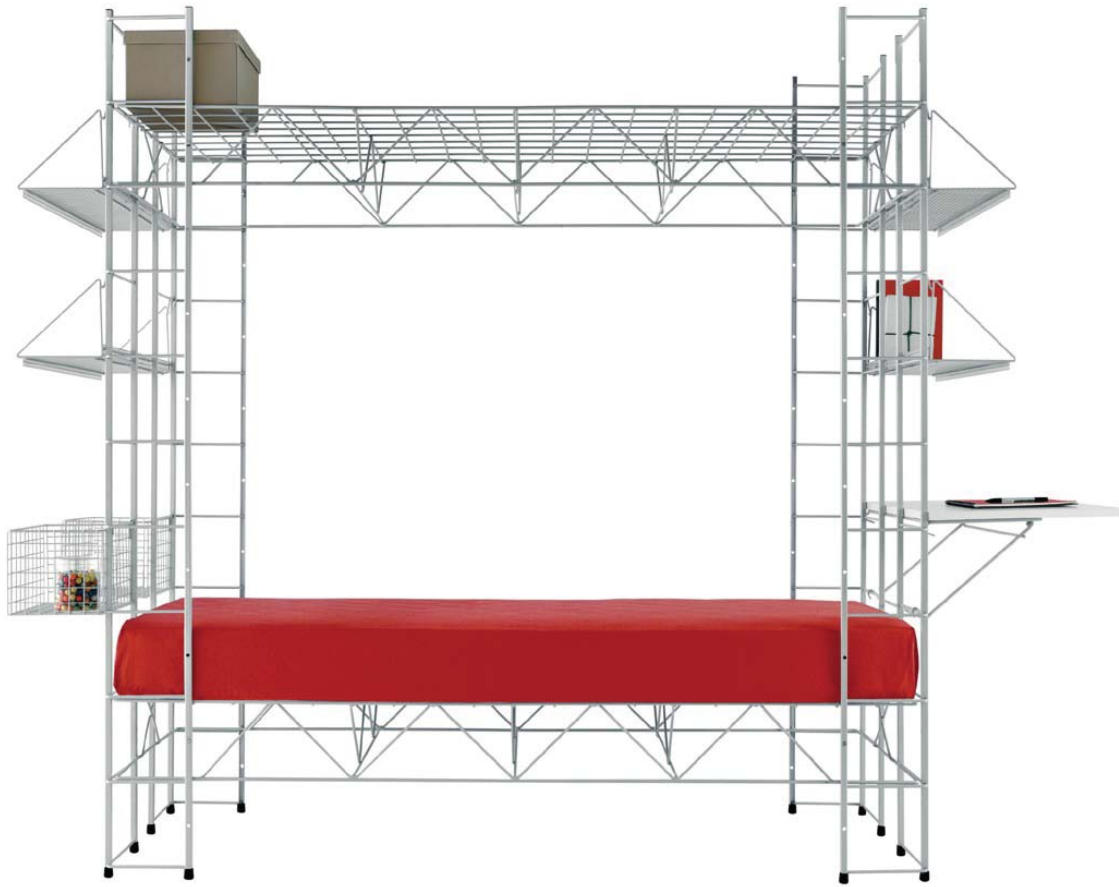


Fig. 14 Bruno Munari, *Good design*, 1963, trentadue pagine, rilegatura a broccura, dimensioni 12 x12 cm.



15.

Fig. 15 Bruno Munari, *Posacenere Cubo*, 1957, produzione Danese, alluminio, melamina, misure 8 x 8 x 8 cm.



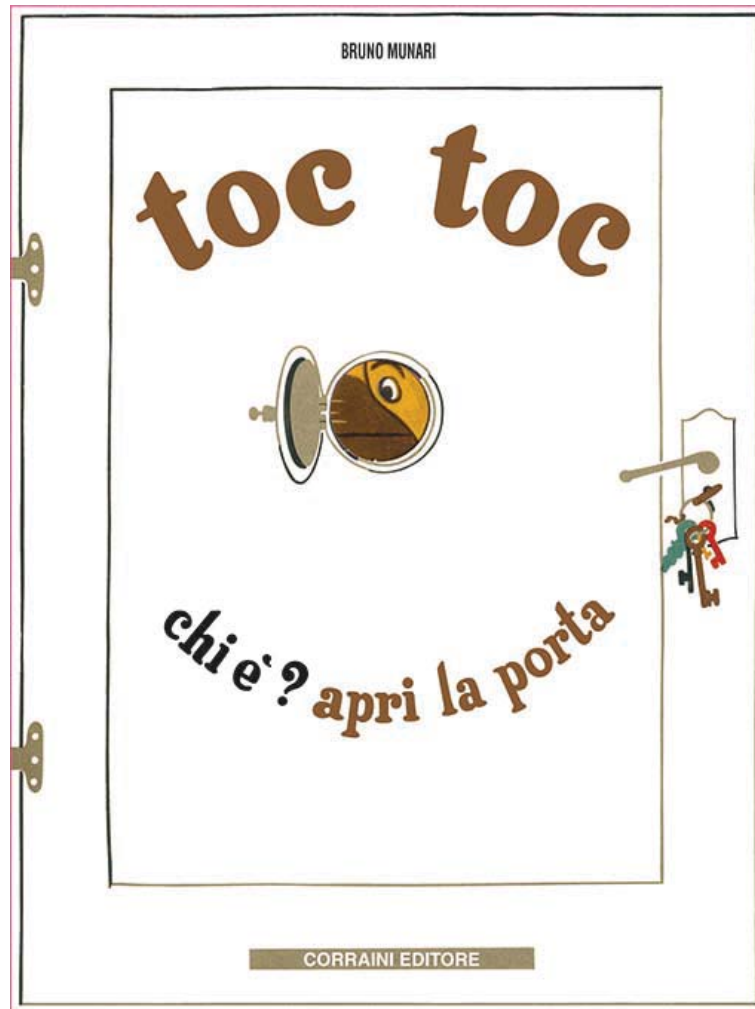
16.

Fig. 16 Bruno Munari, *Abitacolo*, 1971, acciaio verniciato grigio perla, misure 194 x 83 x 206 cm.



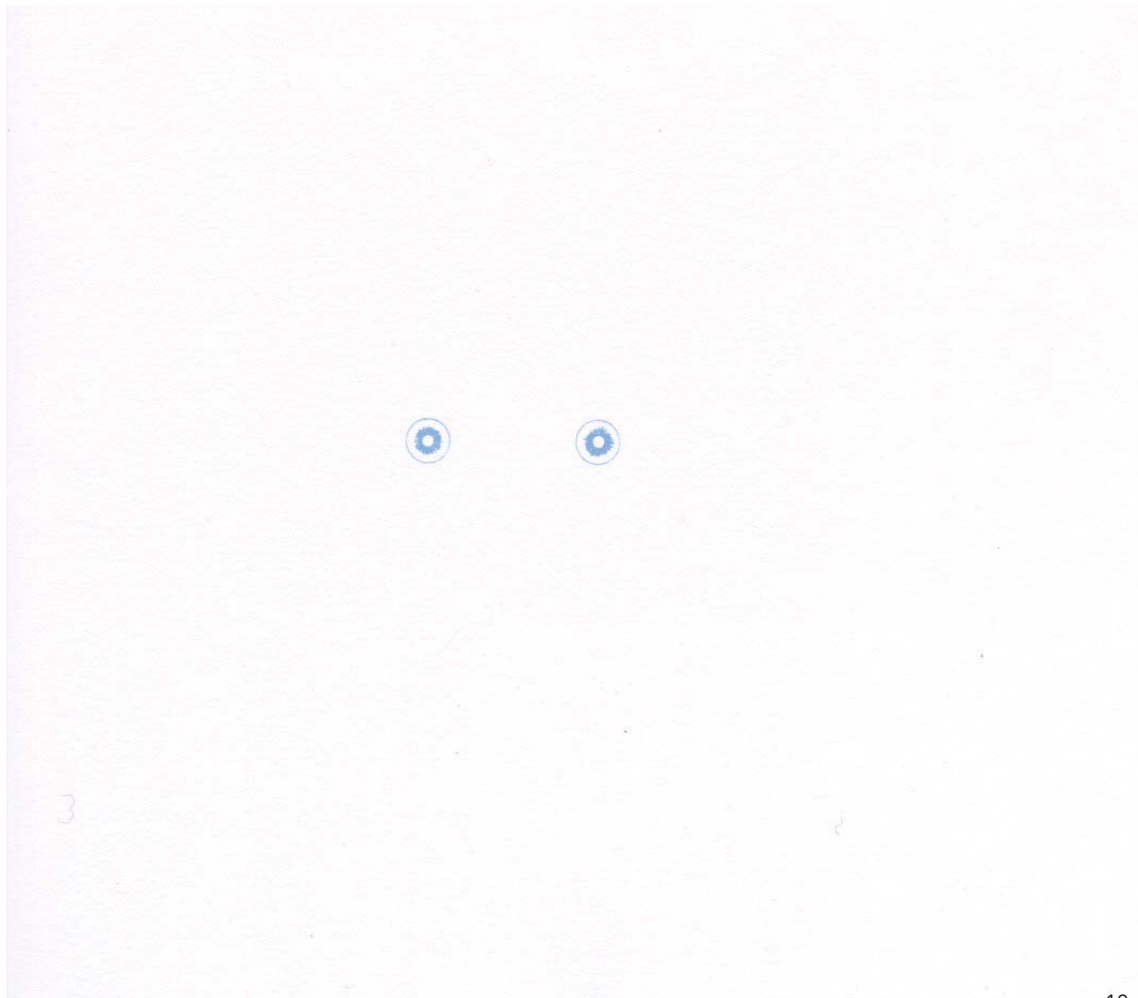
17.

Fig. 17 Bruno Munari, *Scimmietta Zizi*, 1953, produzione Pirelli, gommapiuma armata.



18.

Fig. 18 Bruno Munari, *TOC TOC Chi è? Apri la porta*, 1945, sei pagine di dimensioni diverse all'interno della copertina, dieci illustrazioni a colori, rilegatura a punto metallico, dimensioni 24 x 32 cm.



19.

Fig. 19 Bruno Munari, *Cappuccetto Bianco*, 1945, ventiquattro pagine, rilegatura a punto metallico, dimensioni 22 x 22 cm.

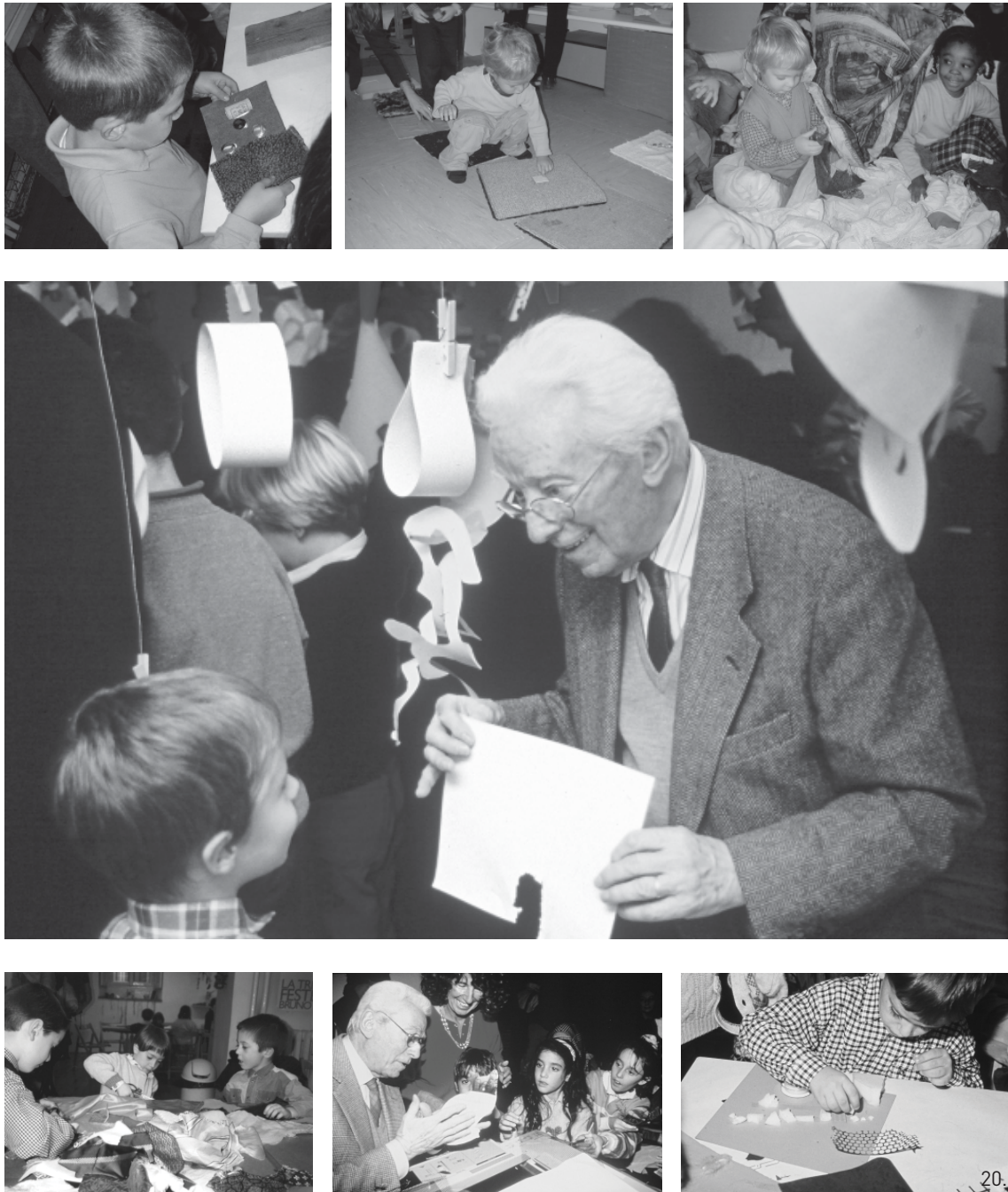
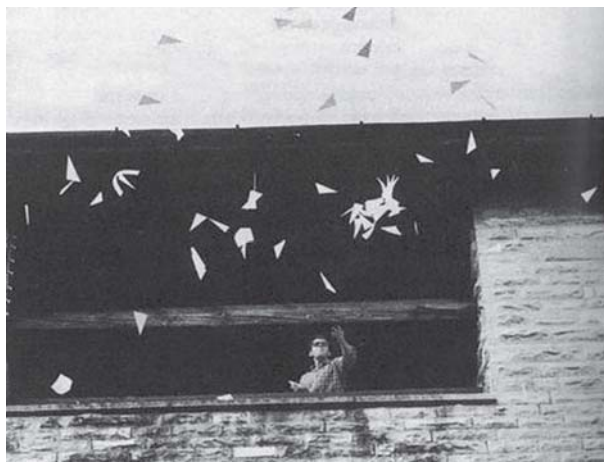
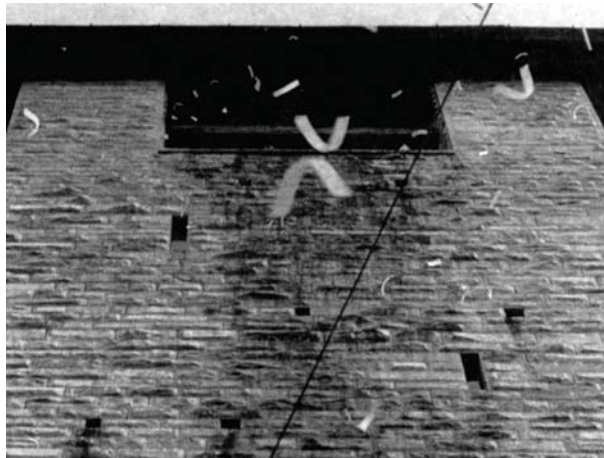


Fig. 20 Bruno Munari, *Primo laboratorio per bambini*, Pinacoteca di Brera, Milano, 1977.



Istruzione per l'uso di forme rivelatrici
da lanciare dall'alto di una torre

- A - Una striscia rettangolare di carta da disegno di cm. 1x30, leggermente curvata nel senso della lunghezza può essere appoggiata sull'aria ma subito si capovolge e ruota come se fosse infilata in un asse longitudinale creando un volume virtuale determinato dal movimento dell'aria in quel momento e dalla forma della striscia di carta che si sposta nell'aria, sale, si allontana scende dolcemente.
- B - un triangolo rettangolo di carta da disegno della misura di cm. 9x18x20,2 appoggiato sull'aria si muove disordinatamente *SURFANTE LE ONDE*. Il suo peso non è egualmente distribuito sull'aria e si crea un asse di ribaltamento che imprime a questa forma un movimento irregolare ma costante.
- C - Un quadrato di carta da disegno di cm. 13 di lato piegato verso l'alto, secondo le diagonali e piegato verso il basso secondo le perpendicolari medie dà una forma di piramide capovolta a base stellare a quattro punte. Questa forma scende rapida e verticale come una pietra.
- D - Chiunque può fare questo esperimento la carta da disegno è del cartolaio le forbici ci sono le istruzioni pure anche le mani, provate.
- E - provate anche a fare altre forme.
- F - Ancora (poiché le precedenti non andavano bene).
- G - Queste sì.

Fig. 21 Bruno Munari, Performance "Far vedere l'aria", Campo Urbano. Interventi Estetici nella dimensione collettiva urbana, Como, 21 settembre 1969, fotografie di Ugo Mulas.



Fig. 23 Bruno Munari, *Prelibri*, 1980, dodici libri 10 x 10 cm, materiali vari, rilegature varie.



Fig. 24 Katsumi Komagata, *Little Eyes No 3: Play with Colors (advanced for babies)*, 1990, pubblicato da Kaisei-Sha, Tokyo.

Bibliografia

Opere di Bruno Munari

- MUNARI BRUNO, "L'arte è un mestiere fatto a regola d'arte", in *AZ arte d'oggi*, n. 1, anno II, gennaio 1950, p. 1.
- MUNARI BRUNO, "Arte e industria. L'arte concreta ha le possibilità di portare un contributo vantaggioso per l'industria e per la società", in *AZ arte d'oggi*, n. 4, anno II, aprile-maggio 1950, p. 3.
- MUNARI BRUNO, "Designer e artista due compiti diversi", in *La stampa*, n. 109, anno 104, Venerdì 29 maggio 1970, p. 7.
- MUNARI BRUNO, "Estetica con poco. La sobria armonia delle abitazioni giapponesi è fatta di cose essenziali", in *La stampa*, n. 163, anno 104, Sabato 8 agosto 1970, p. 13.
- MUNARI BRUNO, BELGRANO GIOVANNI, *Incontro-dibattito sul tema: Il linguaggio degli oggetti*, Modena, 1976.
- MUNARI BRUNO, *Cappuccetto Rosso, Verde, Giallo, Blu e Bianco*, Einaudi, Torino, 1981.
- MUNARI BRUNO, *Il laboratorio per bambini a Brera*, Collana "Giocare con l'Arte", Zanichelli, Bologna, 1981.
- MUNARI BRUNO, *Il Castello dei Bambini a Tokyo*, Einaudi, Torino, 1995.
- MUNARI BRUNO, *La favola delle favole*, Corraini, Mantova, 2005.
- MUNARI BRUNO, *Arte come mestiere*, Laterza, Bari, 2007.
- MUNARI BRUNO, *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Bari, 2007.
- MUNARI BRUNO, *Fantasia*, Laterza, Bari, 2007.
- MUNARI BRUNO, *Good Design*, Corraini, Mantova, 2007.
- MUNARI BRUNO, *Artista e designer*, Laterza, Bari, 2008.
- MUNARI BRUNO, *Cappuccetto Bianco*, Corraini, Mantova, 2008.

- MUNARI BRUNO, *Disegnare un albero*, Corraini, Mantova, 2008.
- MUNARI BRUNO, *Codice ovvio*, Einaudi, Torino, 2008.
- MUNARI BRUNO, *I laboratori tattili*, Corraini, Mantova, 2008.
- MUNARI BRUNO, *Nella nebbia di Milano*, Corraini, Mantova, 2008.
- MUNARI BRUNO, *Nella notte buia*, Corraini, Mantova, 2008.
- MUNARI BRUNO, *Verbale scritto*, Corraini, Mantova, 2008.
- MUNARI BRUNO, *Design e comunicazione visiva*, Laterza, Bari, 2012.
- MUNARI BRUNO, *I Prelibri*, Corraini, Mantova, 2013.
- MUNARI BRUNO, MUNARI ALBERTO, PICCARDO ANDREA, *Nello studio con Munari*, Corraini, Mantova, 2007

Bibliografia secondaria

- AAVV, *Quand les artistes créent pour les enfants*, Le Mook autrement, Parigi, 2008.
- ALBERS JOSEF, *Interazione del colore*, Pratiche, Parma, 1997.
- ARGAN GIULIO CARLO ET. AL., *Bruno Munari*, catalogo Università di Parma, Centro studi e archivio della comunicazione, Feltrinelli, Milano, 1979.
- ARGAN GIULIO CARLO, *L'arte moderna 1770-1970*, Sansoni, Milano, 2007.
- ARNHEIM RUDOLF, *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano, 1971.
- ARNHEIM RUDOLF, *Il pensiero visivo. La percezione visiva come attività conoscitiva*, Einaudi, Torino, 1974.
- BECKETT SANDRA L., *Crossover Picturebooks. A genre for all ages*, Routledge, New York-Londra, 2012.
- BENJAMIN WALTER, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi, Torino, 2000.

- BIANCHINO GLORIA, a cura di, *Bruno Munari: il disegno, il design*, catalogo mostra Salone delle Scuderie in Pilotta, 16 febbraio-30 marzo 2008, Centro Studi e Archivio di Comunicazione (CSAC) dell'Università di Parma, Corraini, Mantova, 2008.
- BOJANI GIAN CARLO, VALLI DARIO, a cura di, *Munari arte come didattica*, Quaderno 10, Istituzione Museo delle Ceramiche in Faenza, Centro Di, Firenze, 2000.
- BRANZI ANDREA, "Il gioco del fare. Intervista con Bruno Munari", in *Modo*, nn. 71-72, agosto-settembre 1984, p. 40.
- BOSONI GIAMPIERO, PICCHI FRANCESCA, STRINA MARCO, "Progetti di oggetti-tipo. Brevetti di design in Italia 1949-1966", in *Domus*, n. 770, aprile 1995, pp. 60-86.
- CIVES GIACOMO, a cura di, *La scuola italiana dall'Unità ai nostri giorni*, Scandicci, Firenze, 1990.
- CLAPARÉDE ÉDOUARD, *L'educazione funzionale*, Giunti, Firenze, 1971.
- CLEGG JERRY S., *On genius. Affirmation and Denial from Schopenhauer to Wittgenstein*, Peter Lang, New York, 1994.
- DALLARI MARCO, FRANCUCCI CRISTINA, *L'esperienza pedagogica dell'arte*, La Nuova Italia, Firenze, 1998.
- DE CARLI CECILIA, a cura di, *Arte per la didattica: nella scuola, nel museo, nel laboratorio*, Vita e Pensiero, Milano, 1990.
- DEWEY JOHN, *Logica: teoria dell'indagine*, Einaudi, Torino, 1949.
- DEWEY JOHN, *Democrazia e educazione*, La Nuova Italia, Firenze, 1965.
- DEWEY JOHN, *Natura e condotta dell'uomo*, La Nuova Italia, Firenze, 1968.
- DEWEY JOHN, *Scuola e società*, La Nuova Italia, Firenze, 1970.
- DEWEY JOHN, *Come pensiamo. Una riformulazione del rapporto fra il pensiero riflessivo e l'educazione*, La Nuova Italia, Firenze, 1971.
- DEWEY JOHN, *Arte come esperienza*, Aesthetica, Palermo, 2012.
- DORFLES GILLO, *Simbolo, comunicazione, consumo*, Einaudi, Torino, 1967.

- DORNER ALEXANDER, *Il superamento dell'«arte»*, Adelphi, Milano, 1964.
- DREON ROBERTA, "John Dewey: l'abito fa il naturalismo culturale", in *Bollettino filosofico*, vol. XXVI, 2010, pp. 169-182.
- FINESSI BEPPE, MENEGUZZO MARCO, a cura di, *Bruno Munari*, catalogo mostra Museo dell'Ara Pacis, 9 ottobre 2008 - 22 febbraio 2009, Roma, Silvana, Milano, 2008.
- FRANCUCCI CRISTINA, VASSALLI PAOLA, a cura di, *Educare all'Arte*, Mondadori Electa, Milano, 2007.
- FREINER CÉLESTIN, *La scuola moderna*, Loescher, Torino, 1984.
- FOSSATI PAOLO, *Il Movimento Arte Concreta: 1948-1958. Materiali e documenti*, Martano, Torino, 1998.
- GALLIANO LUCIANA, a cura di, *Ma. La sensibilità estetica giapponese*, Angolo Manzoni, Torino, 2004.
- GIBSON JAMES J., *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Il Mulino, Bologna, 1999.
- GUAGNELINI GIOVANNI, RE VALENTINA, *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Archetipolibri, Bologna, 2007.
- HÁJEK MIROSLAVA, ZAFFARANO LUCA, *Bruno Munari. My futurist past*, catalogo della mostra all'Estorick Collection of Modern Italian Art, Londra, 19 settembre-23 dicembre 2012, Silvana editore, Milano, 2012.
- HERRIGEL EUGEN, *Lo zen e il tiro con l'arco*, Adelphi, Milano, 1992.
- HOLTZMAN HARRY, a cura di, *Piet Mondrian. Tutti gli scritti*, Feltrinelli, Milano, 1975.
- KLEE PAUL, *Teoria della forma e della figurazione: storia naturale infinita*, Feltrinelli, Milano, 1970.
- KOMAGATA KATSUMI, serie *Little Eyes: Little eyes 1 - Firstlook - Beginning for babies, Little eyes 2- Meetcolors - Second step for babies, Little eyes 3 - Play with colors - Advanced for babies, One Stroke*, Tokyo, 1990; *Little eyes 4- One for many - Learning for children, Little eyes 5 - 1 to 10 - Learning for children*, Little

eyes 6 - Whatcolor? - Learning for children, One Stroke, Tokyo, 1991; *Little eyes 7 - The animals - Fun for children*, *Little eyes 8 - Friends in nature - Fun for children*, *Little eyes 9 - Walk & look - Fun for children*, One Stroke, Tokyo, 1992; *Little eyes 10 - Go around - Fun for children*, One Stroke, Tokyo, 1994.

- KOMAGATA KATSUMI, *Motion*, One Stroke, Tokyo, 1996.
- MAFFEI GIORGIO, *Munari: i libri*, Sylvestre Bonnard, Milano, 2002.
- MAFFEI GIORGIO, PICCIAU MAURA, a cura di, *Il libro come opera d'arte: avanguardie italiane del Novecento nel panorama internazionale*, catalogo mostra Galleria Nazionale d'Arte Moderna, 23 settembre-19 novembre 2006, Roma, Corraini, Mantova, 2006.
- MARCOALDI FRANCO, "Archimede pensa zen", in *La Repubblica*, 6 dicembre 1993, p. 30.
- MARIOTTI FIORENZA, a cura di, *La musa stupita. Infanzia e fruizione dell'arte*, Mondadori Electa, Milano, 2008.
- MELONI LUCILLA, a cura di, *Gruppo N: oltre la pittura, oltre la scultura, l'arte programmata*, Silvana, Milano, 2009.
- MENEGUZZO MARCO, *Bruno Munari*, Laterza, Bari, 1993.
- MONTESSORI MARIA, *Il metodo della pedagogia scientifica applicato all'educazione infantile nelle Case dei bambini*, Loescher & Co., Roma, 1913.
- MONTESSORI MARIA, *La scoperta del bambino*, Garzanti, Milano, 1975.
- MUKARŔVSKÝ JAN, *La funzione, la norma e il valore estetico come fatti sociali*, Einaudi, Torino, 1971.
- PASQUALOTTO GIORGIO, *Estetica del vuoto. Arte e meditazione nelle culture d'Oriente*, Marsilio, Venezia, 2002.
- PESCI FURIO, *Maestri e idee della pedagogia moderna*, Mondadori, Milano, 2010.
- PIAGET JEAN, INHELDER BÄRBEL, *La psicologia del bambino*, Einaudi, Torino, 2001.
- PIERCONTI MAURO, *Carlo Scarpa e il Glappone*, Mondadori Electa, Milano, 2007.

- PITTARELLO ROBERTO, *I laboratori creativi con adulti e bambini*, Grafiche TP, Loreggia (PD), 2012.
- PUERTA LEISSE GUSTAVO, "La sorpresa del encuentro. Entrevista a Katsumi Komagata", in *Libros infantiles y juveniles*, n. 163, gennaio-febbraio 2008, pp. 26-28.
- PUGLIESE MARINA, *Tecnica mista. Com'è fatta l'arte del Novecento*, Mondadori, Milano, 2012.
- RESTELLI BEBA, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari®*, FrancoAngeli, Milano, 2002.
- RODARI GIANNI, *La grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino, 1973.
- RODARI GIANNI, *Favole al telefono*, Einaudi, Torino, 2007.
- SAID EDWARD W., *Orientalismo. L'immagine europea dell'Oriente*, Feltrinelli, Milano, 2012.
- SCHOPENHAUER ARTHUR, *Il mondo come volontà e rappresentazione*, vol. II, Laterza, Bari, 1968.
- SCHOPENHAUER ARTHUR, *Sul genio*, Il Nuovo Melograno, Genova, 2013.
- SCHULZ EMILY A., LAVENDA ROBERT H., a cura di, *Antropologia culturale*, Zanichelli, Bologna, 2010.
- SEBASTE BEPPE, "Bruno Munari. Il designer che osservava la natura e poi creava meraviglie con la fantasia", in *Il Venerdì di Repubblica*, n. 1043, 14 marzo 2008, pp. 136-137.
- SPRIANO SILVIO, a cura di, *I 15 bollettini del M.A.C.*, Galleria Spriano, Omegna, 1981.
- STERN DANIEL N., *Il mondo interpersonale del bambino*, Bollati Boringhieri, Torino, 1987.
- SUZUKI DAISSETZ TEITARO, *Saggi sul buddhismo zen*, vol. 1, 2, 3, Edizioni Mediterranee, Roma, 1977.
- TANCHIS ALDO, *L'arte anomala di Bruno Munari*, Laterza, Bari, 1981.

- TANCHIS ALDO, *Bruno Munari*, Idea Books, Milano, 1986.
- TANIZAKI JUNICHIRO, *Libro d'ombra*, Bompiani, Milano, 1982.
- TASSINARI VALERIA, *Ma chi è Bruno Munari?*, Corraini, Mantova, 2006.
- THOMPSON D'ARCY W., *Crescita e forma*, Bollati Boringhieri, Torino, 1992.
- TZE LAO, *Il libro del principio e della sua azione*, Ceschina, Milano, 1959.
- VERGINE LEA, a cura di, *Arte programmata e cinetica, 1953-1963: l'ultima avanguardia*, Mazzotta, Milano, 1983.
- VYGOTSKIJ LEV SEMĚNOVIČ, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Editori Riuniti, Roma, 1973.
- WATTS ALAN, *Lo zen*, Bompiani, Milano, 1980.
- WRIGHT FRANK LLOYD, *Le stampe giapponesi: una interpretazione*, Mondadori Electa, Milano, 2008.
- ZELLER OTTO, *The works of Herbert Spencer*, vol. V, Osnabrück, 1996.

Sitografia

- BIAGI DARIO, “Così parlò Munari”, articolo apparso sul settimanale *Sette* (inserto de *Il corriere della Sera*), n. 41, 1998, in <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-lasciatelo-cosi-parlo-d-biagi-sette-1998n.41.pdf>>, ultimo accesso: 15-11-2013.
- FIZ ALBERTO, “Bruno Munari tra spiazzamento e demistificazione”, in A. Fiz, a cura di, *Omaggio a Bruno Munari*, catalogo della mostra alla Fondazione Bandera per l’Arte, Busto Arsizio, 1999, in <http://www.munart.org/doc/bruno-munari-a-fiz-1999.pdf>, ultimo accesso: 3-01-2014.
- MARTORELLA CRISTIANO, *Bruno Munari e la ricerca creativa di un metodo educativo*, in <<http://cristiano-martorella-archivio.blogspot.it/2009/11/bruno-munari-in-giappone.html>>, pubblicato il 24-11-2009, ultimo accesso: 16-11-2013.
- MARUCCI LUCIANO, “Un laboratorio di creatività e di libertà”, in *Hortus*, n. 12, Il semestre 1992, in <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-l-marucci-1992.pdf>>, ultimo accesso: 20-11-2013.
- MASINI LARA VINCA, “Arte programmata”, in *Domus*, n. 422, gennaio 1965, in <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-l-vinca-masini-domus-422-1965.pdf>>, ultimo accesso: 20-12-2013.
- MENEGUZZO MARCO, “La bellezza come funzione”, in AAVV, *Munari '50*, Mantova, 1991, in <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-m-meneguzzo-munari-50-1991.pdf>>, ultimo accesso: 15-01-2014.
- MUNARI ALBERTO, “Munari interroga Munari in occasione della mostra milanese a Palazzo Reale”, in *Domus*, n. 677, novembre 1986, in <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-domus-677-1986.pdf>>, ultimo accesso: 10-11-2013.
- PANIZZA LAURA, *L'incontro di Bruno Munari con la pedagogia attiva. I fondamenti pedagogici dei laboratori “Giocare con l’arte”*, p. 8, documento di cui è possibile effettuare il download in <rpd.unibo.it/article/download/1547/920>, ultimo accesso: 9-12-2013.
- RINALDI ROSA MARIA, “Bruno Munari: il caso e la creatività”, in *Domus*, n. 659, marzo 1985, in <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-rm-rinaldi-1985.pdf>>, ultimo accesso: 9-10-2013.

- SERATONI AZALEA, *Il Giappone di Munari*, in <<http://www.artsoup.info/wp-content/uploads/2012/01/Il-Giappone-di-Munari-Azalea-Seratoni.pdf>>, ultimo accesso: 16-10-2013.
- TORSELLI VILMA, *La poetica della casualità il ready-made di Duchamp*, in <<http://www.artonweb.it/artemoderna/dadaismo/articolo2.htm>>, ultimo accesso: 20-10-2013.
- ZAFFARANO LUCA, *Intervista a Bruno Munari*, ottobre 1987, in <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-l-zaffarano-1987.pdf>>, ultimo accesso: 10-12-2013.
- *Dedicato a Munari. 1, 2, 3... Komagata*, dossier della mostra, Galleria San Ludovico, Parma, 17 febbraio-9 marzo 2008, p. 2, in <<http://www.designperbambini.it/wp-content/uploads/2010/04/KatsumiKomagata.pdf>>, ultimo accesso: 27-11-2013.
- *L'influenza di Mondrian su Munari*, in <<http://www.munart.org/index.php?p=14>>, ultimo accesso: 20-10-2013.
- <<http://www.brunomunari.it/index2.htm>>, ultimo accesso: 13-12-2013.
- <http://www.brunomunari.it/i_laboratori.htm>, ultimo accesso: 9-10-2013.
- <<http://lestroisources.com/>>, ultimo accesso: 27-11-2013.