

“Quali sono i limiti?” “Quali sono i limiti?” “Quali sono i limiti?”
incomplessi, e al contempo per i giovani che si
ci si accorga per l'ignoto, per il nuovo, per la fantasia.
una pratica che ci compensa ampiamente del non aver
visto. In un'opera di **Bruno Munari** incanta la nostra
vista, il pensiero è pieno di cose incomplessi, è difficile a
non il bisbiglio di disappunto quando, superato il limite di
c'è un senso di compenso, un senso di parità, un senso di
l'“errore” che si nasconde l'ignoto del quotidiano. Bruno
Munari è un esploratore del noto, un esploratore del noto.
Munari esplora il concetto di limite e
di tenere come punto di partenza di nuove conoscenze
immaginare è vedere. Munari è un
dilettante, si identifica tra gli anni Settanta e gli Ottanta
per il limite, per il limite, per il limite, e di
Fayard e per l'onore, ma l'approccio di Munari è
precedente, è un punto di partenza, è un punto di
di essere stato un approccio decisamente empirico, anche
di essere stato un approccio decisamente empirico, anche
di essere stato un approccio decisamente empirico, anche



POLITECNICO
MILANO 1863



Politecnico di Milano
Scuola del Design
A.A. 2015/2016
Design della Comunicazione
Sezione C2

Laboratorio di Fondamenti del Progetto

Designverso: una collana dedicata ai designer della comunicazione immaginata come allegato alla rivista Multiverso, Università degli Studi di Udine.

Docenti

Cristina Boeri, Raffaella Bruno, Daniela Calabi

Cultori della materia

Margherita Facca, Lia Prone

A cura di

Agnese Bartolucci, Alessandra De Isabella, Eleonora Rossetti, Robin Sara Stauder

11	1	Un Peter Pan di statura leonardesca di PIERRE RESTANY
14		L'arte di scoprire zone inesplorate di MARCO MENEGUZZO
21		Le contraddizioni dello sguardo di ELENA PONTIGGIA
27		Viaggio nel quotidiano tra semplicità e ironia di GIULIO CARLO ARGAN
32	2	Negativi - positivi di BRUNO MUNARI
34		Cosa sono i fotogrammi e come si fanno di BRUNO MUNARI
37		Munari, palombaro della fantasia di CARLO MANZONI
39		Notizie delle arti di MARCO DATINI
44		Forchette parlanti di MARIANGELA MARTELOTTA

VIVERE L'ARTE

Percorsi e metodi

Itinerario alla scoperta di una delle figure più interessanti del secolo scorso nel settore del progetto e della libera sperimentazione. Sguardo di bambino, capacità di rovesciare standard e convenzioni, e fiducia in un'arte impregnata di vita e autentica umanità.

a cura di ROBIN SARA STAUDER

GIOCARE CON LO SGUARDO

Composizioni visive

Leggere gli oggetti come strumenti per esperire la realtà, per conoscerla in modo più profondo, modificandone la funzione originaria in qualcosa di nuovo. Capovolgere il proprio punto di vista riscoprendone l'oggetto.

a cura di ALESSANDRA DE ISABELLA

Trovare è la conseguenza di cercare

di ERNESTO N. ROGERS

Voglio la luna!

di BRUNO MUNARI

SEMPLICITÀ COME PRODOTTO

Design per l'industria

Ideatore di macchine inutili, sperimentatore futurista, progettista per l'industria: anche nell'arte del fare Munari è capace di sorprendersi e sorprendere con la semplicità delle forme, guardando all'ovvio e all'essenziale come nessuno aveva mai fatto prima.

a cura di ELEONORA ROSSETTI

DOVE LE PAROLE NON SERVONO PIÙ

Libri e grafica editoriale

Il coraggio di pochi elementi; una traduzione aperta, libera e per tutti. Le forme semplici, i vuoti e le ambiguità delle copertine di Munari (e dei libri colorati senza testo) sono lo spazio in cui nasce la storia. Quella vera, però, che appartiene solo al lettore e alla sua irripetibile fantasia.

a cura di ROBIN SARA STAUDER

Il lusso "scomodo"

di BRUNO MUNARI

Dalle macchine inutili agli oggetti multifunzionali

di GIANNI RODARI

Macchine inutili: funzione senza funzionalità

di MARCO MENEGUZZO

Cinque lampade per Danese

da LIGHTTEAM.IT

Galleria di progetti

da "I PROTAGONISTI DEL DESIGN"

L'insostenibile leggerezza di una matita

di UMBERTO ECO

Il poeta degli arcobaleni di profilo

di CARLO FUDEI

96

Le copertine di Munari
per il Club degli Editori

di PAOLO TONINI

99

Libri senza parole

di BRUNO MUNARI

104

5

Progettare giocattoli

di BRUNO MUNARI

108

All'inventore dei giocattoli
il nome di filosofo

di FRANCO VEGLIANI

112

La scimmietta Zizi

di ROBERTO RIZZI

114

Che cos'è un abitacolo

di BRUNO MUNARI

117

Un laboratorio
di creatività e libertà

di LUCIANO MARUCCI

123

Un designer per
"Tantibambini"

di DANTONA BICE

C'ERA UNA VOLTA BRUNO MUNARI

*Giochi didattici
e laboratori*

Il lavoro di Munari per i bambini i e con i bambini; dal punto di vista di Munari stesso, di chi l'ha conosciuto o di chi ha studiato i suoi metodi. Partendo dall'ideazione e creazione di giocattoli e strutture pensate per il mondo dell'infanzia, per poi passare ai laboratori didattici e agli innovativi libri per bambini.

a cura di AGNESE BARTOLUCCI

EDITORIALE

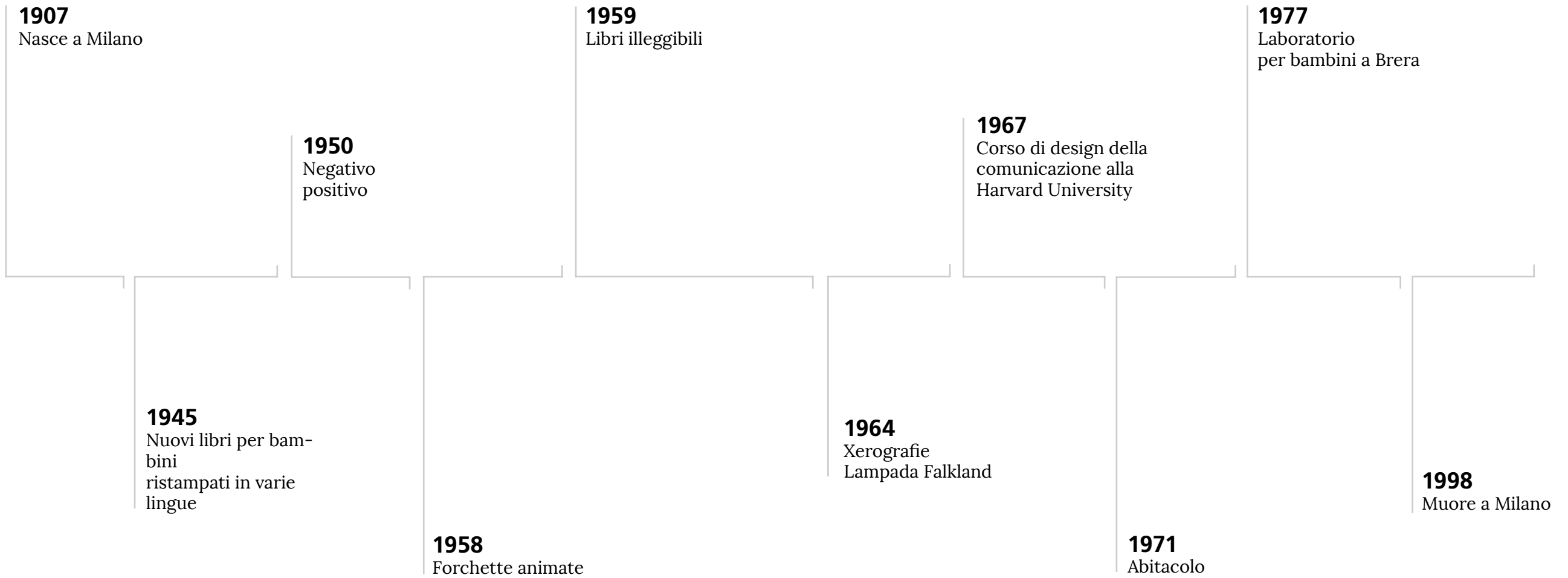
a cura della Redazione

Raccontare Munari significa ridefinire i concetti di limite ed errore, instaurare relazioni nuove con il quotidiano e scoprirne inedite prospettive.

Tramite una lettura olistica del reale Munari parla a tutti e fa luce su dettagli nascosti, comunicandone la bellezza.

Tracciamo qui i passi di una vita impregnata di arte e contaminata di mondo; la raccontiamo sottovoce, per cogliere l'essenza della sua complessità.

A chiudere, un viaggio percettivo tra colori e materiali, luogo di immaginazione di nuovi panorami.





VIVERE L'ARTE

Percorsi e metodi



“Tutto ciò che prima non c’era anche se irrealizzabile.”

Fantasia, Bruno Munari.

UN PETER PAN DI STATURA LEONARDESCA

di Pierre Restany

L'aria da eterno bambino, mai persa lungo i novant'anni della sua esistenza, era contemporaneamente il segreto e l'identità profonda di Bruno Munari, nato e morto a Milano (24 ottobre 1907 - 29 settembre 1998). È stato il Leonardo e il Peter Pan del design italiano: con questa formula intendo sottolineare la portata della trasversalità espressiva del personaggio e penso che così l'avrebbe intesa Munari stesso: un genio titanico che si esprime con la leggerezza di un fuoco fatuo.

In realtà questo instancabile ricercatore si è occupato di tutto: di disegno, di pittura e di scultura, di architettura, di libri, di fotografia, di cinema, di processi di riproduzione fotomeccanica. Si è occupato di tutto in modo geniale.

Nel corso della sua peregrinazione multimediale ha saputo trovare soluzioni sorprendenti e originali unendo il rigore dell'analisi alla semplicità della fantasia. La creatività era per lui un patrimonio comune dell'umanità, non aveva aspettato Joseph Beuys per proclamare una verità immediatamente evidente. Ricordo che nel 1968, alla lettura del mio *Libro rosso della*

rivoluzione pittorica, in cui sviluppavo l'idea che la società secerne un'arte per tutti, mi aveva risposto: “Nulla di più normale. L'arte appartiene a tutti, anzi, è cosa di tutti”. Basta trovarla, al momento giusto. La vita e l'opera di Munari sono costellate di queste felici coincidenze. In occasione della sua grande retrospettiva a Palazzo Reale di Milano nel 1986 Munari si è autodefinito “quello di” o “quello che”: delle macchine inutili del 1930, dei dipinti negativo/positivo del 1950, della luce polarizzata del 1952; delle fontane e dei giochi d'acqua del 1954; delle forchette parlanti del 1958; delle xerografie originali del 1964. Negativo/positivo; originale/multiplo; gratuità/funzionalità: sullo spazio ultrasottile di queste antinomie concettuali giocava a tutto campo la fantasia creativa di Munari. E le soluzioni che dava a queste contraddizioni recavano il sigillo della semplicità più evidente, dalle sculture da viaggio al famoso portacenere a sezione cubica. Per usare un'espressione cara ai designer Munari era il grande produttore di oggetti senza tempo del suo secolo. Ha solo 18 anni quando a Milano aderisce al secondo futurismo ed espone nel 1927 con

Prampolini, Depero e Dottori. Riprende nel 1932 le ricerche fotografiche intraprese da Man Ray con i suoi rayogrammi. Ammiratore del Bauhaus e della semplicità della geometria formale di Kandinskij, partecipa dopo la guerra, nel 1948, con Soldati, Dorfler e Monnet, alla formazione del MAC (Movimento per l'Arte Concreta) che è la versione italiana del movimento parigino d'anteguerra Cercle et Carré. Partecipa da autodidatta ispirato al grande periodo di riflessione attiva sul design negli anni '50, libero da ogni compromesso. Gio Ponti lo ammira per l'elegante distanza che aveva saputo prendere dalla "civiltà del fatturato". Apparivano così, a cavallo degli anni '50 e '60, i suoi più famosi oggetti senza tempo: il portacenere (1957) e la lampada (1958) cubici, la lampada di maglia (1964) e *Abitacolo* (1971), la struttura trasformabile in letto, tavolo e gioco per bambini.

"L'arte di tutti", diceva. L'attività di Munari è stata intensa nel mondo della comunicazione attraverso i suoi libri e i suoi "prelibri", i suoi libri-oggetto e i suoi libri sul

design (*Rose in insalata*, 1973; *La scoperta del quadrato*, 1978). Ancora più intensa è stata la sua attività didattica. Ha insegnato nelle maggiori università tra cui Harvard. Ma ha dedicato il meglio di se stesso soprattutto ai bambini, al punto di inventare strumenti musicali e strutture pieghevoli e da montare per far loro comprendere la natura dei suoni e delle forme. Le sue attività a Brera erano destinate a lasciare un segno nel settore della didattica infantile, come tutti i suoi laboratori in Italia e all'estero.

Munari amava i bambini per loro stessi e anche per se stesso. Dichiarava volentieri che aveva voluto sempre conservare in sé lo spirito dell'infanzia per tutta la vita. Era il più naturale dei mezzi per mantenere in sé la curiosità si conoscere, il piacere di comprendere, il desiderio di comunicare. Questo Peter Pan di levatura leonardesca ci ha dato, con eleganza pari alla levità, la più magistrale lezione d'umanesimo: in piena epoca di globalizzazione culturale ha saputo, nel corso di un'intera vita, conciliare l'*esprit de géométrie* con l'*esprit de finesse*.

Domus, n. 811, 1999.



Bruno Munari, munart.org.

“Questo Peter Pan di levatura leonardesca ci ha dato, con eleganza pari alla levità, la più magistrale lezione d'umanesimo: in piena epoca di globalizzazione culturale ha saputo, nel corso di un'intera vita, conciliare l'*esprit de géométrie* con l'*esprit de finesse*.”

L'ARTE DI SCOPRIRE ZONE INESPLORATE

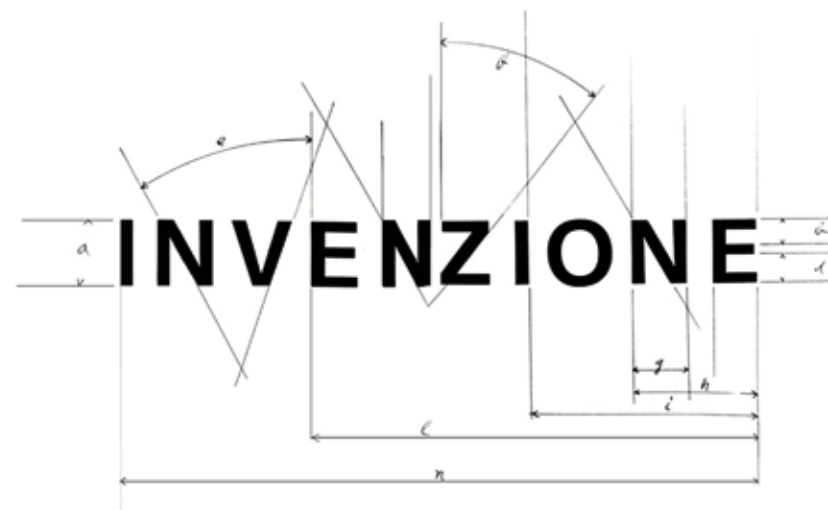
di Marco Meneguzzo

“Qui ci sono i leoni” - “hic sunt leones” - recitavano le antiche carte geografiche, per indicare i territori inesplorati, e al contempo per suggerire che ci voleva una buona dose di coraggio per esplorare l'inesplorato. Ma se ci vuole coraggio per l'ignoto, per il noto ci vuole fantasia: trovare sempre nuove geografie nei luoghi quotidiani è una pratica che ci compensa ampiamente dal non aver visto neppure un leone in tutta la nostra vita. Il quotidiano è pieno di zone inesplorate, più difficili a scoprirsi perché non si sente il ruggito dei leoni, ma tutt'al più il bisbiglio di disappunto quando, superato il limite di utilizzo di qualcosa d'usuale o utilizzato un modo eterodosso di comportamento, si pensa di aver causato un errore. Ma è proprio in questi due concetti - il “limite” e l’“errore” - che si nasconde l'ignoto del quotidiano: Bruno Munari lo ha capito ed è per questo che è uno dei più brillanti esploratori del noto.

La coscienza dell'importanza del concetto di limite o dell'errore come punto di partenza di nuove conoscenze sono state i punti focali di un dibattito scientifico tra gli anni Settanta e gli Ottanta - basterebbero

i nomi di Mandelbrot per il limite, o di Feyerabend per l'errore -, ma l'approccio di Munari è sempre stato meno teoretico, oltre che infinitamente precedente. L'avvio di questo atteggiamento nei confronti della realtà, infatti, data già ai primi anni Trenta e ha l'aria di essere stato un approccio decisamente empirico, anche se non scevro da un'intenzionalità generalizzante, dalla ricerca, cioè, di una regola universale.

In questo senso, la definizione di Munari - che spesso si dà - quale “inventore”, dovrebbe essere presa etimologicamente, come “colui che trova”, o essere sostituita da quella di “esploratore”. Più di una volta Munari ha ribadito che il senso compiuto, la sua vocazione non è quella di costruire nuovi strumenti, di creare nuove tecniche, quanto quello di sfruttare l'esistente in tutte quelle nascoste regioni che nessuno vede. “Saper vedere” direbbe qualcuno, o “atteggiamento Zen”, qualcun altro: comunque si precisa la sua natura di esploratore, che solo apparentemente è quella limpida dell'illuminista o del razionalista. Certo, tutto nasce ancora da quel concetto di dubbio metodico, ma che viene portato



“Tutto ciò che prima non c’era ma esclusivamente pratico e senza problemi estetici.”

Fantasia, Bruno Munari.



Bruno Munari, munart.org.

all'exasperazione, viene provato nelle sue resistenze ultime, sin quasi a traslocare in un metodo, in un approccio alla realtà diverso da quello puramente razionalista. In effetti, "limite" ed "errore", che sono le nicchie, le "zone inesplorate" della nostra geografia culturale, sono diventati termini portanti soltanto recentemente: solo di recente, infatti, sono stati considerati come possibili punti di partenza di sviluppi imprevedibili, mentre la riconduzione a prevedibilità dell'azione "errata", o la sollecitazione di un modo, di un comportamento - di una macchina o di una persona - sino al limite delle possibilità o della loro definizione, sono prerogative munariane di sempre. Con due corollari non indifferenti. Che si tratti sempre di un approccio non sentimentale e assolutamente

lontano da ogni tipo di romanticismo, entro cui il concetto di dubbio metodico è diventato. Nel corso del XIX secolo - culto egoistico e angosciosa passione e, secondo corollario, che si affronti un problema reale, un "qui e ora" specifico, da cui, semmai, ricavare a posteriori una norma (Munari, al contrario di quanto si potrebbe credere, non ha progetti non realizzati). Munari dunque considera ciò che si suppone "errore" come qualcosa che invece fornisce indicazioni su di un diverso uso della realtà, e in questo si collega concettualmente alla pratica del "limite": le "xerografie originali", solo per fare un esempio tra tanti possibili, sono un errore o sono invece il limite estremo di utilizzo dello strumento? Sono, naturalmente, entrambe le cose, ed ecco allora che l'azione di Munari ci consente

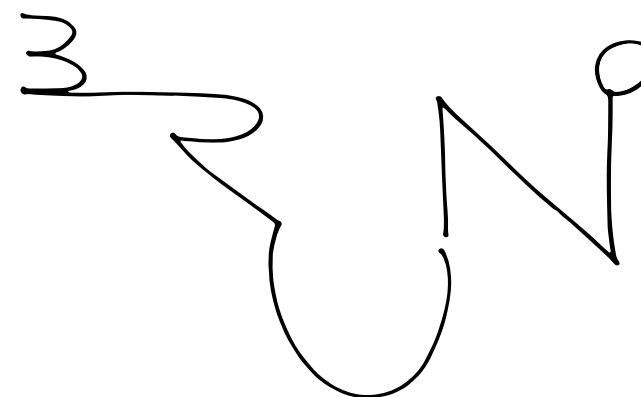
““Qui ci sono i leoni” - ‘hic sunt leones’ - recitavano le antiche carte geografiche, per indicare i territori inesplorati, e al contempo per suggerire che ci voleva una buona dose di coraggio per esplorare l’inesplorato. Ma se ci vuole coraggio per l’ignoto, per il noto ci vuole fantasia: trovare sempre nuove geografie nei luoghi quotidiani è una pratica che ci compensa ampiamente dal non aver visto neppure un leone in tutta la nostra vita.”

“In effetti, “limite” ed “errore”, che sono le nicchie, le “zone inesplorate” della nostra geografia culturale, sono diventati termini portanti soltanto recentemente: solo di recente, infatti, sono stati considerati come possibili punti di partenza di sviluppi imprevedibili, mentre la riconduzione a prevedibilità dell’azione “errata”, o la sollecitazione di un modo, di un comportamento – di una macchina o di una persona – sino al limite delle possibilità o della loro definizione, sono prerogative munariane di sempre.”

di allargare il nostro orizzonte, e quindi di esplorare zone inesplorate: in fondo, a voler giocare anche noi col limite delle definizioni, Munari è un “normalizzatore”, nel senso che il suo approccio alle cose tende a far rientrare nei confini della normalità ciò che prima ne costituiva l’antitesi. A usare un linguaggio tayloristico, si potrebbe dire che allarga enormemente il concetto di “standard”, sino a farvi rientrare libri che non si possono leggere, forchette parlanti e fotocopie pezzi unici... Ma c’è un altro aspetto, nella genesi o, meglio, nell’“invenzione”, cioè nella “scoperta” di queste “zone”, che ancora non è stato portato alla luce, e che mi limiterò ad indicare come ipotesi possibile di future verifiche, ma non priva di indizi già da ora: talvolta ho l’impressione che nelle esplorazioni di Munari l’aspetto puramente linguistico, anzi definitorio, giochi un ruolo maggiore di quanto non gli sia stato attribuito sinora (praticamente

zero). Penso cioè che nel gioco Zen del limite, della prova per assurdo, nella scoperta di nuove modalità d’uso delle cose, sia già la definizione dello strumento o dell’azione, prima ancora che lo strumento o l’azione stessi, a fornire il materiale della propria contraddizione, attraverso una delle più radicate pratiche della mente, quella del “gioco di parole”. Il limite, prima che nell’oggetto, è nella parola, nella definizione, nel “nome”, che Munari stravolge affiancandogli un “attributo” contrario, secondo la figura retorica dell’ossimoro – macchine/inutili, libri/illeggibili, xerografie/originali, aritmie/meccaniche, sculture/da viaggio –, il gioco della sostituzione di lettere – filipesi –, la letteralità di definizioni vagamente metaforiche – olio su tela, alta tensione –: spostare l’opera di Munari verso un ambito più concettuale può essere un errore, ma lui stesso ci dimostra che gli errori possono anche non essere così sbagliati.

Catalogo mostra “Bruno Munari. Adulti e bambini in Zone inesplorate”, 1994, Corraini Editore.



Firma Bruno Munari, 1987, munart.org.

LE CONTRADDIZIONI DELLO SGUARDO

di Elena Pontiggia

CREATIVITÀ

“Tutto ciò che prima non c’era ma realizzabile in modo
essenziale e globale.”

Fantasia, Bruno Munari.

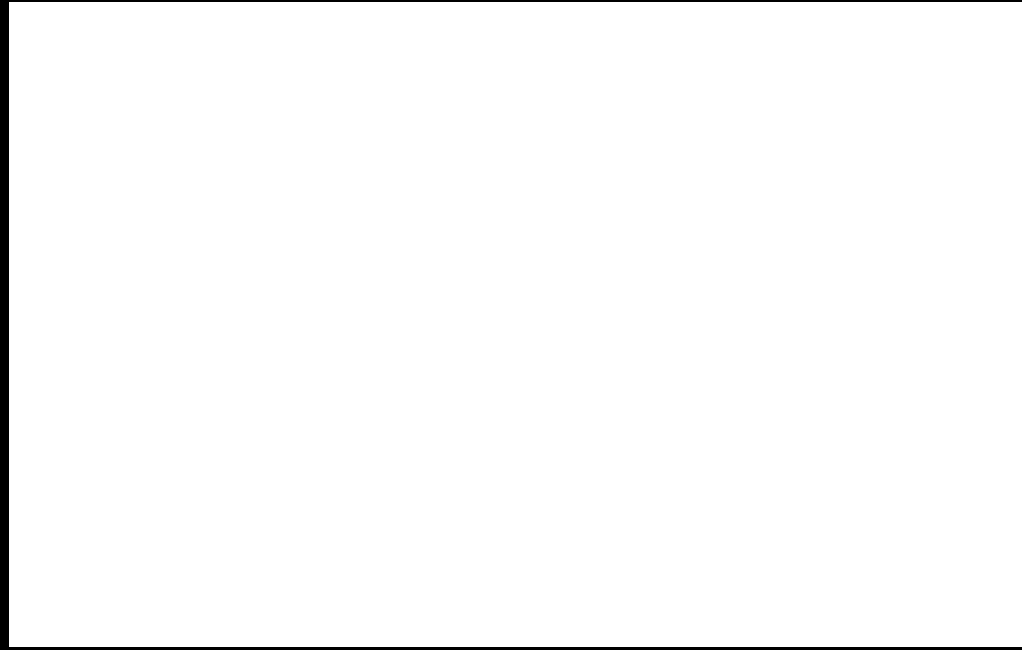
“Una filosofia in cui, attraverso il rigore, si dimostrano i limiti del rigore. E in cui, attraverso la scienza, si dimostra che la scienza è ciò che di meno “scientifico” esiste.”



Bruno Munari, pinterest.com.



Bruno Munari, pinterest.com.





Il lavoro di Bruno Munari è composto da due elementi: il primo sono tutte le cose, il secondo è il loro contrario.

Per una sensibilità dialettica come la sua (ma per dialettica non bisogna intendere una qualità librescamente filosofica, una metodologia sistematica. Munari è dialettico istintivamente, verrebbe da dire "capricciosamente") la geometria non è il luogo delle certezze, ma quello delle contraddizioni, dei giochi di parole, dei dubbi. In questo senso le sue curve di Peano sono un tema che l'artista milanese non poteva non scoprire. Che cosa sono le curve di Peano? Sono andamenti geometrici costruiti dal grande matematico italiano per dimostrare che alcune conclusioni, che sembrano assolutamente evidenti e incontestabili nello studio delle proprietà delle curve, sono invece sbagliate. L'evidenza è quindi un inganno, un'illusione.

Ma, al di là dei riferimenti a Peano, le "curve" di Munari si presentano come scacchiere imperfette, continuamente diverse, instancabilmente volubili nel disegno, nei colori, nelle forme. Non hanno la regolarità monotona delle scacchiere tradizionali: prevedono anzi una serie di sorprese, di variazioni impertinenti, di ilari eresie. Forse perché quella a cui Munari allude è la partita con la vita. Dove le regole sono enigmatiche, sconosciute.

Allo stesso modo, la serie dei Negativo-positivo si presenta come una sequenza di labirinti che non portano in nessun luogo. Sono labirinti diversi da quelli mitici, arcaici. I loro andamenti ortogonali che si arrotolano su se stessi sono apparentemente semplici da seguire: nessun rompicapo visivo, nessuna confusione di segni gli affligge. Eppure, se li osserviamo, vediamo che ad un certo punto il loro percorso si interrompe. La strada geometrica non porta a nessun approdo, non arriva a nessuna conclusione. Per questo i labirinti di Munari sono più insidiosi di quelli minoici. Perché nessun filo di Arianna può scioglierli.

Il problema, qui, non è quello di non perdersi, e nemmeno quello di non arrivare. Il problema è piuttosto quello di smarrire il senso stesso dell'arrivare: si giunge al centro del labirinto e si scopre che quel centro è vuoto, che l'unico significato del percorso era in quell'andare tranquillamente, ordinatamente verso il nulla.

Così con la sua giocosità e con la sua razionalità, Munari dipana una filosofia "semischerzosa, semiaccorata/alla buona, sofisticata" (per citare gli ossimori di un verso di Puskin). Una filosofia in cui, attraverso il rigore, si dimostrano i limiti del rigore. E in cui, attraverso la scienza, si dimostra che la scienza è ciò che di meno "scientifico" esiste.

Catalogo mostra "Bruno Munari", Novara, 1992.

IMMAGINAZIONE

“La fantasia l'invenzione la creatività pensano,
l'immaginazione vede.”

Fantasia, Bruno Munari.

VIAGGIO NEL QUOTIDIANO TRA SEMPLICITÀ E IRONIA

di Giulio Carlo Argan

Teoricamente disegnare una sedia non dovrebbe richiedere più sforzo mentale che servirsene.

Nella metodologia fortemente riduttiva di Munari ideazione e fruizione collimano, rimanendo tuttavia momenti distinti. È questo, credo l'aspetto più originale della sua ricerca, della sua teorizzazione, della sua didattica.

Non è detto che il designer debba essere per forza un manager. Munari concepisce il design come una componente della cultura di massa. La bella materia, la bella linea, la bella funzione sono fattori aggiuntivi, entrano in campo quando l'oggetto è già stato preso nei meccanismi del mercato. L'oggetto è oggetto prima di essere merce: ha una sua struttura e un suo statuto primari e non riducibili. Non si definisce l'oggetto né sul piano metafisico né su quello delle mitologie sociali. Il ragionamento di Munari non è idealistico, ma fenomenologico: l'oggetto nasce come oggetto nell'istante in cui pone, parallelo e simmetrico, il soggetto (o viene posto da esso). In quel momento la prospettiva si riduce al piano, la proporzione all'identità, la simmetria alla specularità.

Cade allora l'ultimo diaframma tra percezione e immaginazione, è percezione ciò che si immagina e viceversa. Perciò il problema del designer è rigorosamente visivo, anzi ottico. Infatti l'analisi della struttura della percezione è al tempo stesso l'analisi dell'identità di oggetto e soggetto. Nessuna ulteriore riduzione può andare oltre la costituzione dell'oggetto mediante la compenetrazione di immagine e cosa. Ammesso che oggetto e soggetto sono entità identiche, ma distinte, sorge il problema del loro rapporto: che può sussistere tra due entità che si specchiano interamente l'una nell'altra? C'è nel pensiero semplice, ma sottile, di Munari un lato Magritte, *ceci n'est pas une pipe*. Ciò che lo salva dalle metodologie e architetture del design è l'ironia degli oggetti e dei soggetti verso se stessi. Senza questa reciproca ironia oggetto e soggetto sarebbero immobili e immutabili; ed anche nella realtà d'ogni giorno non è forse l'ironia che degrada e ricambia gli oggetti? Ora l'ironia si genera appunto dalla semplificazione e dalla specularità, così come due persone che si guardano fissi negli occhi si mettono a ridere. Munari ha l'ironia

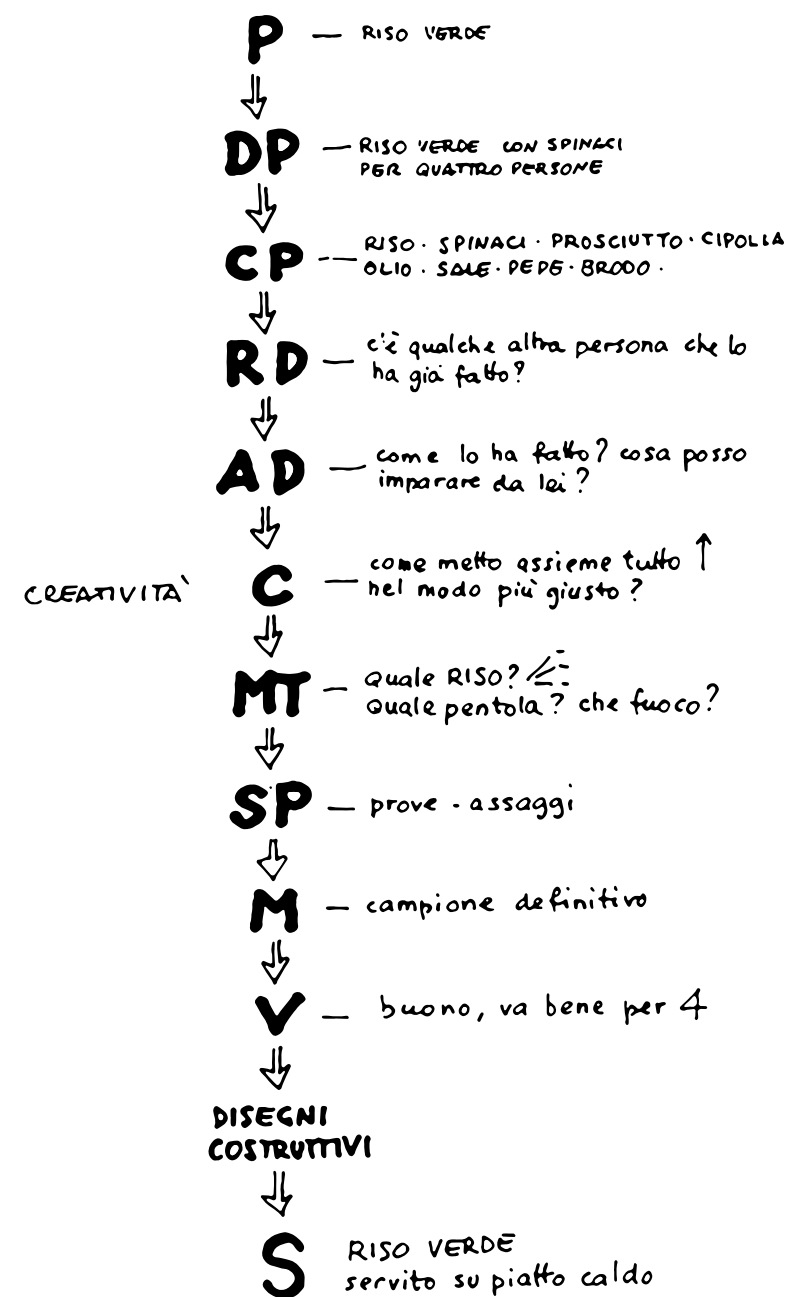


Bruno Munari, brunomunari.it.

del 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 intelligente. Soprattutto però ironizza l'artista genio, demiurgo, inventore, prometeico. Per Munari l'invenzione consiste soltanto nel fare qualcosa di ovvio, ma non banale, che a nessuno prima era venuto in mente di fare. Il suo designer

è proprio l'opposto di quella che Freud chiamava la psicologia del quotidiano: vi par poco al giorno d'oggi insegnare ad essere semplici senza essere rozzi? Nel Rosseau di Munari tutti nascono integri, limpidi, intelligenti, non si sa come mai e con quanto penoso esercizio, a tanti succeda poi di crescere aggrovigliati, torvi, imbecilli. Con un po' d'ironia, a nostra volta, potremmo dire che il suo mondo ideale è un asilo-nido per adulti.

Catalogo mostra "Bruno Munari", Parma, 1979.





GIOCARE CON LO SGUARDO

Composizioni visive

NEGATIVI - POSITIVI

di Bruno Munari

Non siamo sicuri della data ma possiamo dire circa mille anni prima di Cristo, i soliti antichi saggi Cinesi crearono il simbolo “Yang e Yin” dove due forme uguali e opposte ne formano una terza.

Questa terza forma, che contiene, anzi è formata dalle altre due è un disco ma non è un disco. Essendo questo simbolo una composizione senza fondo, i due elementi che lo formano non risultano fermi come se fossero appoggiati sopra un fondo, ma restano in perpetuo movimento nello spazio ottico, avanzando e arretrando secondo i casi.

Milioni di persone, antiche popolazioni terrorizzate da spaventose catastrofi naturali e incantate dagli splendori della natura, gente che ancora oggi vive nelle grandi metropoli sognando la vita primitiva o gente primitiva che sogna le grandi metropoli, vedono in questo antico segno il simbolo delle forze opposte generatrici della vita. Yang è la forza positiva: è maschile, è il calore, la durezza, la fermezza, la luce, il sole, il fuoco, il rosso, la base di una collina, la sorgente di un fiume. Yin è il principio negativo: è femminile, è il misterioso,

il soffice, l'umido, il segreto, lo scuro, l'evanescente, il torbido e l'inattivo, è l'ombra nord di una collina, è la foce di un fiume.

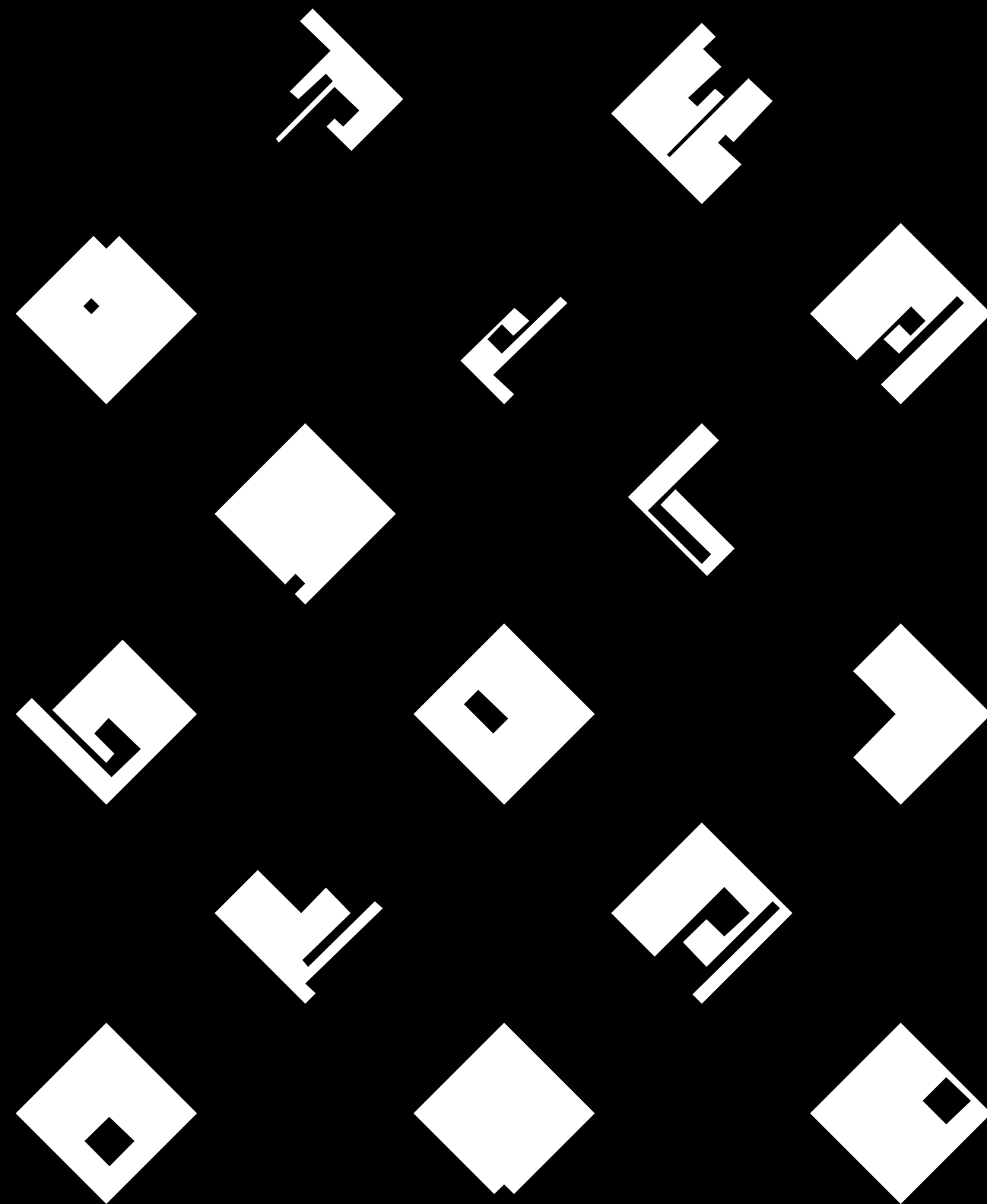
Yang e Yin sono presenti in tutte le cose, anche nel signor Pwszzk (che è un po' come noi). Anche lui è allegro e triste, buono e cattivo, ha caldo e ha freddo, dorme ed è sveglio, lavora e si riposa. Non è certo sempre così come lo vediamo nel suo ritratto, anche lui è pieno di negativi - positivi. Ma che cosa lo mantiene in vita?

E' l'equilibrio delle forze opposte: la fatica alternata al riposo, la luce al buio, il sì al no. Nella sua retina un eccesso di luce rossa provoca immagini verdi. Anche il signor Pwszzk è una “unità dinamica” generata dal dualismo degli opposti.

Nel campo dell'arte l'unità dinamica crea degli oggetti a reazione psicologica. Una buona architettura è una unità dinamica generata dai pieni e dai vuoti perfettamente coerenti e reciprocamente legati.

Una pittura, ormai non più raffigurativa o narrativa, sarà una unità dinamica di colori-forme e non la rappresentazione figurativa di forme astratte come è tutt'ora gran parte della pittura d'oggi.

Domus, n. 310, 1955.



COSA SONO I FOTOGRAMMI E COME SI FANNO

di Bruno Munari

Il fotogramma è un derivato, diciamo così, artistico della radiografia. Ha lo stesso nome quel rettangolino di pellicola cinematografica che passa alla velocità di 16 fotogrammi al minuto secondo davanti alla macchina di proiezione; ma non ha poi nulla in comune col primo. Questo non è altro che l'impressione sulla carta sensibile dell'ombra di determinati oggetti appositamente ricercati tra quelli più o meno trasparenti, in modo da creare una impronta personale che resterà fissata in modo negativo sulla carta. Il fotogramma è un nuovo mezzo artistico da porre accanto alla xilografia, alla puntasecca, al monotipo ecc. ma più vicino alla sensibilità moderna perché pieno di imprevisto. Quando si fanno fotogrammi, si vede il mondo per trasparenza: tutto quello che passa sottomano si guarda contro luce, una piuma, una foglia, un bicchiere, un altro bicchiere pieno d'acqua, fette di limone o di altri frutti, garza, fili. Esauriti questi oggetti, la cosa si complica: schiuma di sapone, insetti, frantumi di vetro, mica, giocattoli, sabbia, gocce d'acqua; e sempre più difficile: riflessi di specchi, impasti di diverse densità

e materie su lastre di vetro, lenti, spessori, doppie e triple luci, ecc.

Per fare i fotogrammi occorre tutto il materiale inerente alla fotografia e cioè acidi, bacinelle, carta, ma nessun obbiettivo o macchina fotografica. Si possono fare di sera al buio. Il procedimento è questo: siamo nella camera oscura (oppure in una camera qualsiasi, preferibilmente con pareti chiare); accendiamo la luce bianca e prepariamo su una lastra di vetro quello che vogliamo fotogrammare. Ecco: forbici, occhiali, cominciamo con degli oggetti riconoscibili, una spilla, un rocchetto di filo e due orecchini; disponiamo tutto in un certo ordine e poi spegniamo la luce bianca ed accendiamo quella rossa. Ora possiamo tirar fuori la carta sensibile che infiliamo sotto alla lastra di vetro sulla quale sono gli oggetti. Pronti. Accendiamo per alcuni secondi la luce bianca: tac, uno, due, tac; ecco fatto. Tiriamo fuori la carta, la passiamo nello sviluppo e nel fissaggio e dopo un poco accendiamo la luce bianca, alla quale vedremo l'impronta degli oggetti come nella prima figura.

La Lettura, n. 4, 1937.



MUNARI, PALOMBARO DELLA FANTASIA

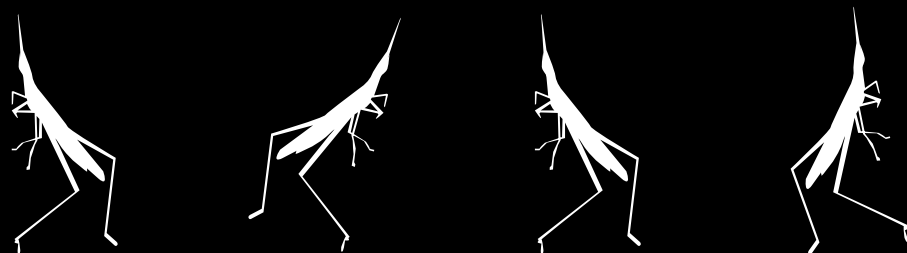
di Carlo Manzoni

Addormentato dalle melodie sublimi delle sue musiche colorate, cullato dalle danze delle sue formerealtà nell'astratto dei suoi panorami polimaterici, Munari sogna i suoi paesaggi costruiti di luce nell'affascinante atmosfera carica di vibrazioni rossastre della camera oscura, in un mondo completamente suo e da lui inventato e costruito, egli immagina di essere proiettato con la velocità della luce nell'etere inesplorato. Munari ha addomesticato la luce e l'ha costretta alla sua volontà, ha insegnato all'atomo la sua estetica e l'ha plasmato nei panorami delle sue illusioni.

Lampi velocissimi coloratissimi nel suo universo unicolore infinito tavolozza magica fatta di vibrazioni che distruggono e annientano la vita della materia assorbendone la forma per trasformarla in una successione melodica di lievissimi fili nel fantasma di un albero, nello scoppio abbagliante di un pianeta microcosmico oppure in un concerto di magnifiche sfumature ritmate in uno sfondo di tenebre silenziose o nella parte di un pianeta spento e in una foresta di alberi nudi nel

“paesaggio sulla collina” Munari ha portato il mio spirito con lui nell'etere della sua concezione nel paesaggio dei suoi oggetti cosmici nella lineascarica elettrica della sua quarta dimensione a esplorare il suo mondo ancora nuovo ancora tanto inesplorato ho visto la nascita dei suoi pianeti e mi sono ubriacato delle loro radiazioni melodiose, mi sono tuffato nei vapori tiepidi delle sue nubi di sabbia mi sono arrampicato sulle sommità dei suoi alberi oscillanti vivendo la vita magica e luminosa del suo fotogramma in “costellazioni” Munari ha costruito un dramma di pallidissime stelle indefinite e confuse, di orbite irregolari scaturito da un rapidissimo lampo di luce: mistero di una vita in una piccolissima frazione di secondo fuori nella tumultuosa vertiginosa e affascinante vita della civiltà meccanica si inventa e si costruisce per il maggior benessere della materia nell'atmosfera delle sue sinfonie nell'immensità del suo infinito FUTURISTA, nella realtà del suo astratto MUNARI costruisce ed inventa per il maggior benessere dello spirito.

Natura, vol. 7, 1934.



NOTIZIE DELLE ARTI

di Marco Datini jr.

In occasione della XXXV Biennale Internazionale d'Arte di Venezia è stato pubblicato dalla Rank Xerox un volume di Bruno Munari dal titolo: "Xerografia Documenti sull'uso creativo delle macchine Rank Xerox".

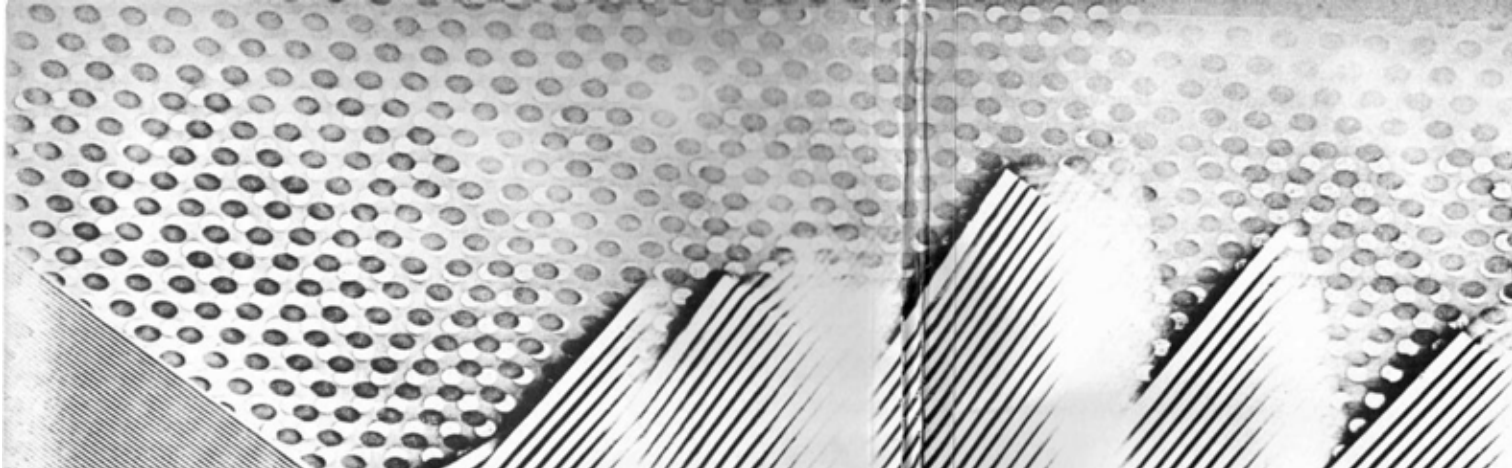
Data l'impostazione del Padiglione Italiano alla Biennale di quest'anno, uno dei cui settori è stato dedicato alla ricerca artistica che si serve di strumenti tecnici ed elettronici, la pubblicazione è quanto mai appropriata, e riveste un carattere di notevole interesse. Nella sezione sperimentale curata da Umbro Apollonio e da Dietrich Mahlow (Direttore dell'Istituto d'Arte Moderna di Norimberga), fra le "macchine" di Tinguely, i pendoli di Radovic e gli elementi prensili di Hoffman è stata esposta, e messa a disposizione degli artisti e del pubblico, una RX 720.

E cioè: fra apparecchiature ideate ed utilizzate da artisti d'avanguardia come strumenti aventi una precisa ed unica funzione creativa, è stata esposta una macchina da ufficio la cui funzione originale è quella di copiare e duplicare documenti. Il fatto, di per sé, può suonare curioso. In

realtà non lo è, e Munari, nel suo testo e nei commenti che accompagnano la ricchissima documentazione riportata, lo evidenzia molto bene.

Munari è stato uno dei primi artisti a sperimentare le possibilità creative delle macchine Rank Xerox dove la perfezione tecnologica gioca un ruolo fondamentale, ma non, come si potrebbe credere, limitativo. Nate per riprodurre, queste macchine sono in grado di produrre originali non ripetibili e di lasciare intatto ogni fattore di inserimento individuale, per cui dipenderà dall'artista, o "operatore visuale" se si preferisce scoprirne le caratteristiche in rapporto alla propria sensibilità.

Insomma, per esempio, le xerografie di Munari sono chiaramente opere di Munari; ma la pubblicazione di cui si parla non è per questo da intendere come catalogo di opere di Munari. Si tratta, piuttosto, di un vero e proprio manuale, di una serie di esempi di tecniche ed esperienze, messo a disposizione di chiunque, sul principio di "un'arte di tutti" contro il possibile equivoco di "un'arte per tutti". Come scrive Munari, "uno dei compiti dell'operatore visuale



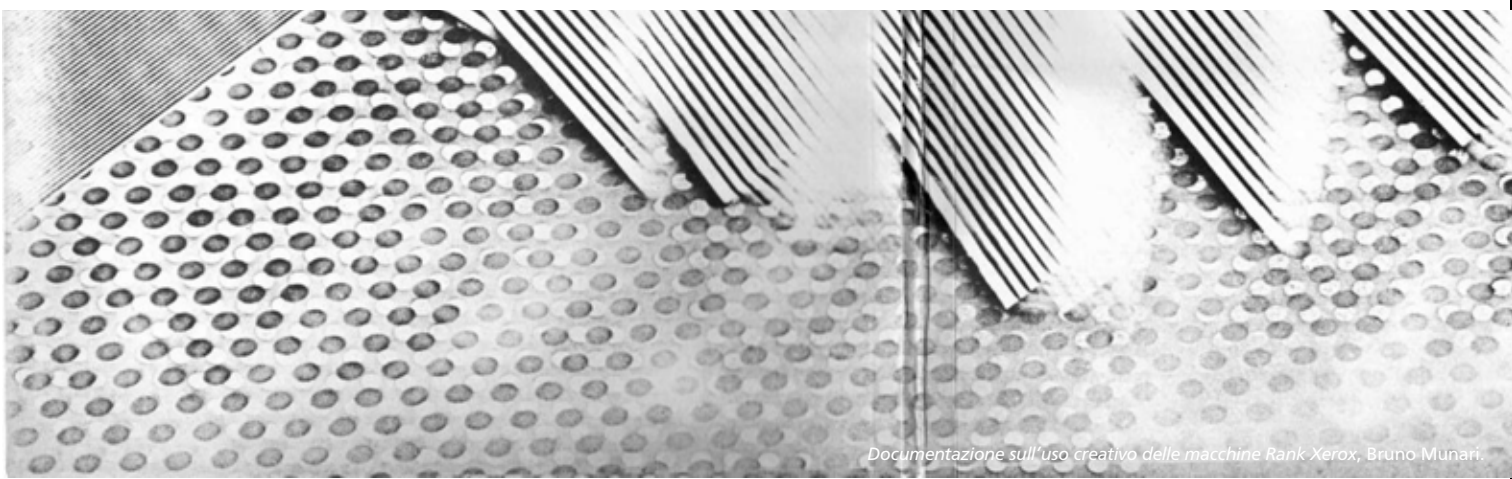
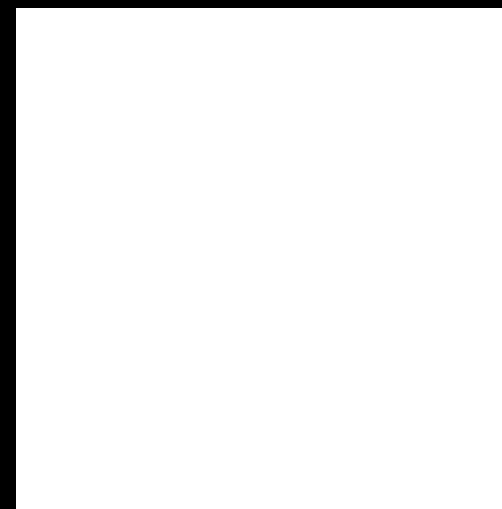
sarà di creare gli strumenti e di passarli al prossimo". Il volume è perciò una raccolta di "segreti del mestiere", ed apre nell'area delle ricerche visuali un settore nuovo e forse imprevisto.

Alla incisione, alla litografia, alla serigrafia si aggiunge la xerografia? Alla Biennale vari artisti stanno cercando di dare una risposta concreta a questo interrogativo. Nei primi giorni li abbiamo visti prima scettici, poi sempre più interessati. È evidente che il mezzo nuovo inizialmente può "rifiutarsi". È necessario scoprirne personalmente le caratteristiche per poterle sfruttare secondo una propria tangente estetica. I

risultati dipendono dal "materiale" che ogni artista riterrà opportuno utilizzare, e le stesse scelte del materiale dipendono dalle intenzioni creative di un artista. Ancora una volta si potrà dire che, comunque, la macchina non sarà che un'esecutrice.

A Venezia abbiamo cominciato a vedere al lavoro Plessi, Degani, De Filippi, Maraini, Stefanoni, La Pietra, Di Bello, Tagliaferro, invitati direttamente al Padiglione Sperimentale, e altri artisti presenti alla Biennale, come Maurizio Mochetti e Giulio Paolini. I risultati li vedremo, e comunque essi possano essere, una cosa è certa: l'esperimento appare interessante e nuovo.

"Xerografia Documenti sull'uso creativo delle macchine Rank Xerox", XXXV Biennale Internazionale d'Arte di Venezia.





“Le macchine Rank Xerox hanno la possibilità di aiutare chiunque a manifestarsi. Inventate per riprodurre immagini, oggi possono produrne”.

Bruno Munari, *Xerografia Documenti sull'uso creativo delle macchine Rank Xerox.*

FORCHETTE PARLANTI

di Mariangela Martellotta

Prima furono i denti, le mani, le dita: tre dita per afferrare le pietanze, come suggerì pure Ovidio, “prendi i cibi con la punta delle dita”. Poi vennero realizzati gli strumenti e progressivamente comparvero il coltello, il cucchiaino e la forchetta, oggi oggetti scontati, accorpati nella triplice entità definita posate, ciascuno con un forte carattere individuale e una ricca storia personale. Bruno Munari [...] libero, leggero, solare, spiritoso, totalmente flessibile, (apparentemente) semplice, rigorosamente metodico.

Una vitalità straordinaria, alimentata sempre da ironia e curiosità, ha permesso a Munari anche di divagare sulla funzione degli oggetti per giocare in libertà, fino a realizzare cose superflue, come le Forchette Parlanti. Vere e proprie forchette in acciaio inox i cui rebbi e manici sono stati piegati volontariamente a discapito della funzione per la quale sono state create in principio. Esse costituiscono un esempio significativo di un'arte che si permette di concentrarsi su un messaggio allegorico che lascia spazio alla fantasia.

Ogni oggetto d'altronde può avere due

aspetti: la forchetta può sembrare, ad esempio, una mano, e assumere tutte le posizioni della mano. Ma quante sono le “Forchette Parlanti”? Abbiamo risposto poc'anzi ... assumono tutte le posizioni della mano e visto che le posizioni e le mani sono infinite anche esse lo saranno! L'aspetto curioso della forchetta sta nel fatto che per quanto sia oggi emblema della cultura gastronomica occidentale (più propriamente europea), in realtà la sua origine si immagina in Cina, forse Giappone, regni in cui ci si nutre per lo più mediante bacchette.

E quindi la forchetta – regina e allo stesso tempo Cenerentola delle nostre cucine – impugnata a sostegno della discriminazione verso il bon-ton, stupisce tutti rivelando nella sua forma perfetta l'imprescindibile ricchezza dello scambio di culture, grazie alla quale ogni giorno riusciamo dignitosamente a cibarci. Una forchetta, come ci insegna Munari, non è quindi solo un'oggetto statico ma molto di più!

È lo stesso Munari lo spiegò: “questo delle forchette è un gioco, una specie di ginnastica mentale, come quello che faccio con i bambini”.

cucineditalia.com, 2015.

“Complicare è facile, semplificare è difficile. Per complicare basta aggiungere tutto quello che si vuole, colori, forme, azioni, decorazioni, personaggi, ambienti pieni di cose... La semplificazione è il segno”.

Bruno Munari, *Verbale Scritto*.



TROVARE È LA CONSEGUENZA DI CERCARE

di Ernesto N. Rogers

Si dice: “chi cerca trova” ma è vero solo per pochi. È vero per coloro che quando cercano qualcosa di fuori ne hanno già una parte dentro di loro. Questo trovare è un ricreare o, almeno, uno scoprire e un confessarsi. Munari cerca e trova; i suoi strani mestieri si possono spiegare e identificare solo col suo nome. Che cos'è Munari? Noi abbiamo verbi in “are”; in “ere”; in “ire”; non abbiamo verbi in “ari”. Munari è un'eccezione ed è un verbo attivo che ha solo l'infinito. Munari significa, per esempio, costruire “macchine inutili” che, in altri termini, sono oggetti assai utili (ma soltanto allo spirito). I bambini capiscono cosa voglia dire Munari e perciò Bruno si rivolge sovente a loro. Pertanto, ognuno può restare poeta con l'aiuto di quest'uomo intelligente e buono. Egli non vi insinua evasioni, ma anzi vi pone di fronte a concrete realtà che, senza la sua cortese insistenza per farvele notare, vi sfuggirebbero.

Munari è ritrovare i momenti smarriti. Ma quelli che celano sottili armonie. Se fosse un musicista, Bruno ci inviterebbe

a un concerto di maree, di piogge, di sete fruscianti, di stelle cadenti, di bisbigli. E ci farebbe riudire voci che ci erano passate accanto mentre stavamo distratti. Poiché il suo occhio è ancora più vigile dell'orecchio, ecco che ha trovato per noi alcuni oggetti smarriti in mezzo alla nostra vita quotidiana o in quella, non meno inconsapevole, della natura. Ne diventiamo coscienti. Ci stupiscono sempre, spesso ci interessano, talvolta ci piacciono. È opera di un artista che una volta tanto non ci comunica il mondo delle sue creazioni, ma quello delle sue scoperte. Ed è anche l'opera d'un pedagogo: un insegnamento a guardare e un pochino anche un rimprovero alla nostra pigrizia mentale.

Mi piacerebbe che questa raccolta di oggetti, i quali tutti uniti formano in paradigma l'inafferrabile infinito di Munari, non andasse dispersa. Fra tanti contemporanei, dannati a perdere emozioni e perdere emozioni e sensazioni e parole nell'oscuro ventre di Moloch, è mai possibile che non ve ne sia almeno uno di salvabile?

Bollettino Arte Concreta, n.1, 1951.





“Promemoria. Ci sono oggetti che si fanno notare perché hanno qualcosa da comunicarti, ma subito non si capisce il messaggio. Tu conservi questo oggetto per anni finché un giorno, all’improvviso, ti rivela la natura di una forma o di una materia o di una struttura con le quali potrai comunicare quello che hai scoperto”.

Bruno Munari, *Catalogo della Mostra Antologica di Palazzo Reale, Milano, 1986.*



A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Bruno Munari

I sassi sono giocattoli forse un po' primitivi ma però alla portata di tutti i bambini. Vi dirò che piacciono molto anche a me. Ne ho una bella collezione (non certo come quella del museo di storia naturale, altra cosa la mia: i sassi considerati come piccole sculture astratte, per intenderci Arp). E poi sono così umani, direi quasi (l'ho detto ormai) simpatici e antropomorfi. Questo sembra una rotula o il cranio di un gattino. Tiepido. E con il pretesto di cercar sassi vado spesso a visitare le draghe.

Tempo, Fotocronache, 1944.

VOGLIO LA LUNA!

di Bruno Munari



Questa richiesta, che un tempo aveva un significato assurdo, oggi è diventata possibile e, in attesa della luna vera, ognuno può avere sulla parete o sul soffitto di casa sua queste grandi lune a colori. La luna è sempre più vicina e, come una volta si seguivano gli itinerari dei viaggiatori audaci che penetravano in zone sconosciute del nostro pianeta, mettendo piccole bandierine a segnare le tappe su grandi carte geografiche, così oggi per seguire le vicende astronautiche occorre una carta della luna. «E l'altra faccia?» domanda subito lo spiritoso che si diverte a vederti perplesso. Quando avremo i dati precisi faremo anche l'altra carta. Intanto su questa già possiamo puntare una piccola bandierina rossa, qui in questa zona del “Mare Tranquillitatis”. Naturalmente una carta della luna da tenere in casa, appesa a una parete, deve avere anche una funzione decorativa e le due graziose ragazze che erano entrate nel negozio a comperarsi una luna, sono rimaste sorprese nel vedere tante lune di tanti colori diversi. C'è una luna gialla su cielo giallo. Dice: ma non si vede niente. Invece sono due gialli: uno può arrivare fino al verde e l'altro fino al rosso. I colori sono una cosa entusiasmante. Di solito pensando ad un accordo di colori uno immagina: rosso e blu. Pensate invece, non dico rosso e viola, ma rosso e celeste. Dice: impossibile. Ci sono poi degli accordi di colore ai quali non siamo abituati e facciamo fatica ad immaginarli: marron e viola, verde e azzurro, viola e rosa, grigio scuro e grigio un poco più scuro. Dice: ma va! Bene, vi dirò che ci sono lune di tutti i colori. In realtà la luna di prima sera è arancione e rosa in un cielo grigio, poi

diventa verde su viola e alla fine azzurra e grigia su blu. Dice: è vero. Ecco perché dopo due ore le due graziose ragazze che erano entrate per comperarsi una luna erano sfinite. Avevano voluto vedere le lune di tutti i colori e non si decidevano a sceglierne una: questa è intonata con la poltrona, questa col tappeto – dicevano – questa col soffitto.

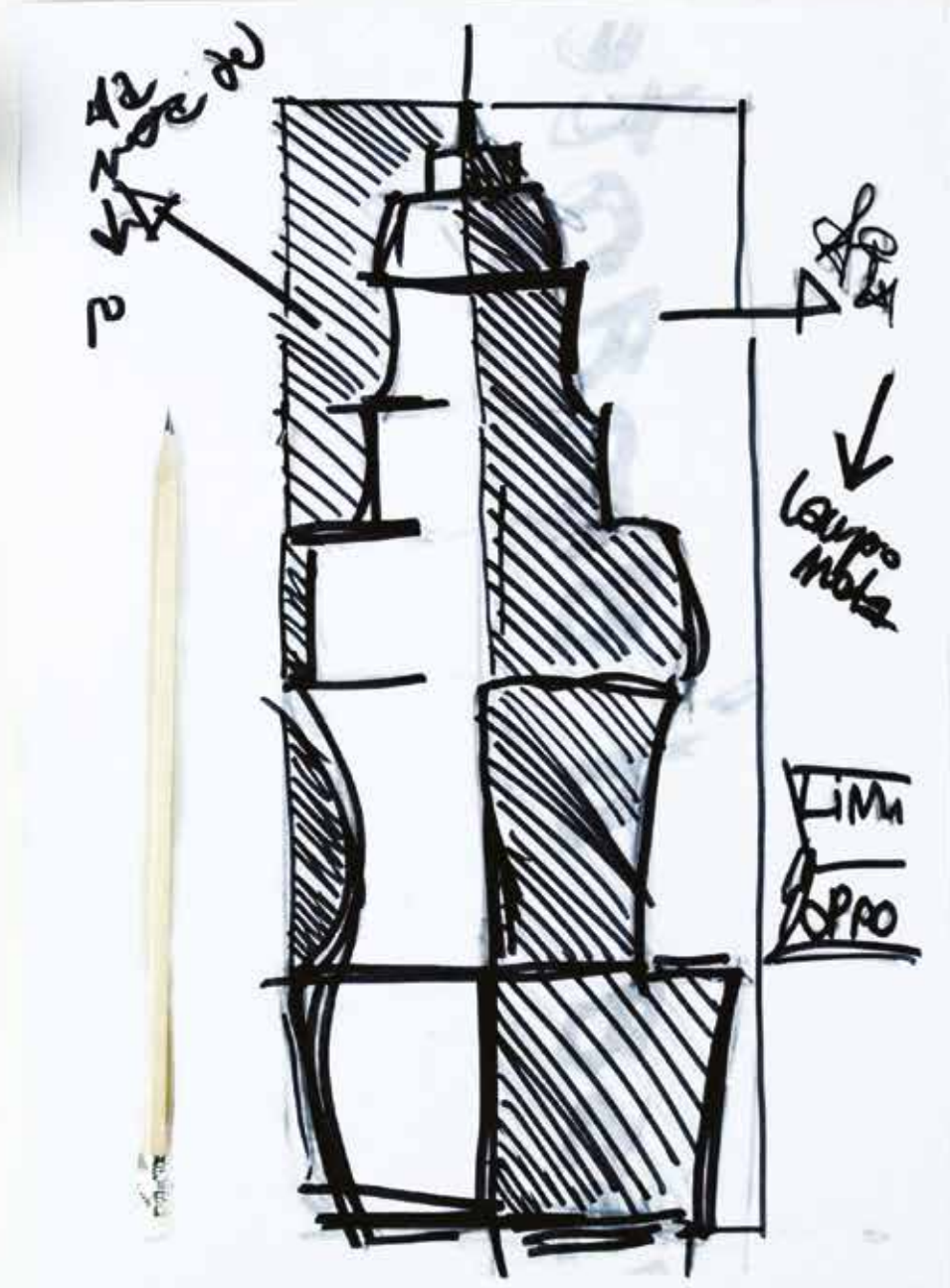
Poi cominciarono a provarsele addosso: oh! come ti sta bene questa rossa! Poi si tolsero i vestiti per non essere disturbate da altri colori, fecero chiudere il negozio perché non entrasse nessuno a vederle scegliere. Dice: perché non mi hai telefonato che venivo io ad aiutarle? (Vi prego di scusare questo ignoto interlocutore che ogni tanto



Successo, n. 8, 1959, Bruno Munari.

si presenta e fa domande inopportune, facciamo conto che non ci sia). Alla fine decisero di prendere una luna per ogni colore e di metterne una sul soffitto: quella blu e celeste. Una in anticamera gialla su cielo giallo, una rossa e rosa dietro il divano viola, una verde e verdegrigio vicino

alla pianta di acero, una sul tavolo rotondo sotto il cristallo. Verso sera telefonano i fidanzati: dove andiamo care? Andiamo a teatro, a cena, al night? Le due ragazze non rispondono. I fidanzati insistono. Non possiamo venire, dicono le ragazze, questa sera abbiamo le lune.



SEMPLICITÀ COME PRODOTTO

Design per l'industria

IL LUSO SCOMODO CON I DIVANI DI STRUZZO

di Bruno Munari

La gente vuole il lusso e l'industria glielo produce su misura. I dati sono ricavati da ricerche di mercato su campioni di individui che sono poi gli stessi che si mettono in colonna per la strada a protestare contro la società dei consumi.

L'idea del lusso è innata in una certa categoria, molto grande, di consumatori provenienti da ceti meno abbienti. Si sa che ognuno ha come modello un altro individuo che sta più su di lui nella scala sociale, e farà di tutto per assomigliargli nelle apparenze, specialmente in una società che ha come fine il denaro. Ecco quindi un valore psicologico abbastanza facile da sfruttare per l'industria la quale cerca di produrre una sempre maggior quantità di prodotti « di lusso ».

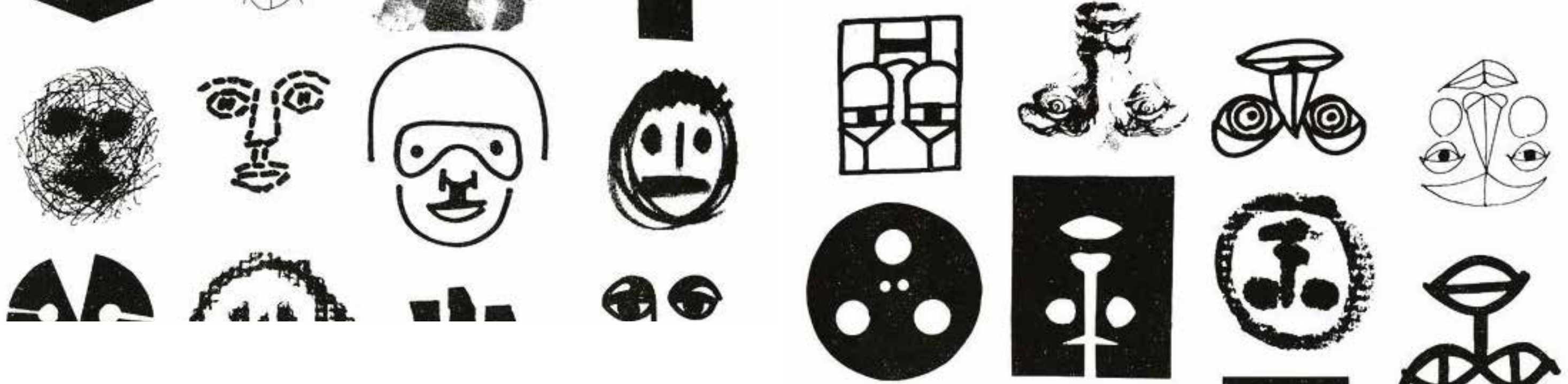
Se si dovessero mettere a fuoco due termini contrastanti, questi sono l'economia e il lusso. Un oggetto di lusso non può costare poco, non può essere fatto con economia, non ha funzioni che ricordano situazioni di disagio. Secondo questi principi non ci dovrebbe essere un divano-letto di lusso perché si suppone che nelle case di lusso ci sia anche la stanza degli ospiti, solo nelle

case della gente meno abbiente l'ospite dorme sul divano-letto in salotto (o in soggiorno, o nel tinello). Un designer che progettasse un divano-letto rivestito di pelle di zebra, con motori elettrici per farlo trasformare, senza fatica, da divano a letto, con tutte le attrezzature pronte, compresi la libreria e il bar, farebbe un prodotto sbagliato (secondo il metodo del buon design) ma lo venderebbe subito a qualcuno che, arricchito all'improvviso per fortunate (per lui) speculazioni, non ha avuto il tempo di arricchire anche la propria cultura e quindi è impossibilitato a capire certi contrasti. Molti di questi compratori, infatti, credono di essere in un ambiente di lusso semplicemente perché si sono fatti fare a mano da un artigiano favoloso lo stesso mobile che avevano quando erano poveri, di legno di abete; ora ce l'hanno di cristallo e metallo dorato.

Le case popolari di lusso non esistono ancora proprio perché in questo caso il contrasto balzerebbe subito in evidenza, ma quante cose però si producono in questo senso. Arriveremo quindi anche alle case popolari di lusso, per ora ci sono le auto

“Quando qualcuno dice: questo lo so fare anch'io, vuol dire che lo sa rifare, altrimenti lo avrebbe già fatto prima.”

Bruno Munari, *Verbale scritto*.



utilitarie (economiche) di lusso, e tutti le vogliono.

Da queste considerazioni sorge la funzione sociale del designer il quale, cercando di produrre degli oggetti veri per dei bisogni reali, intende anche demistificare una certa produzione falsa per dei bisogni inventati e tende a dare a chiunque quelle possibilità di giudizio e di scelta che lo conducano verso un benessere più che verso il lusso. In quante case di lusso si vive male, si abita

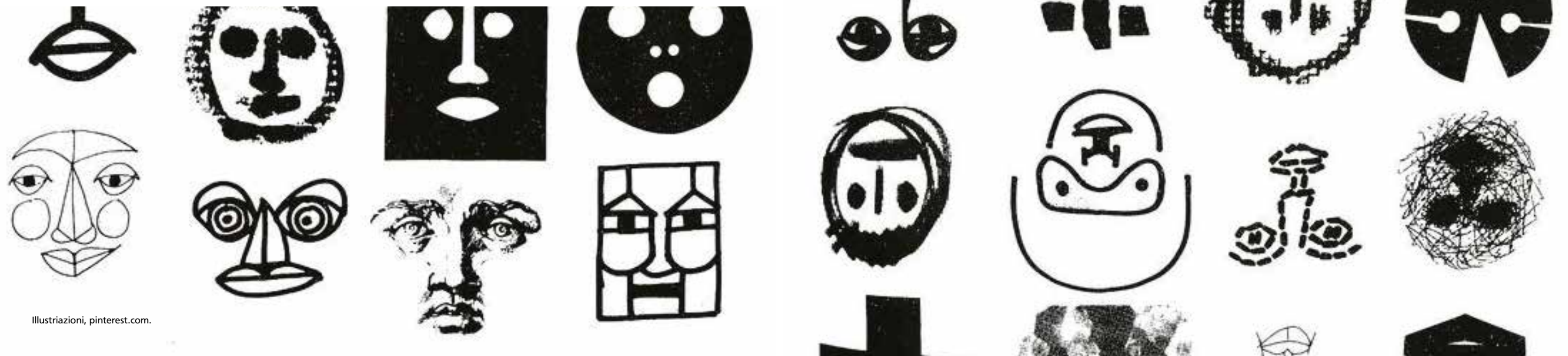
male, dai lampadari di cristallo piovono luci preziose e abbondanti che disturbano la vista. I divani sono di pelle di struzzo ma sono tanto scomodi, le pareti sono ricoperte di seta ma si sente lo scroscio dell'acqua del cesso. È vero che i padroni di casa fanno finta di non sentire, ma il rumore c'è, come c'è l'odore della cucina della portinaia che arriva fino in camera da letto. Dalle finestre panoramiche si vede il panorama delle finestre panoramiche della casa di fronte,

anch'essa di lusso. Sui marmi lucidissimi preziosissimi tappeti fanno scivolare gli ospiti che sono abituati a volgari pavimenti di asfalto.

Il vero designer quindi non progetta il lusso ma il confort: per un designer la casa deve essere abitabile, deve avere colori riposanti, rivestimenti che assorbano i rumori, luci diffuse e non abbaglianti, sedie e divani comodi, mobili facilmente accessibili e soprattutto deve aiutare gli abitanti di

questa casa a costruirselo senza imporre nessuno stile ma facendo in modo che dalle loro esigenze nasca qualcosa di giusto e di adatto allo scopo di abitare. I materiali da costruzione saranno scelti quindi secondo la funzione e non secondo il costo o il lusso o il prestigio competitivo. Ognuno dovrebbe avere la sua casa risolta secondo le sue esigenze e il designer può mettere a disposizione la sua competenza per risolvere problemi di abitabilità e non di lusso.

La Stampa, n. 104, 1939.





Macchina inutile, munart.org.

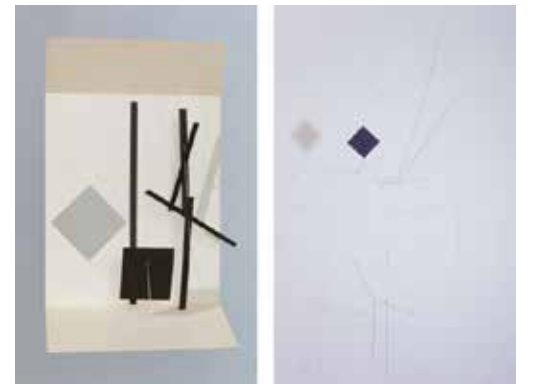
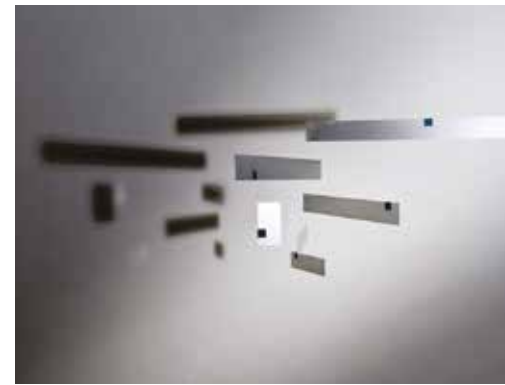
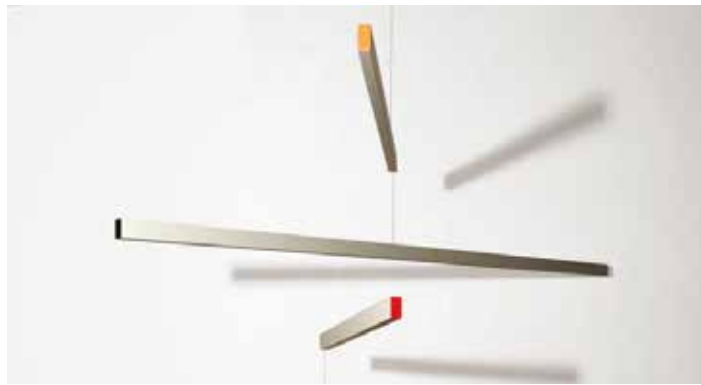
“Un designer è un progettista dotato di senso estetico, che lavora per la comunità. Il suo non è un lavoro personale ma di gruppo: il designer organizza un gruppo di lavoro secondo il problema che deve risolvere.”

DALLE MACCHINE INUTILI AGLI OGGETTI MULTIFUNZIONALI

di Gianni Rodari

Intorno al 1933 cominciarono a girare certe strane macchine costruite con sagome di cartoncino dipinto e tinte piatte, bastoncini e bacchette di legno di balsa, qualche volta una palla di vetro soffiato, il tutto tenuto insieme da sottilissimi fili di seta. Bastava un soffio a mettere in moto quelle costruzioni. Ruotando nell'aria esse presentavano varie combinazioni di forme e di colori, legate da rapporti armonici che solo un occhio esercitato poteva cogliere. Erano oggetti divertenti e, benché utilissimi per mettere in moto la fantasia di chi stava a guardarli, l'autore li aveva battezzati «macchine inutili», in quanto «non producevano beni di consumo materiale, non eliminavano manodopera, non facevano aumentare il capitale». Sono passati più di trent'anni ma per molti Bruno Munari è rimasto «quello delle macchine inutili», uno a cui piace giocare con i materiali più diversi e, un pochino, prendere in giro la gente più solenne. Altre creazioni di Munari hanno, nel tempo, alimentato quella fama: per esempio le sue sculture da viaggio, le sue «recensioni» dell'arancia, della rosa e del pisello dal

punto di vista dell'industrial design, le sue «ricostruzioni teoriche di oggetti immaginari», le sfere in colonna di una famosa mostra di «arte programmata», i suoi libri per bambini pieni di buchi, trappole, trabocchetti tipografici e filastrocche delicatamente insensate («la scimmia scivola - con l'erre moscia - lungo la fascia - della camoscia - ma sulla sciabola - c'era una biscia ecc. ecc.»; cito, a memoria). Intanto però si sapeva che lo spericolato giocoliere, già amico dei futuristi, precursore degli astrattisti e delle sculture mobili, inventore di fontane da tavolo e di proiezione a luce polarizzata (le prime novanta composizioni di pezzettini di cellophane piegati a caso sono al Museum of Modern Art di New York), era contemporaneamente uno dei più apprezzati grafici dell'industria editoriale, addirittura indispensabile per l'uscita di una campagna pubblicitaria o per il successo di un padiglione alla Fiera di Milano, unico se si trattava (se si tratta) di disegnare una nuova sigla per una grande compagnia. Si sapeva, si sa, che Munari è uno dei più ricercati «designer» d'Italia, e non solo



Macchine inutili, munart.org.

d'Italia. Il designer, cioè l'invisibile mediatore tra estetica e produzione di massa, tra industria e consumo, colui a cui dobbiamo «le forme degli oggetti di cui l'industria popola la nostra casa: il televisore, la forchetta, il tritaquesto, il lavaquello, il frullatutto...».

Allora, un furbo? chi lo conosce sa che Munari è limpido come un bambino; che se inventa una fontana la cui suggestione è data dalla caduta di cinque gocce d'acqua, non lo fa per prendere in giro nessuno, ma perché è capace di incantarsi a guardare i cerchi concentrici che si formano sulla superficie liscia, giusto come un bambino, o un saggio; che il suo paese ideale è il Giappone delle case di legno e di carta, dove non ci sono mobili, dove non si portano scarpe, dove si possono fare e disfare le stanze componendo gli spazi in modo diverso, dove «non si possono buttare le cicche per terra, non si possono sbattere le porte, non si può rovesciare niente per terra»; mentre «noi siamo più bravi, perché possiamo buttare le cicche tanto c'è il marmo che non brucia,

sbattiamo le porte altrimenti non chiudono... non eliminiamo lo sporco, non cerchiamo di essere più educati, basta che non si veda e tutto va bene».

Qual è il segreto di Munari, allora? Le poche pagine in cui ha raccolto una serie di articoli pubblicati sul «Giorno» ed altri testi, accompagnati da illustrazioni di sua mano, potrebbero anche non rivelarlo, al lettore distratto, che le scambierà per un manuale (geniale, brillante, ma tutto esteriore) del moderno «designer».

Ma basterà leggere con attenzione: «Quando noi mettiamo sul mobile del soggiorno un antico vaso etrusco, che consideriamo bellissimo, ben proporzionato e costruito con esattezza ed economia, occorre anche ricordare che quel vaso aveva un uso molto comune, probabilmente conteneva l'olio per la cucina. Allora l'arte e la vita erano assieme, non c'era un oggetto d'arte da guardare e un oggetto comunque da usare... Quando gli oggetti che usiamo quotidianamente e l'ambiente nel quale viviamo saranno anche opere d'arte, allora potremo dire di aver

raggiunto un equilibrio vitale».

Quello di Munari insomma, è un sogno antico, vissuto con sensibilità assolutamente moderna. Dietro il presunto giocoliere scoprite addirittura l'utopista. Munari crede, sinceramente, profondamente, nella possibilità di educare il gusto delle masse: di migliorare il mondo, via. Le molte direzioni in cui lavora, con la serietà che quelle sue dichiarazioni lasciano intendere, si possono in definitiva ridurre a due: lungo la prima, egli tiene occhi ed orecchie aperti (e insegna agli altri a fare altrettanto) ai suggerimenti della fantasia, del gioco, della ricerca apparentemente senza scopo; lungo l'altra egli dedica la stessa appassionata attenzione ai suggerimenti della realtà quotidiana. Quando gli capita, in cucina, che il cucchiaino di legno che si usa per mescolare la pasta mentre cuoce manca della punta, riflette e capisce che «questa è la forma voluta dalla pentola la quale, nell'attrito tra la sua parte interna piatta e il cucchiaino di legno lo ha lentamente modellato per mostrarci come

dovrebbe essere fatto un cucchiaino di legno per mescolare la pasta».

Se in un negozio per accessori per auto vede «un apparecchio di paglia o di vimini o di plastica o di quel che ci vuole, di colori assortiti, per correggere la scomodità e l'areazione dei sedili», non gli viene in mente di inventarne uno «più bello», ma conclude: «Vuol dire che i sedili attuali sono scomodi»; e vi mostra, in un'automobile che voi ammirate, almeno altri dieci o dodici errori dovuti alla prevalenza di considerazioni pseudo-estetiche sui dati oggettivi dei problemi da risolvere.

Il vaso etrusco per l'olio, non bastava che fosse bello: doveva contemporaneamente servire il meglio possibile al suo scopo. Applicate alla poesia questo semplice ragionamento, e avrete la differenza tra D'Annunzio, poniamo, e Montale.

Il designer Munari, anche quando parla di cucchiaini per mescolare la pasta, dice qualcosa di essenziale per l'arte: e non solo per «l'arte come mestiere».

“C'era due volte... Munari o della creatività”, Centro Studi Gianni Rodari, Orvieto, 1997.

FUNZIONE SENZA FUNZIONALITÀ

di Marco Meneguzzo

Quando, nel maggio 1934, Luigi Pralavorio pubblica la prima testimonianza scritta sulle Macchine inutili di Munari, il tono scherzoso maschera il leggero disagio di scrivere su qualcosa di assolutamente inedito, e al contempo individua intelligentemente una delle matrici di questi oggetti: il futurismo. Ma il futurismo non basta: se c'è qualcosa di cui era privo Marinetti – e di cui voleva assolutamente privare tutti i suoi, Munari compreso, visto che aderiva ed esponeva coi futuristi già del 1929 – era il senso dell'ironia, e quelle “macchine”, precedute nel 1930 da una Macchina aerea, almeno di primo acchito erano la quintessenza dell'ironia. Se poi a questo si aggiunge il fatto che proprio il “mito della macchina” – uno dei pilastri concettuali ed emotivi del futurismo – veniva messo in discussione dalla manifesta e dichiarata inutilità di queste macchine, si comprende come da subito Munari avesse scelto per sé una situazione di lateralità. Questa scelta – che non è di marginalità, né di isolamento, né di rifiuto – è una scelta che accompagna tutto il percorso di Munari, ed è ben esemplificata dalla vicenda delle sue macchine siano esse aeree, inutili

o aritmiche. Per questo l'atteggiamento munariano non è collegabile in toto a questo o a quel movimento storico (al futurismo si potrebbe opporre il dadaismo, che non è comunque estraneo a Munari), ed è anzi difficile parlarne come qualcosa di storicamente determinato: è un'attitudine del carattere, una curiosità innata che diventa metodo d'analisi del mondo, e che Munari non rinnegherà mai, ma che anzi perfezionerà sempre più nel corso del tempo, passando dall'iniziale ironia a una consapevole “leggerezza” dell'agire. Dunque, la “lateralità”: oggi siamo più inclini ad apprezzare le virtù, sia perché viviamo in epoche postmoderne, che sono “contro il metodo” – tanto per citare Paul K. Feyerabend –, sia perché, venendo al nostro caso, guardiamo a Munari anche – o più – come artista, oltre che come designer. Ma non bisogna dimenticare che quasi tutta la sua attività – dalla metà degli anni quaranta a tutti i settanta del XX secolo – si è svolta sotto il segno dell'industrial design e della cultura del progetto, la cui idea di metodo, di processo e di prodotto più si specializzava e più correva verso le secche del “good

“Macchine inutili in quanto:
non producono beni di consumo,
non eliminano manodopera, non
fanno aumentare il capitale.”

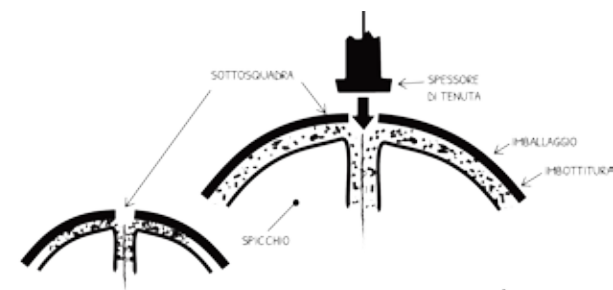


Macchina inutile (movimento giostra), munart.org.

SEME
FORMA LIBERA

design”, buono e corretto certamente, ma sempre meno stimolante. Munari allora, dalla sua posizione “laterale” anche a questo tipo di design – che non gli ha impedito di essere consulente della Olivetti, senza però “produrre” nulla se non idee... – ha agito non tanto per evadere giocosamente, per concedersi e concederci una piccola oasi di ironia nella seriosità del “buon progetto” (come invece è stata considerata la sua attività almeno sino agli anni settanta), ma per indicare una ipotizzabile via d’uscita, per allargare il concetto moderno di progetto. In questo senso la vicenda delle “macchine inutili” mostra la trasversalità – non la trasgressività – di Munari, rispetto alla tradizione del nuovo. Esse infatti non trasgrediscono il concetto, ma lo attraversano da un confine all’altro, indagandone il limite e i limiti: Munari non supera mai questo limite, ma continua a spostarlo “un po’ più là”, sperimentando fin dove si può spingere una definizione. Lo ha fatto con la topologia – “fin dove si può spingere la deformazione di un triangolo perché questo resti triangolo?”... –, lo ha fatto con la macchina chiedendosi fino a dove essa rimanga tale. Così, non è tanto l’introduzione del movimento – che è una delle caratteristiche della macchina, di ogni macchina: certe parti non solo mobili ma proprio in movimento – ad essere qualificante in queste opere, nonostante una sicura precocità del progetto, coevo

dei mobiles di Calder, ma il significato di questo movimento. “Non sono altro – scrive nel 1937 – che oggetti mobili colorati, appositamente studiati e costruiti per ottenere quella determinata varietà di accostamenti, di movimenti, di forme e di colori. Oggetti da guardare come si guarda un complesso mobile di nubi dopo essere stati sette ore nell’interno di un’officina di macchine inutili”: a lasciarsi prendere emotivamente, si tratterebbe allora di una sorta di ristoro dell’anima, di riposo dalla fatica del vivere quotidiano, ma esse sono anche oggetti per cui “ogni pezzo deve avere la sua funzione logica”. Poi, nella sostanza Munari dice che, non potendo sfuggire alla macchina – non è un luddista, e sa che la modernità è fatta di macchine –, la questione sarà semmai come far sì che la convivenza con la macchina riesca a riempire i vuoti di un’esistenza altrimenti unidimensionale, determinata da un concetto banale di “utilità” come produzione di ricchezza materiale attraverso gli oggetti. La parola chiave è “funzione”. Come sempre, anche in questo caso Munari sposta il punto di vista di quei pochi gradi sufficienti a cogliere il problema da un’altra visuale. Nella macchina si ricerca la “funzionalità”, cioè la sua efficacia come mero strumento, la rispondenza a determinati standard produttivi, stabiliti



all’interno del linguaggio della macchina – come produrre più in fretta, a minor costo, migliorando costantemente la macchina, non chi la governa... –, e perciò sempre più autoreferenti, sempre più autonomi rispetto all’uomo che dovrebbe controllarla: se invece il pensiero corresse alla sua “funzione” – concetto etimologicamente vicino a “funzionalità” come a “funzionamento”, ma idealmente assai più ampio – la prospettiva cambierebbe radicalmente, ribaltando quella sorta di sottile asservimento dell’uomo rispetto alla macchina. Così, le “macchine inutili” sono macchine a funzione e funzionamento simbolici: come è esistita l’arte per l’arte, così si potrebbe dire che Munari mette in scena la macchina per la macchina, ribaltando la visione consueta della macchina stessa, in questo caso ridotta – o esaltata – ad essere senza funzionalità e al contempo assurta a un’altissima funzione maieutica, attraverso il suo funzionamento atipico. La macchina smitizzata esalta l’uomo, e non solo perché si rende ridicola – poche cose sono più divertenti del tronfio e idiota movimento delle “macchine aritmiche” a molla degli anni cinquanta –, ma perché mostrandone il limite – senza oltrepassarlo perché è indubitabile che si tratti di macchine, e non di altre cose –

costringe chi le usa e chi ci vive accanto, cioè noi, a riconsiderare il proprio rapporto col mondo, così condizionato dalla presenza della macchina. È paradossale, ma questo avviene ancor più che con le macchine inutili, laddove Munari trasforma macchine utili in macchine inutili e sbagliate se riferite alla funzionalità per cui sono state pensate, ma in macchine di pensiero che allargano l’orizzonte della mente. Quando Munari sfrutta l’errore di avvio delle macchine per colorare i tessuti, facendo di quell’errore la nuova decorazione, o meglio ancora, quando muta le prime fotocopiatrici da riproduttrici di esemplari identici in macchine creatrici di opere uniche, di “pezzi unici” – le Xerografie originali – semplicemente muovendo sotto la scansione luminosa il foglio con l’immagine da riprodurre, egli esplora il limite della macchina, ne tocca i confini più lontani, che spesso coincidono con una fortissima contraddizione interna alla funzionalità progettata, e propone continuamente nuovi approcci metodologici di produzione del pensiero. Per parafrasare la gentilezza e una specie di ironico understatement con cui Munari rivestiva le proprie convinzioni, si potrebbe dire che la sua non è una posizione “contro il metodo”, ma una posizione “contro il solito metodo”.

Catalogo mostra Tinguely e Munari “Opere in azione”, La Spezia, 2004.



Lampade, danesemilano.com.

“Il designer, contrariamente all’artista, non ha uno stile personale con cui risolve ogni problema: la produzione di un vero designer non ha elementi estetici particolari che caratterizzano ciò che progetta, egli può produrre una lampada sferica o cubica o tubolare, ma il suo primo scopo è che faccia luce.”

CINQUE LAMPADE PER DANESE

da lighteam.it

Non è agevole fornire una corretta interpretazione dell’attività di designer, ma anche d’artista in verità, di Bruno Munari. Sul suo metodo di lavoro artistico e progettuale, oltre che sulle stesse opere, numerose sono le possibili chiavi di lettura, molte delle quali incoraggiate dall’ampio corpus di scritti da lui redatti. Munari ha svolto svariate attività creative: artista, visuale e product designer, autore di volumi e protagonista di un’ampia serie di interventi didattici e laboratori dedicati ai giovani e all’infanzia.

A causa di tutto questo - e in qualche modo per fortuna - i confini dell’analisi tendono di frequente a dilatarsi, per passare dall’arte al design alla comunicazione. Ma il lavoro di Munari fornisce anche una possibilità unicamente ricca e documentata di riflettere su un approccio e un dialogo interdisciplinare assai comune, in passato più che oggi, a diverse generazioni di designer italiani. Solo per citarne alcuni, da Enzo Mari a Roberto Sambonet, da Marcello Nizzoli a Ugo La Pietra a Ettore Sottsass jr. Anche volendosi più modestamente occupare di cinque lampade, risulta

difficile non pensare in termini complessivi ai suoi progetti di design. Per esempio, cominciando dal cercare di comprendere il significato del transito, seppur condotto in autonomia, dentro il Futurismo.

Quando termina la guerra Munari ha quasi quarant’anni: naturale credere che nella sua formazione, e negli esiti di lavoro del dopoguerra, abbiano lasciato un segno decisivo le teorie, talvolta più che le pratiche, sull’importanza del movimento della macchina e della sintesi fra le arti, come era stata teorizzata da Fortunato Depero e Giacomo Balla nel manifesto Ricostruzione futurista dell’universo del 1915. Un’influenza che poi certo si è unita ad altri stimoli, innanzitutto alle ricerche del MAC (movimento di arte concreta), alla luce inoltre dell’estrema continuità, pur nella diversità, del lavoro di Munari, quel “carattere di continuità, il nesso di coerenza profonda che lega l’una all’altra le sue opere, pur di tanto diverso obiettivo e di tanto diverso effetto possibile - ha sostenuto Carlo Ludovico Ragghianti - dato dalla forma, cioè dall’ispirazione o sentimento dell’artista nel suo intervento nel mondo”.

Viene spontaneo, quando Munari ha fatto i lampadari, ricordare le macchine inutili.

Certo le sue lampade, per lo più da appendere, sono da usare, quindi anche utili, in verità poco meccaniche, e si costruiscono come piccole macchine o giocattoli; sviluppano oggetti, come avviene in natura, per cui esiste perfetta coincidenza fra come sono fatti e come funzionano.

Come l'arancia o il pisello o la rosa che l'artista esibisce come modelli di good design. Ma nell'immediato dopoguerra, in relazione alla sua formazione e approdo all'attività di designer, Munari, fra le altre, ha condotto un'importante esperienza: la collaborazione con Pirelli, per cui studia diversi modelli di giocattoli in gomma e anima metallica che culminano nel gatto Meo e nella scimmietta Zizi, premiata nel 1954 con il compasso d'oro. In questo modo verifica un rapporto di dialogo e ricerca molto stretto con una grande azienda, teso alla produzione seriale e alla precisa messa a punto dei caratteri costruttivi e produttivi di un oggetto, con una specifica attenzione ai problemi dei costi.

Un metodo che non viene meno anche quando a produrre non è più una realtà industriale come quella dell'impresa milanese, ma situazioni relazionative assai diverse e di dimensioni più limitate come ad esempio Danese. Infatti egli precisa a questo proposito: "il designer è un progettista dotato di senso estetico,

che lavora per la comunità. Il suo non è un lavoro personale ma di gruppo: il designer organizza un gruppo di lavoro secondo il problema che deve risolvere. Il designer non lavora per un'élite, anche se oggi la produzione industriale tenta di trasformare il suo lavoro in quello di uno stilista ma cerca di progettare nel modo migliore anche oggetti comunissimi di largo consumo". E ancora dedicata al tema dell'illuminazione, una nuova riflessione: "il designer, contrariamente all'artista ed allo stilista, non ha uno stile personale col quale risolve formalmente qualunque problema. La produzione di un vero designer non ha elementi estetici particolari che caratterizzano ciò che progetta, egli può produrre una lampada sferica o cubica o tubolare, ma il suo primo scopo è che faccia luce e abbia il giusto prezzo in relazione ai materiali con cui è prodotto".

Le cinque lampade progettate per Danese si collocano quindi all'interno di una precisa linea di lavoro. Da una parte, "il problema del minimo, in tutte le cose, in tutti i progetti è l'assillo di Munari, soprattutto negli anni Cinquanta e Sessanta - ha evidenziato Marco Menegozzo - minimo ingombro, minimo costo, minimo materiale, minimo impatto simbolico, minima presenza dell'oggetto, minima invadenza". Dall'altra, "il concetto di compatibilità dell'oggetto in diversi modi, con tutte le relative conseguenze pratiche - facilità di trasporto, semplificazione

dell'imballo, economia di produzione e di costi generali - è determinante in tutto il lavoro di Munari designer - riassume Stefano Casciani - è tuttavia ancora più caratteristico il fatto che Munari sia tra i pochi a essere riuscito ad applicare questo concetto alle lampade, che per definizione sono considerati oggetti fissi e immutabili". Tutti gli apparecchi illuminanti inoltre ragionano attorno allo sviluppo di figure geometriche elementari - cubo, triangolo, esagono, cilindro - ispiratrici di altri emblematici oggetti di Munari, come fra gli altri il posacenere del 1957 sempre per Danese, oppure i due folgoranti piccoli volumi dedicati alle figure piane, quadrato e cerchio, editi da Vanni Scheiwiller del 1960 e 1964. "Il problema del design è rigorosamente visivo, anzi ottico - sottolineava Giulio Carlo Argan - infatti l'analisi della struttura della percezione è al tempo stesso l'analisi dell'identità di oggetto e soggetto. Nessuna ulteriore riduzione può andare oltre la costituzione dell'oggetto mediante la compenetrazione di immagine e cosa".

Le lampade adottano differenti tipi di materiali naturali e artificiali, cui sono affidati per intero l'impatto materico e la soluzione cromatica.

Cubica, prodotta dal 1958, di dimensioni 30 x 30 centimetri, è costituita da una fodera bianca lavabile in pvc irrigidita da due profilati in ottone; il montaggio avviene

infilando i sostegni a X nell'apposita piastrina applicata al portalamпада. In origine era prevista nei modelli da tavolo, con una piccola base cubica di legno, pieghevole, da pavimento, con un sostegno in vera smaltato e marmo travertino, a sospensione. Cui è da aggiungere una versione, in un unico esemplare, realizzata sospendendo al soffitto il corpo della Cubica con sottili bretelle di seta. "Domus" la presenta come "lampada a bassissimo prezzo e (che) appartiene alla famiglia delle lampade di carta giapponesi e a quelle svedesi di tela", mentre "Stile Industria" l'anno successivo pubblica la versione a sospensione ma con fodere realizzate con colorati tessuti di Renata Bonfanti. La lampada smontata e piegata è contenuta in una scatola di cartone ondulato. Ma del resto analoghe soluzioni di packaging assieme minimo e innovativo, centrale sulla massima riduzione degli ingombri e su una grafica di forte impatto, caratterizzano anche le altre lampade per Danese.

Può in sostanza considerarsi variante della lampada cubica il modello da tavolo del 1959 con quattro listelli angolari di legno a sostenere la fodera di plastica bianca, seguendo un'ipotesi ripresa in qualche modo con la successiva Dattilo. Interessante l'idea originale di imballaggio all'interno di un tubo di cartone, che verrà poi sostituito con un involucro rettangolare.

Del 1959 è la lampada a sospensione

esagonale, pieghevole e leggera, formata da ventiquattro lamine di alluminio appese a quattro telai esagonali concentrici in profilati di acciaio, uniti fra loro con catenelle. Precisa il catalogo di Danese: “L’alluminio è anodizzato nel colore naturale o nei riflessi madreperlacé del rosa o del verde o dell’azzurro”. Una volta piegata era sottile 5 millimetri e poteva essere spedita entro due cartoni esagonali.

Consigliava “Domus”: “La lampada è da appendersi bassa sopra un tavolo, non alta a soffitto, perché non si veda, da sotto, la lampadina centrale”.

Sempre da soffitto la lampada triangolare del 1961, pieghevole e contenibile piatta dentro una busta quadrata di cartone; è ottenuta con tre lastre in fibra di vetro, color azzurro opalescente, unite fra loro da anelli e profilati in alluminio anodizzato e naturale. Così come si appende Falkland del 1964, lampada in tessuto elastico lavabile. In Arte come mestiere l’autore usa la lampada per mostrare come ha origine una forma spontanea: “Si potrebbe dire anche una forma naturale: la natura infatti crea le sue forme secondo la materia d’uso, la funzione, l’ambiente”.

Seguendo identico metodo è nata dunque questa lampada: “Le componenti formali di

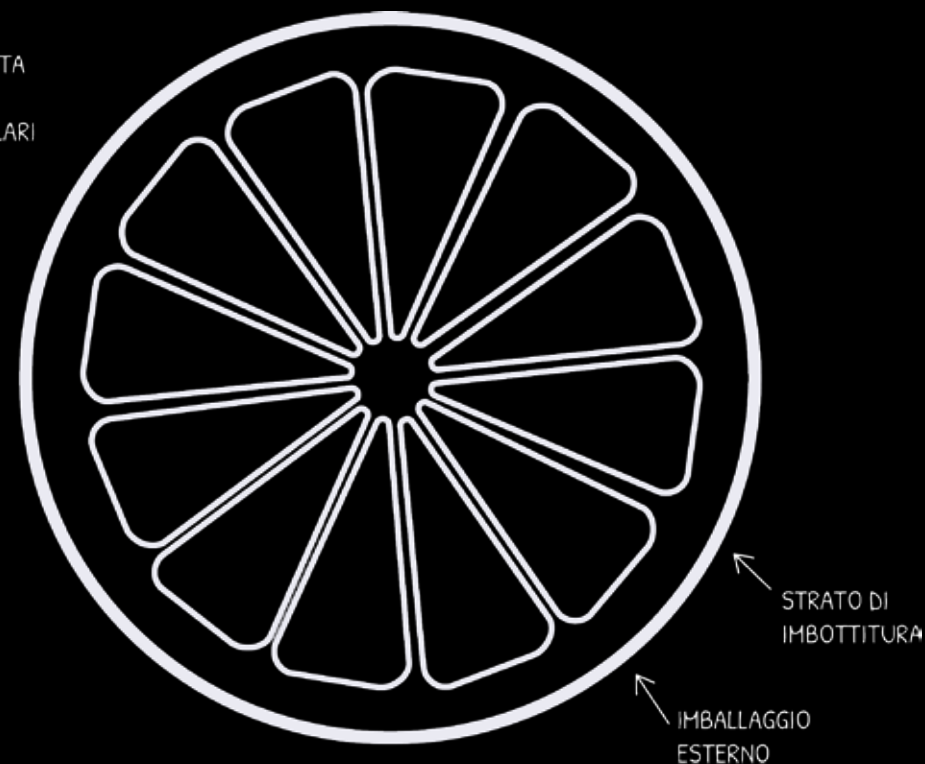
questo oggetto luminoso sono: l’elasticità del materiale usato, la tensione data dagli anelli metallici di circonferenze varie e il peso. Con tre elementi nasce questa forma spontanea, poiché essi sono strettamente legati tra loro e l’oggetto si forma da sé stabilendo un equilibrio fra queste forze”.

Di Dattilo, prodotto da Danese nel 1978 esistono tre versioni, una da tavolo e due da terra. Su una struttura in profilato d’acciaio smaltato nero si inseriscono separatamente lastre satinatè semirigide, stampate in bianco opaco; si ottengono effetti luminosi differenti montando una, due o tre lastre.

Inevitabile riassumere, evidenziando i caratteri comuni della progettazione di apparecchi illuminanti per Danese: minimi, componibili, agevoli da costruire e producibili con poche parti e lavorazioni, realizzate con materiali talvolta inediti, come una calza, ma che mettono sempre in evidenza le loro caratteristiche naturali. Come accade per molto del suo lavoro, anche le lampade sembrano fatte con niente, semplici e facili da ideare; certo dopo che l’ha pensato Munari.

Come aveva avuto occasione di ricordare Argan, “per Munari l’invenzione consiste soltanto nel fare qualcosa di ovvio, che a nessuno prima era venuto in mente di fare”.

DISPOSIZIONE ESATTA
E DEFINITIVA DEI
CONTENITORI MODULARI



“L’oggetto è costituito da una serie di contenitori modulati a forma di spicchio, disposti circolarmente attorno a un asse centrale verticale, a quale ogni spicchio appoggia il suo lato rettilineo mentre tutti i lati curvi volti verso l’esterno, danno 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’insieme dei contenitori.”

Bruno Munari, *Good Design*.

SINGER, 1945

Sedia per visite brevissime

Zannata

Singer evoca l'icona di una sedia senza esserlo. Si presenta come una seduta in versione prospetticamente deformata dove in realtà è impossibile accomodarsi per la forte inclinazione del sedile. È un oggetto ironico che consente il rapido allontanamento dell'ospite indesiderato, pensata appunto per "visite brevissime" e non per lunghe conversazioni. Un oggetto assolutamente efficiente nella sua non funzionalità, ironico per la sua pacata cattiveria. Il sedile è molto lucido, liscio, inclinato e corto, lo schienale più alto. Questo progetto supera l'ordinario e la norma annullando per un attimo la sua funzionalità tradizionale. Lontano dalle regole tradizionali del sistema del design, dalle quali non si fa soggiogare, Munari manifesta

con questo progetto tutto il suo humor e la sua sana irriverenza. Anche in questo caso, Munari riesce a sperimentare il limite delle idee e degli oggetti, affrontando l'oggetto sedia da un punto di vista diverso. Oggetto parlante, concettuale come un'opera d'arte, Singer si colloca al confine tra artigianato e pratica artistica. Seppure interprete convinto del concetto modernista "la forma segue la funzione", Munari riesce qui a interpretare questo assunto in maniera eccentrica. Tuttavia negli interessi di Munari, l'arte è una disciplina secondaria rispetto al design: l'arte è espressione di una forte individualità, il design invece una risposta a bisogni collettivi e quindi produzione di oggetti e di processi il più possibile neutri.



corriere.it

CUBO, 1957

Portacenere

Danese



klatmagazine.com

Il posacenere Cubo è un oggetto estremamente semplice: un modulo costituito da un cubo polimerico aperto su un lato e da una striscia di acciaio piegata. L'oggetto risulta fortemente funzionale: Cubo è un posacenere che permette di nascondere alla vista i mozziconi e la cenere delle sigarette e ne evita l'accidentale versamento. Nasce infatti dalla convinzione di Munari che "è brutto vedere cicche di sigaretta su un tavolo, meglio nasconderle". I mozziconi vengono celati dalla perfezione geometrica, astratta, solida del cubo. Progettato nel 1951, Cubo aveva inizialmente un'altezza pari a due volte il modulo quadrato poi scelto: con questa forma la mancata circolazione dell'aria all'interno della sezione quadrangolare

spegneva automaticamente i mozziconi. Al momento della produzione venne preferita la forma cubica perché più identificabile per l'uso. Una forma scomoda, antieconomica e innaturale quella cubica, ma che ha il vantaggio di essere pura, bella. La scelta prioritaria della bellezza ideale viene poi caricata da Munari di tutte le giustificazioni di tipo funzionale. Da questa forma in seguito nacque una famiglia di oggetti generata dal modulo cubico: i servizi per scrivania Canarie, sempre prodotti da Danese, portamatite e portaoggetti inseriti in vaschette-contenitori che fungono anche da scatola, e il portacenere da terra. Cubo è presente nelle collezioni di design di tutti i più importanti musei del mondo, tra i quali il MoMa di New York.

“È brutto vedere cicche di sigaretta su un tavolo, meglio nasconderle.”

BALI, 1958

Lampada

Danese

Una semplice struttura metallica costituisce la gabbia della lampada sia sospesa che da tavolo. Lo scheletro viene poi ricoperto dalla plastica morbida, che ha gli angoli smussati per non farla scivolare in basso. Questo progetto di Munari nasce per Danese nel 1958 ed è ancora in produzione. A detta di Munari, ricorda le lampade della tradizione orientale: tuttavia questa, al contrario di quelle, è lavabile e si adatta alle esigenze del mondo occidentale. Caratterizzata da un diffusore di forma cubica, la lampada Bali è un oggetto di estrema leggerezza, realizzato con materiali innovativi e con ottime

qualità luminose. Munari sperimenta con questa lampada modulare la sua vocazione all'autocostruzione. È una lampada smontabile per facilitare l'imballaggio: necessita solo di poche viti e dell'azione di vestire la leggera struttura metallica con il foglio di plastica semitrasparente. È impostata su una tecnica di assemblaggio molto semplice. Bali, essenziale e rigorosamente geometrica, è costituita da una base di forma romboidale in noce chiaro sulla quale è posizionata una struttura a X facilmente smontabile. L'effetto finale è raffinato e minimale.

“Il sogno dell'artista è quello di arrivare al Museo, il sogno del designer è quello di arrivare ai mercati rionali.”



lightteam.com



pinterest.com

FALKLAND, 1964

Lampada a sospensione

Danese

Falkland è una lampada minimale calibrata da intelligenza e economia. L'ossessione del “minimo” pervade tutti i progetti di Munari degli anni Cinquanta e Sessanta. La ricerca dell'essenzialità si traduce in minimo ingombro, minimo costo, minimo materiale, minimo impatto simbolico. Solo in questo modo l'oggetto può definirsi per Munari perfetto, o meglio “giusto” come preferiva definirlo lui stesso. Con questo progetto Munari sperimenta oltre il limite delle idee stereotipe sugli oggetti, riesce a decontestualizzare materiali dall'uso comune, come il collant, per guardarli con occhi diversi e riusarli con originalità. Egli è convinto che negli oggetti si nascondano più possibilità di quante ne sono state attribuite dalla consuetudine e dall'uso. La lampada è il

risultato della combinazione di elementi che tra loro sembrano incompatibili: le nasse da pesca, le lampade di carta orientali, le calze da donna. È una lampada che nasce con semplicità solo per effetto della gravità: “per ottenere la forma finale basta appendela”, non occorrono istruzioni di montaggio. È costituita da un tubo di maglia e da un portalampada in alluminio. In apposite asole predisposte nel tubo di maglia vengono inseriti degli anelli circolari che allargano il tubo. È di grandi dimensioni, composta da cerchi metallici con diametri diversi, che può essere racchiusa già montata in un contenitore alto circa tre centimetri. La maglia è lavabile e la trama è stata studiata per permettere la diffusione ottimale della luce.

“Un giorno sono andato in una fabbrica di calze per vedere se mi potevano fare una lampada. Noi non facciamo lampade, signore. Vedrete che le farete. E così fu.”

BIPLANO, 1979

Carrello portaoggetti
Robots



1stdibs.com.

L'essenzialità e la semplicità di questo carrello portaoggetti è emblematica per completare l'idea di Munari sul senso dell'abitare: immaginava case per tutti, intelligenti e pratiche, economiche, funzionali, accoglienti, mai lussuose. Il minimalismo di Biplano rende questo complemento d'arredo ancora attualissimo perché è privo di riferimenti stilistici e simbolici: "non ha stile quindi va bene con tutti gli stili" diceva Munari. Biplano è costituito da pochi elementi: quattro gambe, quattro traversi, una elementare struttura pieghevole. La forma finale è generata proprio dai due ripiani: sono infatti questi

piani di cristallo a tenere aperta la struttura del carrello grazie ai tagli curvi degli angoli. È un tavolino pieghevole con struttura portante realizzata in tondino d'acciaio elettro-saldato cromato lucido, montato su ruote girevoli. Le ruote sono inserite a incastro direttamente sul montante della gamba, tornito appositamente. I cristalli sono stati scelti da Munari fumé con l'intenzione di far distinguere bene il piano quando ci si appoggia sopra qualcosa. Biplano ha ottenuto la Menzione d'onore BIO9 Lubiana 1981 e il premio Selezione Compasso d'Oro nel 1981. La riedizione è stata presentata nel 2007.

“Non ha stile quindi va bene con tutti gli stili.”

TEMPO LIBERO, 1997

Orologio da polso
Swatch



swatch.com.

Tempo libero è uno degli ultimi progetti di Munari, ma un orologio simile a questo, realizzato artigianalmente, era già al polso dell'autore nei primi anni Quaranta. Erano gli anni della realizzazione di Ora X, un orologio a variazione cromatica dove il tempo si annullava nei colori dei semidischi in movimento. Poi Munari approfondisce la sua riflessione sul concetto di tempo anche nei Fossili del Duemila dove ragiona sull'obsolescenza di alcuni componenti industriali, come le valvole termoioniche, e le ingloba in una colata di resina. Nel quadrante di Tempo libero sono sparsi liberamente dodici piccoli dischi con i numeri delle ore che si muovono a ogni movimento del polso. Il tempo dunque può scorrere liberamente, l'ora la determiniamo

noi, a ogni gesto. Si tratta di un progetto che sembra annullare per un istante la sua funzionalità tradizionale. Il tempo è rimescolato. Alessandro Mendini, direttore artistico di Swatch, racconta che nel chiedere a Munari un nuovo modello di orologio gli viene proposto "un gioco sugli equivoci del tempo". Ricorda Mendini: "nella mente di Munari, che vuole bene alle persone e non le costringe a sapere che ore sono, le ore sono come palline liberamente vaganti nello stazioni fra il vetro e il quadrante dell'orologio: un breve scuotersi del polso, e ogni volta il tempo è una magica sorpresa. Quale migliore provocazione per gli orologiai svizzeri? Quale migliore avvertimento per tutti i lavoratori e datori di lavoro?".

I protagonisti del design. "Bruno Munari", collana Machete Fascicoli, 2011.

“Un gioco sugli equivoci del tempo.”



DOVE LE PAROLE NON SERVONO PIÙ

Libri e grafica editoriale

4



Illustrazione frase, pinterest.com.

“Cosa c’è prima del disegno?”

L’INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DI UNA MATITA

di Umberto Eco



Questa non è una commemorazione, è un ricordo, il ricordo di quando ho lavorato con lui, tra la fine degli anni Cinquanta e buona parte degli anni Sessanta, alla casa editrice Bompiani dove io ero redattore e lui consulente grafico parziale, nel senso che non si occupava dell’immagine globale della casa, ma di alcune cose, per esempio gli Almanacchi.

Le copertine fatte da Munari per la Bompiani non sono così identificabili come quelle fatte per la Einaudi, per una semplice ragione. Munari sapeva che alla Einaudi gli prendevano la copertina così come l’aveva fatta, e invece Bompiani (che di copertine ne aveva azzeccate molte in vita sua) ci metteva il naso, prendeva le forbici e la colla, ci radunava in quattro per discutere due ore sull’abbassamento di un titolo, insomma una copertina da Bompiani costava, in tempo, lucro cessante e stipendi, come la produzione di un volume Treccani (però ci si divertiva). E quindi Munari che conosceva il suo uomo, le copertine le schizzava giù, pronte per la modificazione, con gaio scetticismo. Il vero lavoro con Munari l’ho fatto impaginando libri illustrati. In quegli

anni si era fatta una “Storia figurata delle invenzioni”, poi prodotta in nove lingue, alcuni volumi di storia delle civiltà per i giovani, e altre cose del genere. Il libro aveva testo, illustrazioni e didascalie, è naturale, ma tutto doveva procedere in parallelo, ogni pagina doveva essere una macchina comunicativa particolare, diversa dalle altre, dove la disposizione delle figure doveva riflettere, o anticipare, quello che chiamerei il ritmo concettuale del testo. Ricordo come la storia della bomba atomica era rappresentata da due successioni quasi cinematografiche di eventi, da un lato il processo di scissione dell’atomo, dall’altro la serie di fatti che, con l’avvento al potere di Mussolini e Hitler, attraverso la fuga in America dei fisici nucleari, portava all’esplosione di Hiroshima.

Munari non leggeva il testo, se lo faceva rapidamente raccontare per cogliere il concetto centrale, poi metteva le mani in uno scatolone in cui, per lo stesso soggetto, avevamo preparato almeno una ventina di immagini possibili. Lavorava rapidamente, scartava delle foto, ne teneva ferme delle altre sotto il raggio dei suoi occhialini quasi



Almanacchi Bompiani, Bruno Munari, munart.org.

altre sotto il raggio dei suoi occhialini quasi mongoli. Diceva “tagliamo qui, prendiamo solo questo particolare, e lo mettiamo qui”. Poi segnava un punto sul foglio con la matita, esilissimo.

Chi non ha mai impaginato deve sapere che per stabilire quanto verrà grande una immagine bisogna prendere l'originale, circoscriverne la porzione da riprodurre, tracciare una diagonale, poi prolungare idealmente o fisicamente quella diagonale sul foglio d'impaginazione, secondo la grandezza che si desidera per l'immagine, eccetera eccetera. Munari faceva tutto in un secondo, oggi si direbbe virtualmente, a occhio, posava la matita sul foglio e la pagina

era già perfetta.

Per rendere più evidente il risultato talora schizzava il soggetto, specie se doveva poi essere scontornato, e questi suoi abbozzi erano più belli della pagina stampata che ne sarebbe uscita fuori. Tracciava altri puntini dietro alla foto, come promemoria per il tecnico, che lo seguiva con gli occhi spalancati e non sempre riusciva a tenergli dietro.

Se qualcuno di noi faceva un'obiezione (del tipo “ma non rimane troppo spazio vuoto qui a destra?”) Munari, che certamente non aveva orrore del vuoto, ma era di buon carattere, guardava di sotto in su (chiunque era più alto di lui), sorrideva indulgente,

“Lavorava sulla pagina come se accordasse un violino. Lo guardavo incantato, e capivo che non avrei imparato mai. Quella matita si muoveva con una straordinaria leggerezza e rapidità, sembrava che tracciasse nel vuoto la danza delle api. E uso termini come “leggerezza” proprio pensando alla lezione americana di Calvino (chissà perché ho sempre visto Munari come un personaggio calviniano). Mi piace ricordarlo così, danzante e leggero perché lavorando accanto a lui ho capito →

→ molte cose sul ritmo, sul vuoto, su come si può “vedere” al millimetro, da un semplice schizzo, come sarà il lavoro finito – virtù rarissima. Molte volte, con i libri illustrati o con gli almanacchi, dopo che Munari aveva interpretato il testo (che non conosceva) attraverso una disposizione dei blocchi tipografici e delle immagini, si era obbligati a cambiare il testo stesso, per renderlo, come dire, più coerente con il concetto espresso dall’impaginazione. Quei puntini a matita erano idee.”

e diceva “allora allarghiamo un poco qui sul lato destro”, guardava la foto contro luce, spostava il margine del rifilo (altro piccolissimo segno di matita), un colpo di gomma, una correzione allo schizzo, e la pagina cambiava fisionomia. Ci guardava di sguincio e diceva sorridendo: “Vedete, è peggio”.

Aveva ragione lui. Lavorava sulla pagina come se accordasse un violino. Lo guardavo incantato, e capivo che non avrei imparato mai. Quella matita si muoveva con una straordinaria leggerezza e rapidità, sembrava che tracciasse nel vuoto la danza delle api. E uso termini come “leggerezza” proprio pensando alla lezione americana di Calvino

(chissà perché ho sempre visto Munari come un personaggio calviniano). Mi piace ricordarlo così, danzante e leggero perché lavorando accanto a lui ho capito molte cose sul ritmo, sul vuoto, su come si può “vedere” al millimetro, da un semplice schizzo, come sarà il lavoro finito – virtù rarissima. Molte volte, con i libri illustrati o con gli almanacchi, dopo che Munari aveva interpretato il testo (che non conosceva) attraverso una disposizione dei blocchi tipografici e delle immagini, si era obbligati a cambiare il testo stesso, per renderlo, come dire, più coerente con il concetto espresso dall’impaginazione. Quei puntini a matita erano idee.

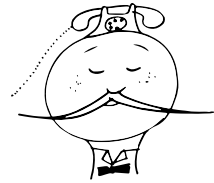
L'Espresso, 1998.



Almanacchi Bompiani, Bruno Munari, munart.org.

IL POETA DEGLI ARCOBALENI DI PROFILO

di Carlo Fudei



“Nel dopoguerra lavoravo per l'editore Mondadori alla rivista Tempo. I servizi fotografici erano firmati da molti fotografi famosi, perlopiù americani. I fotografi della scuola Life, per intendersi. Se c'era bisogno di qualche immagine su Venezia, per esempio, il fotografo partiva e tornava con centinaia di provini, con decine di stampe. Tra queste si doveva scegliere le foto per la rivista. Tutta questa abbondanza provocò in me una reazione opposta. Con una sola foto, tagliata per particolari, progettai un libro, *L'isola dei tartufi*”.

Munari era un artista che procedeva per progressive – o radicali – sottrazioni. Con indosso soltanto un quadrato rosso sul piatto bianco, ha vissuto per decenni la più importante collana italiana di libri di politica, il Nuovo Politecnico. Il quadrato rosso si spostava a seconda dell'ingombro del titolo: sembra una collana di libri identici, ma sono quasi tutti diversi. Stesso rigore per la Piccola Biblioteca Einaudi, altra invenzione di Munari, che aveva una gabbia di copertina composta da sei quadrati, sempre su fondo bianco, almeno nei primi anni: giocare con le campiture dei colori e con la posizione

dei titoli garantiva una varietà che risultava gradita sia ai librai sia ai lettori. (Negli anni Sessanta, quando queste copertine furono progettate, Il Pensiero Scientifico inaugurò la propria Piccola Biblioteca di Neuropsichiatria: un pallino blu su fondo bianco, copiando in un sol colpo ben due memorabili idee di Bruno Munari). Era la razionalità di un futurista innamorato del Bauhaus; testi a bandiera a sinistra: guai a spezzare le parole. Caratteri bastoni, senza grazie, un trionfo di Helvetica. Una razionalità che intendeva, nel far libri, andare al sodo, al punto che fu il primo grafico a progettare una collana in cui il testo cominciasse già sulla prima di copertina: non si sarebbe dovuto sprecare spazio. Libri essenziali, preziosi nella forma e nei contenuti (basta pensare al binomio Munari-Rodari) non solo apparentemente poveri. Fintanto che in una collana einaudiana pensata da Munari e rivolta ai bambini (si chiamava *Tantibambini*) erano pubblicati libri che finivano per avere un prezzo di copertina così basso che i librai non avevano convenienza a venderli e boicottarono il progetto.

“La copertina di un libro è un piccolo manifesto e ha lo scopo di comunicare all'osservatore che, in quel libro, c'è qualcosa di interessante per lui.”



“Ho cercato di comunicare quel che gli altri non vedono: per esempio gli arcobaleni di profilo.”

“La copertina di un libro è un piccolo manifesto e ha lo scopo di comunicare all’osservatore che, in quel libro, c’è qualcosa di interessante per lui”, scriveva Munari nel 1987 (*Disegnare il libro*. Milano: Scheiwiller, 1988). “Piccoli manifesti” che dovevano per forza avere una propria originalità, distinguersi, dare un segnale a prescindere dal testo stampato su quei cartoncini. Fate

attenzione, avvertiva, a quanto sono diverse le etichette dei vini da quelle delle acque minerali: l’errore più grande sarebbe quello di produrre un vino con un’etichetta che ricordi in qualche modo – che so... – quella dell’acqua Egeria. E viceversa, ovviamente.

“Non è che Munari ‘facesse le copertine’; sottolineava Giulio Einaudi. Veniva lì e

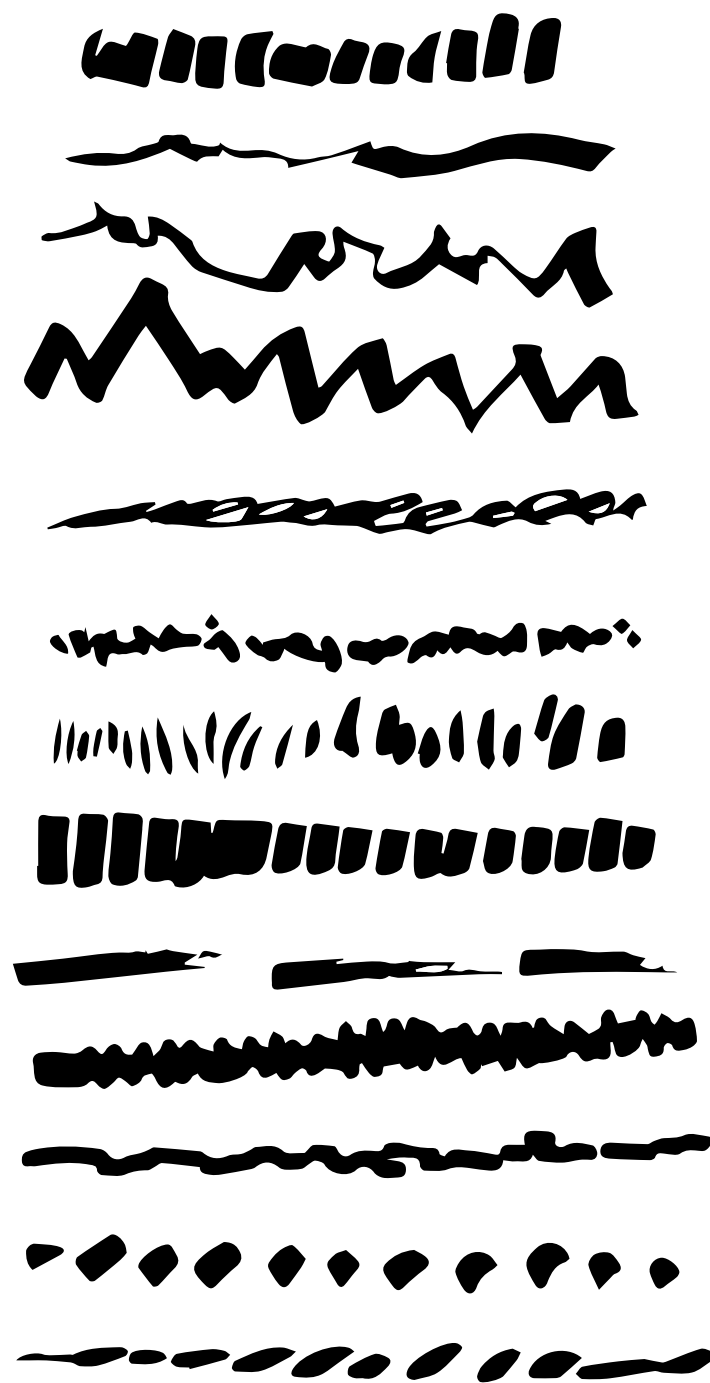
discuteva. Discuteva appunto con il direttore editoriale con il direttore tecnico Oreste Molina; e con me. (...) Gli dicevo: vorrei una copertina così. Facevo uno schizzo e lui diceva: no, vorrei in questo modo, e io: così non mi piace, vediamo cosa ne dice il commerciale. I titoli van sempre in alto, non vanno in mezzo o in basso, perché bisogna pensare che in libreria i libri spesso vengono coperti da altri libri nella parte inferiore. Bisogna che il titolo sia in evidenza” (S. Cesari. *A colloquio con Giulio Einaudi*. Roma, Teoria, 1991). Una continua discussione, ma senza perder tempo. “Arrivava col treno alle 11 da Milano e ripartiva all’una”, ricordava

Einaudi (avrebbe voluto trattenerlo un po’?). Discussioni e ritagli, disegni pochi perché Munari era un giocoliere del collage. “Non ha mai disegnato o quasi, racconta Marco Belpoliti nel libro *Il diario dell’occhio* (Firenze: Le Lettere, 2008), bella dichiarazione d’amore alle copertine di libri. L’idea grafica di Munari è stata piuttosto quella del montaggio, del riuso, del taglia e cuci: usa immagini che già ci sono (cornici, fotografie, elementi tipografici, ecc.) e le monta. Il trionfo delle immagini da rivelare (“Ho cercato di comunicare quel che gli altri non vedono: per esempio gli arcobaleni di profilo”) ma soprattutto dell’image trouvée,

rassicurante per il lettore che si accosta al libro perché “ognuno vede quel che sa e riconosce quello che già conosce”. Allora, prova a riconoscere le rose nell’insalata: acchiappa tua figlia, regalale un cavolo (la verdura, perbacco!) e falle intingere i fiori sezionati in tamponi di timbri colorati, poi sulla carta. Ecco un’invenzione del “solleticatore del cervello” (così l’han definito Beppe Finessi e Marco Meneguzzo, curatori della mostra che lo ha celebrato a Milano in autunno), dell’agitatore di cani pigri, del triplo concentrato di materia cerebrale creativa. Ancora: guarda ancora tua figlia (l’altra) sempre ipnotizzata anche a quindici anni da un Cappuccetto Bianco che si perde nella neve ed è un libro bianco, credibilmente bianco per chi ha visto quanto può essere bianca Milano con la nebbia:

solo occhi e fari di automobili. E ti ricordi delle mille notti passate a raccontarle di Cappuccetto blu; degli innumerevoli tentativi malriusciti di costruire mobiles con legni tappi plastiche reti restituite dal mare che non somigliavano neanche un po’ a quelli del Maestro; dei sassi con cui abbiamo tutti riempito casa credendo che ognuno di questi “Da lontano era un’isola”, come voleva Munari. E ti ricordi del giorno in cui una splendida ragazza di cui eri innamorato a vent’anni ti portò a Brera solo per mostrarti la pala di Piero della Francesca e spiegarti il “perché” di quell’uovo che pende sopra la Vergine, beninteso secondo Warburg. Uscimmo e in una libreria appresso fu di nuovo una frase di Munari che ci riportò alla realtà: “L’uovo ha una forma perfetta, benché sia fatto col culo”.

Il Pensiero Scientifico Editore, pensiero.it, 2009.



Scritture illeggibili, Bruno Munari, brunomunari.it.

Un libro al mese una copertina al mese. Per la collana che nata nel 1960 proponeva ristampe di libri da poco pubblicati, in una veste tipografica attraente a costi contenuti. Erano tutti rilegati in tela e dal 1960 al 1966 le sovraccopertine furono illustrate da Bruno Munari. Scorrendole una dopo l'altra si compie un viaggio nella grafica degli anni Sessanta e nella fantasia, perché i titoli dei libri sono anche le chiavi di quelle opere d'arte quasi tutte in formato 21x27 cm. Si era alla vigilia del boom economico. Quei libri corrispondevano alle esigenze di chi non potendo permettersi edizioni lussuose, poteva però aspirare a un minimo di decoro. Con quei libri i borghesi piccoli piccoli si portavano in casa una ricchezza d'arte che ai ricchi era ignota, rigorosamente offuscata da stupende edizioni di classici in carta india e illustrazioni perfettamente stampate di capolavori dei secoli passati. Grande Bruno Munari, che hai portato la modernità con la sua bellezza nelle case di tanta gente e non importa se qualcuno non

se n'è accorto, non importa nemmeno se non se n'è accorto nessuno. Il tuo lavoro ha riempito le case e la vita quotidiana di segni, simboli, invenzioni e una parte del nostro immaginario porta più che la tua firma, il tuo marchio di garanzia. Metto una accanto all'altra quelle copertine e il viaggio comincia ogni volta nuovo e diverso.

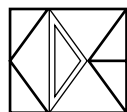
I primi dodici volumi, illustrati solo al piatto, recano tutti un quadrato inclinato di 45°; i successivi, una fascia bianca nella parte inferiore, candida separazione tra il caos dell'illustrazione e l'impeccabile ordine del titolo nero su bianco. Ci sono gli ultimi vagiti dell'astrattismo geometrico, iridescenze di Balla, tratti di Kandinsky, l'informale, e un labirinto che anticipa la poesia visuale della seconda metà degli anni Sessanta.

Evocare, senza mai raccontare. È questa la formula munariana del pensare la copertina. Al lettore non resta che intraprendere liberamente un viaggio all'inedita scoperta della sua stessa fantasia, guidato da pochi semplici passi geometrici e sinceri.

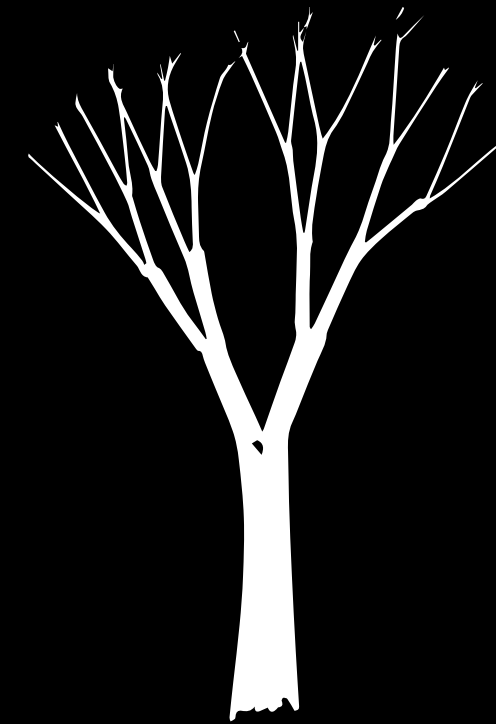
L'Arengario, arengario.it, 2012.

di Paolo Tonini

LE COPERTINE DI MUNARI

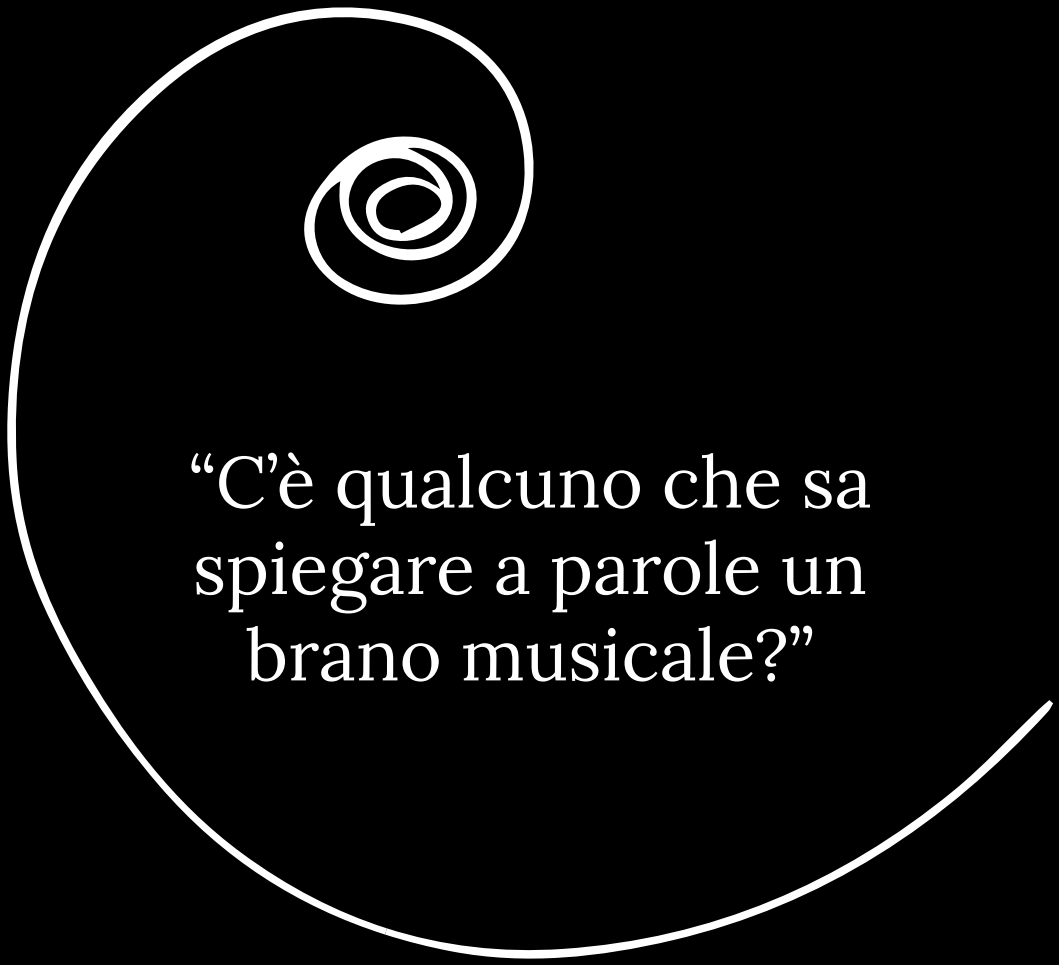


CLUB DEGLI EDITORI



“Ci sono gli ultimi vagiti dell'astrattismo geometrico, iridescenze di Balla, tratti di Kandinsky, l'informale, e un labirinto che anticipa la poesia visuale della seconda metà degli anni Sessanta.”

Rielaborazione di Robin Sara Stauder, *Come disegnare un albero*, Bruno Munari.



“C’è qualcuno che sa spiegare a parole un brano musicale?”

Rielaborazione di Robin Sara Stauder, spirale da libro illeggibile, Bruno Munari.

LIBRI SENZA PAROLE

di Bruno Munari

Nel 1949 (non ricordo a che ora) mi trovai tra le mani un “menabò”. Il menabò è un libro senza stampa senza testo senza illustrazioni, solo fatto di pagine bianche. Ogni editore fa fare dal legatore (che è quello che lega i fogli) un libro di questo tipo per vedere che aspetto avrà il libro in sé. L’editore lo guarda, lo soppesa in mano, prova a sfogliarlo e discute col grafico (è uno dei miei tanti lavori) sul formato, sul tipo di carta sulla copertina se deve essere rigida oppure no, e, assieme al grafico si decide il formato, il tipo di carta, di copertina, il carattere tipografico da usare, la sopracopertina, la eventuale fascetta eccetera.

Questo menabò è il libro come oggetto e di solito dentro questo oggetto, in quasi tutte le pagine è stampato poi il testo e tutto quello che occorre per comunicare al lettore qualcosa di interessante in ogni campo. Ma osservando questo menabò senza testo, si scoprono varie cose: il libro è un oggetto che delimita un blocco di spazio. Per attraversare questo spazio occorre sfogliare le pagine dalla prima che sta dietro la copertina fino all’ultima. Ci si mette un certo tempo ed è come una passeggiata nella neve.

Per entrare in questo spazio bisogna aprire la copertina, che è come una porta che permette l’attraversamento del libro.

Questa osservazione fa nascere altre idee: dato che la copertina è come una porta, cosa succede se faccio un buco rotondo come un oblò? Intanto che guardo la copertina vedo anche qualcosa che sta nella pagina. Che cosa?

E poi le pagine possono essere di carte diverse, a colori diversi, di misure diverse, tagliate a metà in modo che si possa sfogliare metà pagina alla volta. Cosa succede? Si può anche far passare un filo attraverso le pagine? Eccetera.

Un libro così fatto, senza testo, è un libro che comunica per forme e colori, per sequenze, per materie (alcune pagine semitrasparenti possono dare l’idea della nebbia, oppure pagine lisce e pagine ruvide, oppure molli e rigide...). È un libro di comunicazione plurisensoriale, oltre che visiva.

Fu così che nacquero i «libri illeggibili» così definiti perché non c’è niente da leggere ma molto da conoscere attraverso i sensi. È come una passeggiata in uno spazio

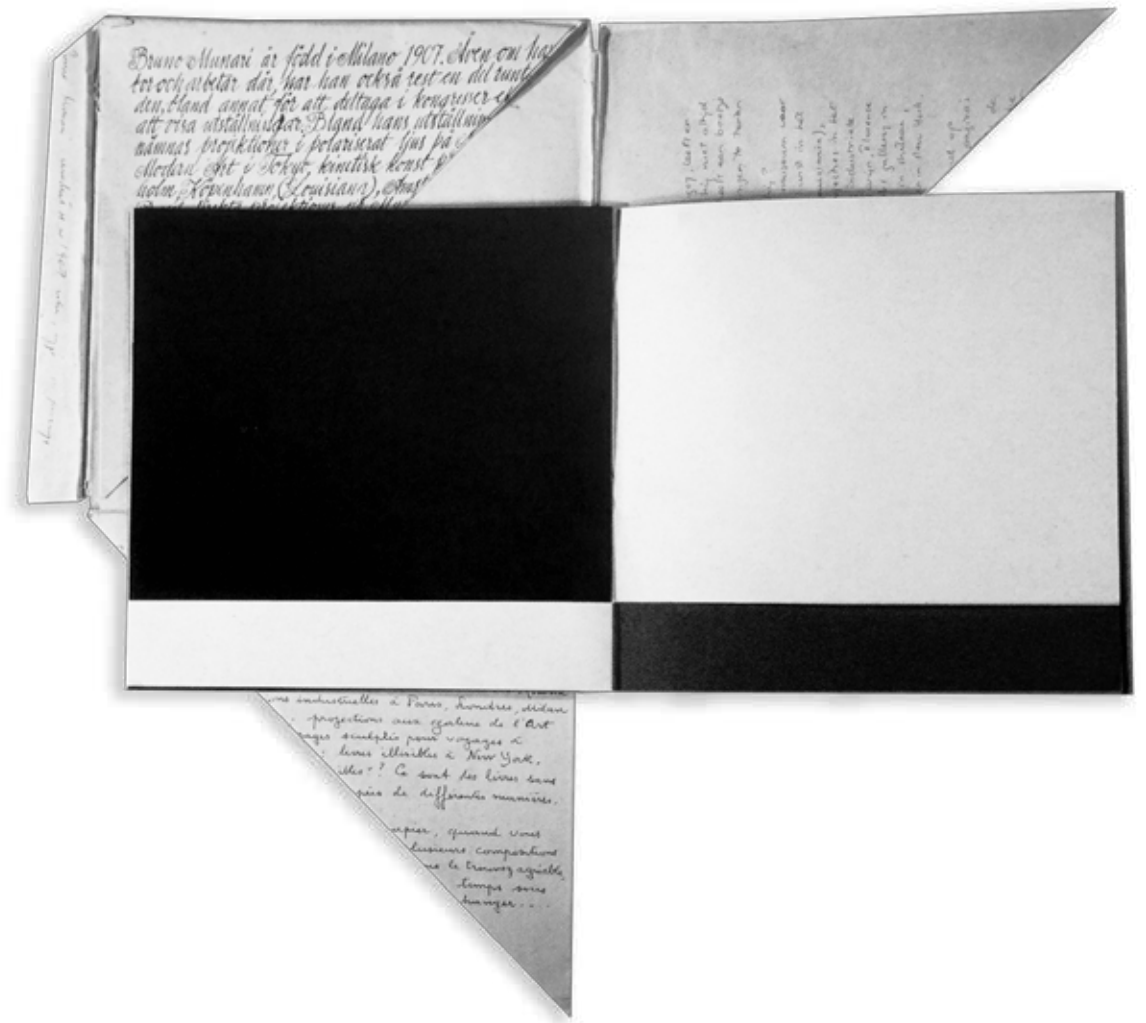
“È come una passeggiata in uno spazio silenzioso con tanti richiami ai vari recettori sensoriali.”

silenzioso con tanti richiami ai vari recettori sensoriali.

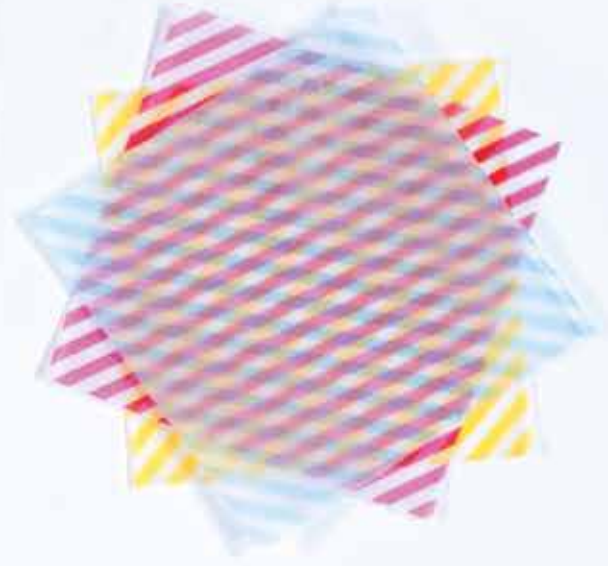
Nel 1950 provai a progettare alcuni di questi “libri illeggibili” e li esposi in una piccola libreria specializzata in libri d’arte. Ebbi un grande successo nell’indifferenza generale. Un editore olandese ne stampò uno bianco e rosso con le pagine tagliate in vari modi, mille esemplari oggi introvabili. Altre piccole edizioni vennero fatte in Giappone e al Museo d’arte Moderna di New York. Nasceva così un altro modo di comunicare con i libri. Una volta i libri erano scritti, qualche volta illustrati con figure e ambienti, adesso sono fatti in modo plurisensoriale

con anche stimoli tattili, materici, termici eccetera. I bambini sono nella condizione plurisensoriale e tutto ciò che riguarda i vari sensi li interessa. Facendo conoscere ai bambini in quanti modi si possono mettere assieme dei fogli per fare un libro e come si può operare dentro il libro, sopra e attraverso le pagine col disegno, col colore, con il collage e, perché no, anche con le parole; ogni bambino può fare il suo libro e sarà un libro che comunica lo stato d’animo e la personalità del bambino, anche se non sa spiegare a parole perché lo ha fatto. C’è qualcuno che sa spiegare a parole, un brano musicale?

“Per fare un libro” di Roberto Pittarello, Edizioni Sonda, Milano, 1993.



Libro illeggibile, Bruno Munari, munart.org.



C'ERA UNA VOLTA BRUNO MUNARI

Giochi didattici e laboratori

PROGETTARE GIOCATTOLI

di Bruno Munari

La progettazione di un giocattolo per bambini può essere affrontata in diversi modi: uno di questi modi, il più usato, è quello di progettare una produzione di giochi o di giocattoli basandosi esclusivamente sulle possibilità di assorbimento del mercato, senza preoccuparsi se questi giochi o giocattoli siano veramente utili alla crescita della personalità del bambino. In questo caso si produce ciò che il mercato del giocattolo chiede: bambole stupide da sedere in mezzo al letto, di giorno. Oppure bambole consumistiche che cambiano vestiti, scarpe, costumi e ambienti per favorire il commercio. Oppure giocattoli di guerra o di fantascienza o giochi e giocattoli di evasione. Nella nostra "civiltà del fatturato" quello che conta per i produttori è guadagnare sempre di più, anche approfittando dell'ignoranza altrui, guadagnare a tutti i costi, sfruttando gli altri. Ma siccome anche noi siamo "gli altri" per qualche organizzazione commerciale che ci vuole sfruttare; ecco che un popolo di furbi diventa un popolo di sfruttati. Un gioco ignobile. Un altro modo di

progettare un gioco o un giocattolo è invece quello di consentire di produrre qualcosa che sia utile alla crescita individuale, senza naturalmente dimenticare un giusto profitto per l'impresa.

Che cosa può essere utile, ci si può chiedere, alla crescita di un individuo in formazione come il bambino?

Qualcosa che gli dia, attraverso il gioco, delle informazioni che gli potranno servire quando sarà adulto. Sappiamo tutti che quello che un bambino memorizza nella tenera età, gli resterà poi per tutta la vita. E' così che possiamo aiutare a formare individui creativi e non ripetitivi, individui con una mente elastica e pronta a risolvere problemi che l'individuo può incontrare nella vita: da quello di trovare un lavoro, a quello di progettare la propria casa di abitazione, quello di educare i propri figli.

Un individuo capace di capire ogni forma di arte, capace di comunicare verbalmente e visivamente, capace di comportamento sociale equilibrato.

Tutto ciò che si può ottenere se il bambino gioca, già a tre anni, con dei giochi o giocattoli giusti. A tre anni il bambino sta

memorizzando il frutto delle sue esperienze sensoriali sull'ambiente che lo circonda.

I suoi recettori sensoriali sono tutti simultaneamente aperti: egli ha una sensazione globale dell'ambiente nel quale vive. Egli incomincia a conoscere le forme e i colori delle cose, attraverso il tatto egli impara a distinguere le cose morbide da quelle dure, quelle lisce da quelle ruvide, quelle elastiche da quelle rigide.

Egli non sa ancora i nomi di queste qualità, ma già le ha vissute nella sua quotidiana esperienza. Egli sa quello che punge e quello che scotta, vuol bene alla mamma perché, nel periodo in cui si nutriva di lei, ha avuto sempre delle sensazioni di morbidezza e un certo profumino (che poi cercherà di prolungare ne pezzo di tessuto che terrà sempre in mano come Linus). Ha avuto anche sensazioni di calore o di freddo o di fresco, conosce il vento e la neve, la pioggia e la nebbia, la luce e il buio.

Nel suo cervello, come in un computer, tutto è memorizzato per tutta la sua vita.

Al momento opportuno, a qualunque età, di fronte a qualcosa di sconosciuto, cercherà una relazione con quello che sa, per poter capire. Una giusta memorizzazione di dati, al momento opportuno, aiuta a vivere meglio, dà le informazioni utili al momento giusto. Un individuo creativo è un individuo completo, non ha bisogno di tanti esperti per risolvere i suoi problemi.

Un designer può quindi progettare un gioco o un giocattolo che comunichi al bambino, all'uomo in formazione, il massimo compatibile di informazioni e, nello stesso tempo uno strumento per la formazione di una mente elastica e dinamica; non statica, ripetitiva, fossilizzata. Una progettazione di questo tipo ha bisogno della collaborazione di alcuni esperti di psicologia, pedagogia, didattica, esperti anche di processi produttivi industriali per la produzione del giocattolo o del gioco per trovare il materiale più adatto e la tecnologia più giusta per giungere a un prodotto finito che dia il massimo risultato al minimo costo.



“Per me, devo dirlo, è un piacere ideare e seguire la costruzione di libri o di giocattoli per bambini. I bambini sono un pubblico ideale, sanno quello che vogliono, non hanno tanti preconcetti, se una cosa non gli piace lo dicono subito senza tanti complimenti. Se anche gli uomini fossero così sarebbero semplificati molti rapporti.”

Bruno Munari, *Il gatto di gommapiuma ha i baffi di nailon.*

Naturalmente occorre che il progettista sappia che cosa può e che cosa non può comunicare a un bambino di una data età. Gli studi di Piaget sono preziosi in questi casi. E poi dovrà essere così creativo, lui stesso, da progettare un gioco o un giocattolo che sia facile da capire immediatamente, che sia semplice da usare, che comunichi veramente ciò che si è voluto comunicare, e che sia divertente, piacevolmente colorato (mai banale: la banalità non aumenta la conoscenza), e poi che non sia tossico, che non ci si possa far male, e infine che lo capiscano anche gli adulti. Il gioco o il giocattolo devono essere stimolatori dell'immaginazione, non devono essere conclusi o finiti (come certi modellini perfetti di macchine vere) perché così non permettono la partecipazione del fruitore. Un gioco perfetto solo da ammirare, dimostra la bravura tecnica dell'autore ma poi stanca subito e non è educativo. Il giocattolo ideale deve poter essere capito dal bambino senza alcuna spiegazione. Si può lasciare il giocattolo in mano al bambino e lui lo dovrebbe capire, sia che cosa è, sia come si usa. Spesso occorre spiegare questi semplici giocattoli agli adulti poiché gli adulti sono qualche volta nell'impossibilità di capire per eccesso di cultura che, se

non è assimilata ma solo immagazzinata, fa da filtro a tutte le novità, per cui se uno vede una cosa nuova, non avendo una mente elastica, resta bloccato e la rifiuta perché gli crea un complesso di inferiorità. Un esempio di gioco che ha incontrato molto favore nei bambini, senza bisogno di lanci pubblicitari televisivi, è composto da sessanta foglietti di materia plastica trasparente incolore, del formato di cm 15x15. Ognuno di questi foglietti porta stampato un colore diverso, una immagine di una possibile composizione ideale: un albero, altri alberi, un muretto, un ponte, delle nuvole bianche, una nuvola nera, un omino, un cagnolino, un camioncino, una ragnatela, un pipistrello, una finestra, un volo di passeri, il mare, una barca, un aereo... Tutte queste immagini possono essere combinate per sovrapposizione, essendo i foglietti trasparenti incolore. Le combinazioni possibili sono qualche miliardo. Il bambino, di fronte a questi foglietti capisce subito che cosa si può fare e lo fa, senza che nessuno gli dia spiegazioni. Prima farà composizioni logiche, poi si diventerà a comporre cose assurde come il cagnolino che cammina sulle nuvole mentre piove c'è il sole. Il gioco va alla velocità del pensiero, la mente è in continua azione, tutto si fa e si disfa come nella realtà, non c'è niente di più importante, quello che conta è la

Laboratori tattili, pictaram.com.



possibilità combinatoria, cambiare sempre, provare e riprovare. La mente diventa elastica, il pensiero dinamico. Altri giochi possono essere progettati per far conoscere ai bambini le possibilità combinatorie a tre dimensioni, giochi di cui il Lego è un esempio, ma ancora più stimolatori, ancora più basilari. Il vecchio meccano era uno di questi giochi, ma aveva la noia di dover lavorare molto per disfare un oggetto: svitare tutte le viti, mettere via i bulloncini, le aste forate non risultavano più dritte, un poco sporche e impolverate. Il gioco deve essere più agile e non ci dovrebbe essere niente da smontare e mettere via nella sua scatola. Un gioco antichissimo cinese, che permette, anzi stimola la percezione individuale, è il Tangram: si tratta di un quadrato di cartoncino o di legno, diviso in sette parti di forme diverse. Combinando assieme, a contatto, alcuni o tutti questi pezzi si formano moltissime figure stilizzate: animali, oggetti, case. Purtroppo molti adulti hanno ancora una mentalità infantile, anche se

possono essere direttori d'azienda, e quindi quando comperano qualche giocattolo o gioco per i loro nipotini, scelgono qualcosa che piaccia a loro, che gli ricordi la loro infanzia, senza preoccuparsi se l'oggetto scelto sarà educativo, formativo o distruttivo della personalità del bambino. Senza considerare che intanto molto tempo è passato e i bambini di oggi non sono più come quelli di una volta. Bisognerebbe fare anche alcuni giocattoli didattici per adulti, per rimuovere dei preconcetti, per far fare ginnastica alla mente, per liberare energie nascoste (se ci sono, dato che una persona bloccata nell'infanzia è ormai fossilizzata e irrecuperabile). Bisognerebbe allenare e abituare gli adulti a capire i bambini. Un antico proverbio cinese dice: “l'unica costante del mondo è la mutazione. Se uno cerca di fermarla si ferma lui e invecchia male. Fino a un certo punto gli adulti dovrebbero insegnare ai bambini, poi dovrebbero imparare da loro a conoscere il mondo. Il mondo reale, non quello degli affari.”

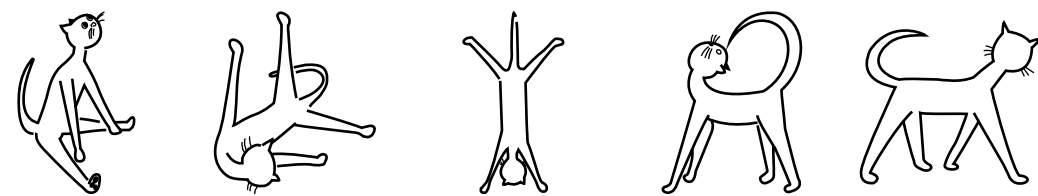
Da cosa nasce cosa, Laterza, 1981.

ALL'INVENTORE DEI GIOCATTOLI IL NOME DI FILOSOFO

di Franco Vegliani

Chiesero una volta a Picasso, che teneva sopra una mensola del suo studio, come portafortuna, il gatto “Meo Romeo”, se sapesse chi aveva ideato l'originale giocattolo. “Certamente lo so – rispose il pittore – è un filosofo italiano: Bruno Munari”. Penso che al bizzarro ingegno di Bruno Munari abbia fatto piacere di sentirsi gratificare dell'attributo di filosofo. E che non l'abbia trovato neppure interamente improprio. Ma penso anche che al maestro della pittura contemporanea la battuta sia nata più che da una spregiudicata opinione della filosofia, da un autentico rispetto per la misteriosa natura e per la magica funzione dei giocattoli. Si dice comunemente che i giocattoli hanno un solo grande difetto: quello di essere riservati ai bambini. Che solo gli adulti, i così detti “grandi”, possono apprezzare tutto il fascino e tutto

il potere di divertimento insiti in questi oggetti, creati per il mondo dei piccoli. Ho visto del resto il gatto “Meo Romeo”, o il cane “Pluto”, o la bambola “Susy”, non solo nello studio di uomini stravaganti come possono esser i pittori, ma sulla severa scrivania di importanti capufficio; come ho visto dignitosi signori sedersi per terra a far andare il trenino elettrico, o allineare sul tavolo, con scrupolosa accortezza, i soldatini di piombo in ordine di battaglia. La realtà in effetti è un'altra. Che i bambini, beati loro! Non hanno bisogno di far sul serio. Cercano oggetti che diano corpo alla loro fantasia, occasione alle loro esperienze, pretesto concreto alla vicenda esuberante degli affetti. I giocattoli rappresentano questi corpi, queste occasioni, questi pretesti. Ecco perché un inventore di giocattoli, che non siano la banale imitazione della



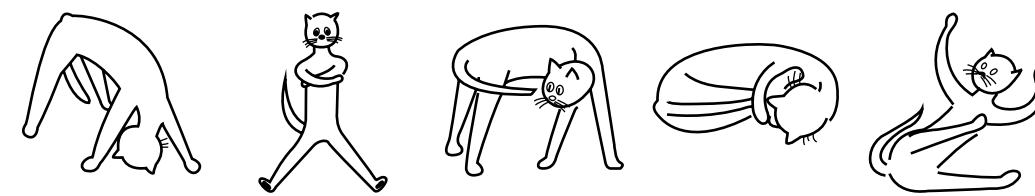
“C'è sempre qualche vecchia signora che affronta i bambini facendo delle smorfie da far paura e dicendo delle stupidaggini con un linguaggio informale pieno di ciccì e di coccò e di piciupaciù. Di solito i bambini guardano con molta severità queste persone che sono invecchiate invano; non capiscono cosa vogliono e tornano ai loro giochi, giochi semplici e molto seri.”

Bruno Munari, *Fantasia*.

realtà degli adulti, ha bisogno di ingegno sottile, e merita senza riserve il nome di filosofo. “Vede – mi diceva il geniale creatore di “Meo Romeo”, che sta ideando ora nuovi personaggi per la grande famiglia di giocattoli che si raccoglie sotto il segno della “Pigomma” – vede, 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, “Meo Romeo” è quasi un gatto vivo, che non graffia, non morde e non patisce. Può torcergli la testa impunemente”. E poi mi parlava di una palla di gomma, di cui non è stata ancora iniziata la produzione in serie, che racchiude nel suo interno il segreto di un sonaglio. Suona e rimbalza, rimbalza e suona. Ma non si scopre, al di là della liscia superficie sferica l'origine del suono. Istruttivo giocattolo. Sorge nel bimbo, con la meraviglia, il fondato sospetto che non

di tutte le cose di questo mondo si possa penetrare l'origine. Perché la palla è piena, e non ci sarà modo di aprirla. Nascono sotto il segno della “Pigomma”, a cui da poco è stato affidato il compito di curare nella parte organizzativa e nella parte artistica tutta la produzione di giocattoli della Pirelli, oltre ai personaggi di Munari, vecchi e nuovi (è nata, ultima della serie, un'arguta e melanconica scimmia), i personaggi di Walt Disney, i personaggi di Rempel e altri di meno illustre origine, ma tutti, se non ugualmente belli, ugualmente simpatici. E funzionali tutti, per quanto ho potuto vederne, se sono veri i principi che abbiamo enunciato sopra. Nascono con procedimenti tecnici diversi. Interessanti anche. Ma non mi pare, almeno qui, che valga la pena di riferirli. Ai bambini, poiché è di loro che si tratta, del loro mondo autentico, immediato, impegnativo, ai bambini non interesserebbero.

Pirelli. “Rivista d'informazione e di tecnica”, n. 6, 1952.



“Era nata da poco la gommapiuma con la quale venivano realizzati materassi e imbottiture varie. Un giorno un dirigente della Pirelli mi chiede: - Che cosa si può fare con la gommapiuma oltre che materassi?

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 animaletto. Provai quindi a pensare a dei giocattoli realizzati in gommapiuma e, logicamente mi interessai dell'aspetto tecnologico sul come si fa a costruire oggetti in gommapiuma, come deve essere lo stampo, che cosa si può inserire nel materiale per permettere una eventuale manipolazione dell'oggetto e, perfino, se non era possibile anche dare un odore gradevole al giocattolo.”

Bruno Munari, *Codice ovvio*.

LA SCIMMIETTA ZIZÌ

di Roberto Rizzi

Progettata agli inizi degli anni Cinquanta (Ponti la pubblica su Domus nel 1952, e nel 1954 è fra i premiati alla prima edizione del Premio la Rinascente Compasso d'Oro), la scimmietta Zizi consente a Munari di mettere a frutto le precedenti esperienze per l'applicazione della gommapiuma armata nel campo dei giocattoli. La scimmietta Zizi è piacevole al tatto, malleabile adatta ad ogni età e può assumere tutte le forme

che il bambino desidera darle. Alla "resa tattile" più volte Munari ha fatto riferimento, ma il materiale che dà vita a Zizi (il poliuretano espanso, comunemente noto come gommapiuma) è una scelta obbligata dalla Pirelli che a partire dagli anni '50 realizza giocattoli in gommapiuma, e che proprio con la collaborazione di Munari creerà un'unità operativa ad essi dedicata, la Pigomma. Lo scheletro di Zizi è a "fili attorcigliati" ed

è stato realizzato in fil di ferro cotto, che non presenta problemi di ossidazioni. Per quanto riguarda l'imballo, il disegno ha un motivo a rete su un involucro trasparente; l'apertura riposizionabile sottolinea l'importanza data da Munari al sacchetto come elemento del progetto. Chi lo apre libera la scimmietta dalla gabbia in cui era

costretta: un gesto che è l'avvio di una stretta e lunga amicizia con Zizi. Zizi è tanto importante nella storia del design dei giocattoli da avere una riedizione nel 1997, quando, attraverso Paolo Minoli, la Galleria del Design e dell'Arredamento acquisisce da Munari un esemplare della scimmietta e i diritti per la sua riproduzione.

Catalogo prima riedizione di Zizi, Galleria del del Design e dell'Arredamento, 2001.



Scimmietta Zizi, pinterest.com.

CHE COS'È UN ABITACOLO

di Bruno Munari

Negli aerei monoposto è il posto del pilota, contenete comandi e strumenti, spazio che nei grandi aerei diventa la cabina di pilotaggio. Nelle automobili di ogni tipo è lo spazio che accoglie le persone. Nelle astronavi è lo spazio che accoglie gli astronauti con tutto il necessario per vivere e controllare la navigazione. Abitacolo è lo spazio abitabile in misura essenziale. In modo figurativo è anche l'intimo recesso individuale,

è il luogo interno dove è situato tutto ciò che forma il proprio mondo. Nelle case degli adulti, non tutti i ragazzi hanno una camera tutta per loro che possono trasformare e arredare a piacere. Molti altri hanno solo un letto, un tavolo, una sedia, un posto per i libri, gli abiti in una valigia come ho avuto io stesso per parecchio tempo. Non hanno un abitacolo dove potersi isolare, dove poter studiare, meditare, scrivere,



Abitacolo, archiproducts.com.

leggere, dormire, ascoltare la loro musica, conversare con gli amici. Da questa esigenza nasce questo Abitacolo, il quale intende risolvere il problema, per ora, sia dal lato strutturale che da quello estetico, e, non meno importante, da quello economico. Abitacolo è una struttura di acciaio ridotta alla sua essenza. Il modulo è di venti centimetri con tutti i suoi sottomultipli, il che permette la massima combinabilità. Questa struttura di acciaio saldato è plastificata con resine epossidiche a 200 gradi. Il suo colore è grigio molto chiaro. La struttura base porta un tavolo, regolabile in altezza e inclinazione. Quattro mensole per libri, di ottanta centimetri ognuna, sono agganciabili dove si vuole. Due superfici di ottanta per centonovanta possono essere fissate a qualunque altezza sui quattro montanti, che sono anche quattro scale per salire sui piani. Bastano otto galletti a vite.

Il montaggio è molto semplice, non occorrono istruzioni. Due cesti metallici si possono agganciare dove si vuole, per mettere ogni cosa. Una ventina di ganci per appendere tutto dove si vuole. Il tutto pesa 51 chili. L'insieme è solido come se fosse saldato; anche un adulto grasso e antipatico può salire sull'Abitacolo senza sfondarlo, anzi dalle prove risulta che l'Abitacolo può portare anche venti persone. Non è stato ancora stabilito il prezzo di questo Abitacolo, ma certamente costerà meno di un tavolo, quattro metri di libreria, un mobiletto contenitore di oggetti, due letti e quattro scale. Senza calcolare che Abitacolo è assolutamente neutro, non impone una sua estetica essendo solo una struttura essenziale, anzi si pensa a qualunque adattamento o trasformazione che l'ambiente voglia fare, rendendosi sempre più invisibile secondo l'invasione dell'ambiente.

Domus, n. 496, 1971.

Prospetto frontale abitacolo, atlasofinteriors.org.





UN LABORATORIO DI CREATIVITÀ E DI LIBERTÀ

di Luciano Marucci



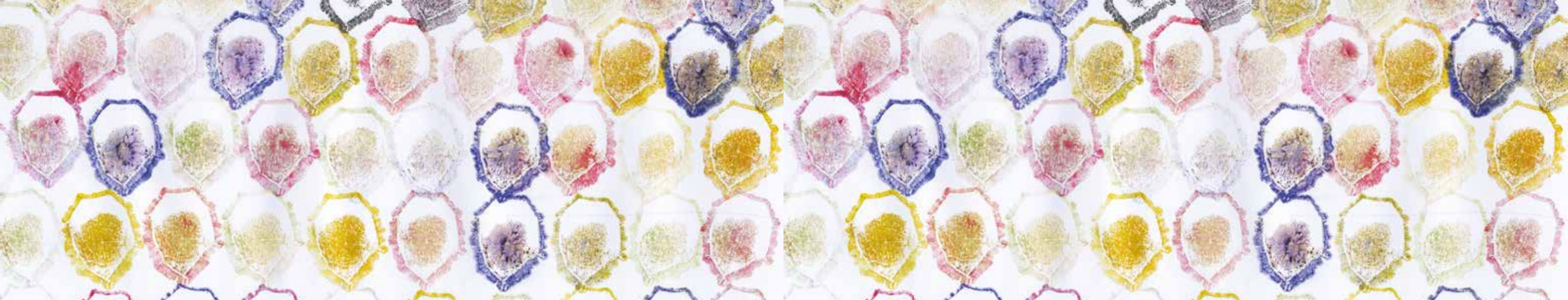
Bruno Munari ai laboratori didattici, laboratoriobebarestellii.it.

A 85 anni suonati, Munari è più attivo che mai e non ha ancora finito di stupirci. Ha trovato il modo di collegare concretamente il suo ingegno artistico alla realtà e continua a lavorare, con impegno ed entusiasmo giovanili, anche per comunicare all'esterno le sue esperienze visuali che riescono a sviluppare negli altri una mentalità creativa. Mi riferisco, in particolare, ai suoi "laboratori per bambini" ai quali l'artista si è andato dedicando con sempre maggiore sistematicità e che, prefiggendosi finalità sociali, sono da considerarsi tra le sue più importanti realizzazioni. Accostandosi alle esperienze di Piaget, matura la convinzione di entrare più apertamente nel sociale rivolgendo le sue attenzioni ai bambini, meno condizionati degli adulti.

"Il famoso psicologo Piaget ha detto che non

si può cambiare la mentalità di un adulto. Io ho tenuto diversi incontri e conferenze a livello universitario, in scuole medie, in scuole elementari e adesso, finalmente, sono arrivato alla scuola materna. 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 per sperare in un mondo migliore fra qualche generazione".

Già nel 1945 realizza 'libri' per l'infanzia (ristampati ancora oggi in varie lingue) e negli anni Sessanta ed oltre pubblica vari testi divulgativi e di didattica per diffondere – come al solito in maniera molto comprensibile – le sue riflessioni sull'arte e sul metodo di operare. Nel tempo, il discorso educativo si va precisando attraverso i libri



Pattern, pinterest.com.

per l'infanzia, l'attività teorica, la psicologia e la pedagogia, fino a sfociare nel progetto unitario dei "laboratori per bambini".

Due anni fa – mostrando la sua nota ammirazione per il Giappone e la filosofia Zen – mi diceva, con saggezza e ironia: "Siamo una comunità di individualisti, per cui ognuno cerca di profittare a proprio vantaggio sugli altri. Invece, in altri paesi tipo il Giappone, si considera che una persona vale per quello che dà e non per quello che prende. È tutto un altro modo di pensare e di stare al mondo. Fare i laboratori per i bambini è un'operazione che mi dà moltissima soddisfazione, perché incide sul reale. Cioè: se un mio pensiero di tecnica, di indagine e di comunicazione entra nella testa di un bambino e impara anche lui a curiosare, a capire e a camminare da solo, vuol dire che nel futuro – visto che i bambini sono la società del futuro che è già qui adesso – ci sarà qualche persona in più che è dalla parte giusta. Insomma: gli americani sono per l'Avere, i giapponesi per l'Essere. C'è una definizione orientale, molto bella, che dice: 'L'eternità è adesso!'. Perciò, se tu riesci a vivere il momento, sei vivo sempre".

Di questo Munari è convinto e non parla mai di vecchiaia, ma di infanzia (il tempo più bello ed eterno dell'uomo), di progetti e del futuro: "se uno riesce a conservare lo spirito dell'infanzia, conserva anche la curiosità di conoscere, la voglia di fare e ciò non lascia tempo per pensare alla vecchiaia".

Ecco perché la sua principale attività resta quella di occuparsi sempre più intensamente della liberazione dei bambini verso la creatività, la fantasia e il pensiero costruttivo. "Io cerco di promuovere la creatività e di risolvere tanti problemi che favoriscono lo sviluppo spontaneo per cercare di annullare lo stereotipo che i bambini usano, perché gli adulti insegnano che l'albero si fa così, casa si fa così, eccetera e loro pensano che ciò faccia parte del linguaggio e, quindi, ripetono. In questo caso non c'è creatività, ma ripetitività". I bambini sono diventati gli attivi interlocutori del suo lavoro e, quando, in certe occasioni, li fa esporre con lui diventano addirittura protagonisti.

Munari, dunque, è convinto che l'arte sia un'attività pubblica, un servizio, così usa la fantasia e la creatività, senza

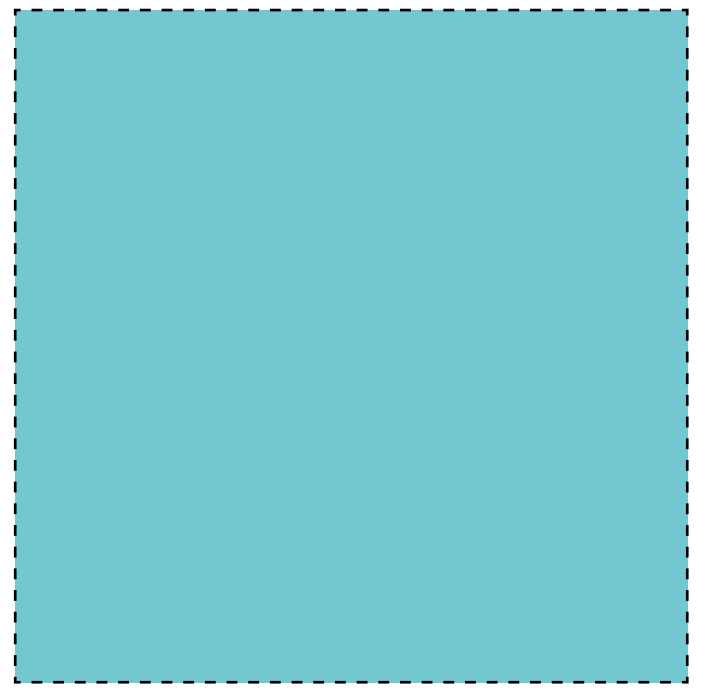
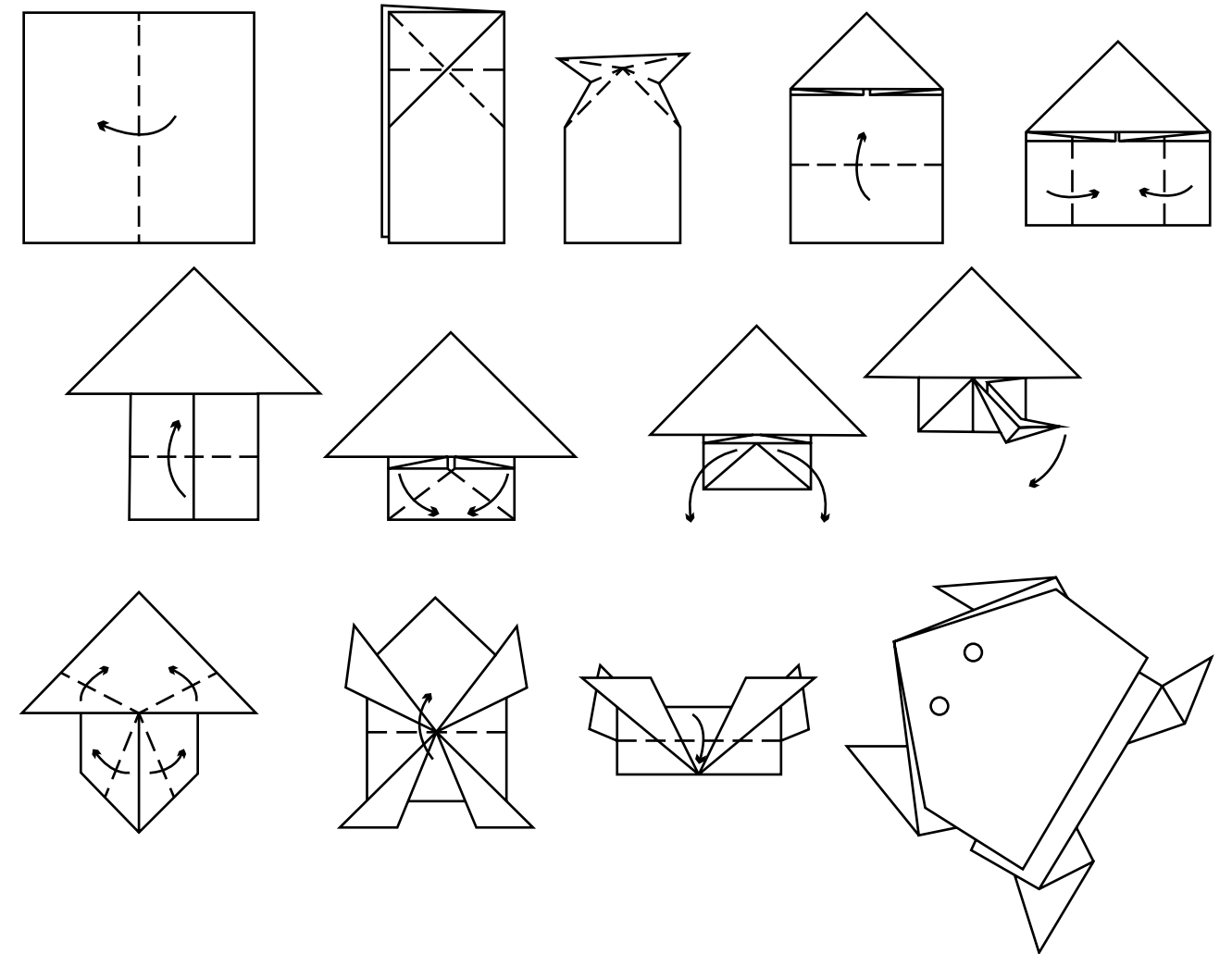
sopraffazione, per liberare quelle degli altri e, per ottenere i migliori risultati, si rivolge specialmente ai bambini e agli operatori scolastici nel tentativo di creare un'umanità più libera. Si è trasformato in Maestro di creatività ed ha elaborato il metodo per realizzare i laboratori dappertutto. Sono chiamati "Giocare con l'arte", perché in essi la pedagogia si attua attraverso il gioco. Il primo è stato reso operativo a Brera, l'ultimo alle Canarie. Tra i più interessanti quello di Faenza per la ceramica e quello annesso al Museo d'Arte Contemporanea Pecci di Prato. "Quello di Prato è un laboratorio sulla stimolazione della creatività che avviene attraverso la tessitura, con l'invenzione di forme nuove fra trama e ordito. 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 solo. Inventare un gioco per far comprendere una regola o un metodo è l'obiettivo dei miei laboratori. Con questi interventi io, praticamente, agisco sulla società del futuro, perché ciò che un bambino impara fino a 3, 4, 5 anni non glielo tira via più nessuno dalla testa. Spero in questo modo di dare le informazioni necessarie per far essere i bambini più creativi e meno ripetitivi. A me interessa più fare degli artisti che dell'arte". Da allora i laboratori si stanno diffondendo in tutto il mondo, in particolare, in Giappone e in Sudamerica. Ne parla con insistenza ovunque anche perché molti gli chiedono informazioni in merito. L'editrice Zanichelli ha già pubblicato libri su queste "strutture formative" realizzate in Italia e all'estero, mentre Munari va progettando "Laboratori liberatori per la creatività individuale" anche per insegnanti e adulti in genere. È fin troppo evidente che con essi c'è stata una più decisa uscita dall'"arte pura", non certo per proclamarne la "morte", ma per allargarne i confini e riaffermarne la centralità. In definitiva, Munari ha una sua concezione dell'arte che supera il valore

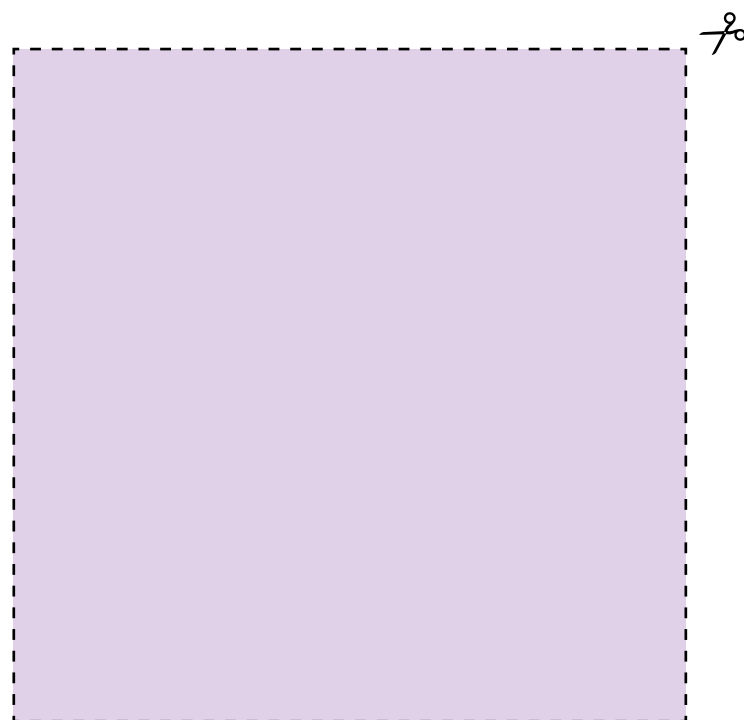
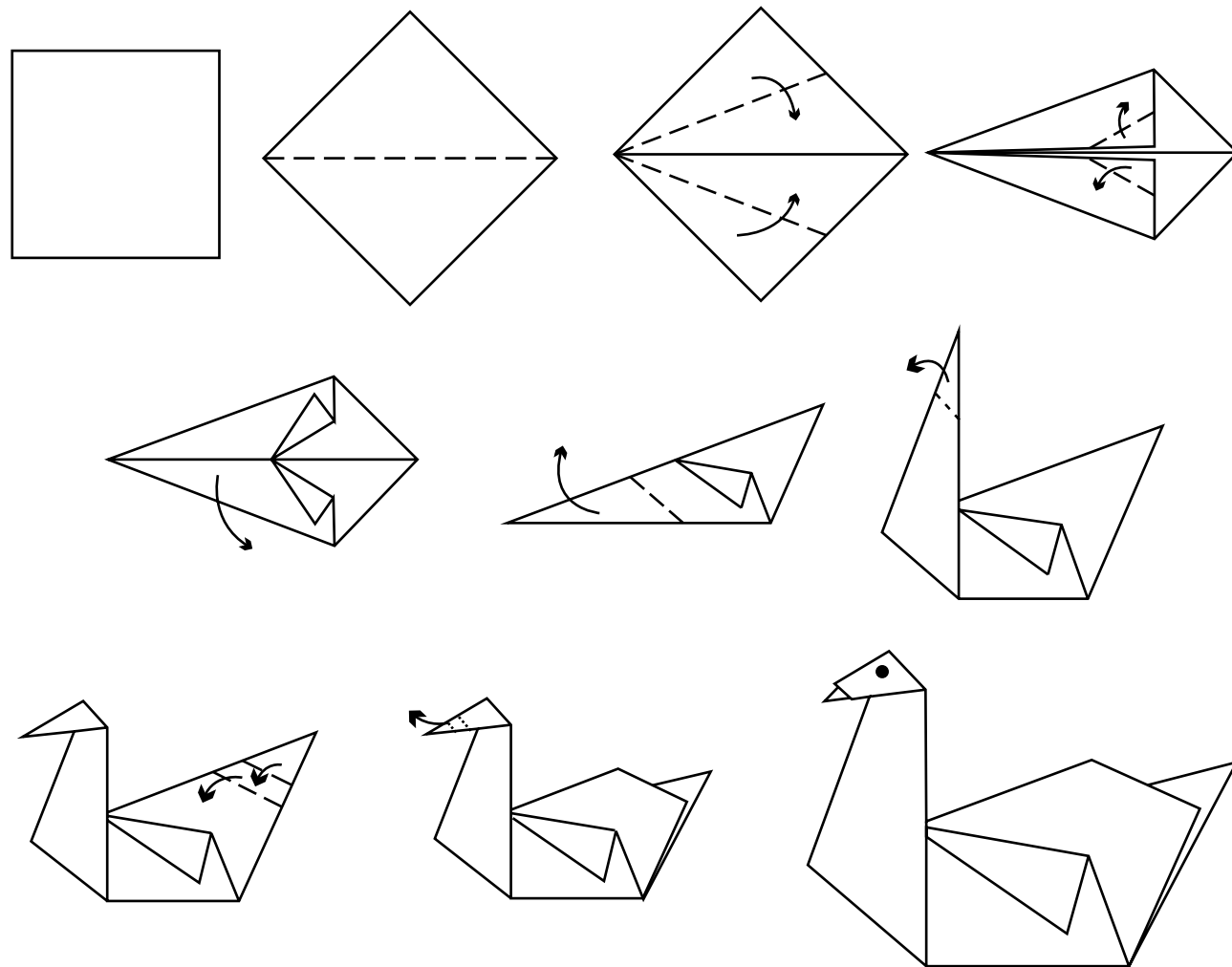
visivo dell'opera e cerca di dare uno sbocco realistico alla sua ideologia. "Io penso a un paese molto civile dove tutti possano fare dell'arte. Contrariamente all'affermazione di un famoso critico, che aveva detto che bisognava fare l'arte per tutti, io, invece, sono per un'arte di tutti". Munari, quindi, è un individuo pericoloso: è molto gentile, sa essere puntuale e non veste jeans, ma si traveste da borghese allo scopo di poter attuare, insospettato, la sua rivoluzione, approfittando dell'ingenuità dei piccoli e delle distrazioni dei grandi. "Sì, io faccio la

rivoluzione con i laboratori per i bambini, ma non bisogna divulgare questa notizia. I 'laboratori' sono la cosa più importante che ho fatto per la gente e, soprattutto, per i genitori che hanno un buon pensiero per i loro figli. Piacciono alle mamme, a molti adulti che scoprono che i bambini fanno delle cose che neanche noi siamo capaci di fare, perché non siamo stati abituati, fin da piccoli, ad osservare, a capire". Una cosa è certa: Munari è "quello" che ha fatto tante cose diverse spendendo tutta la sua vita per migliorare la qualità di quella degli altri.

Hortus, n. 12, 1992.



“ Un bambino che riesce a fare un origami, a piegare un foglietto di carta in tanti modi per cui si trasforma in un uccellino o in una barchetta o in una rana eccetera,→



→ è un bambino che ha memorizzato un processo progettuale. Il bambino così educato sarà un bambino creativo, capace di osservare e di capire”.

Istruzioni e carta per origami, illustrazioni di Agnese Bartolucci.



Copertine, munart.org.

UN DESIGNER PER TANTIBAMBINI

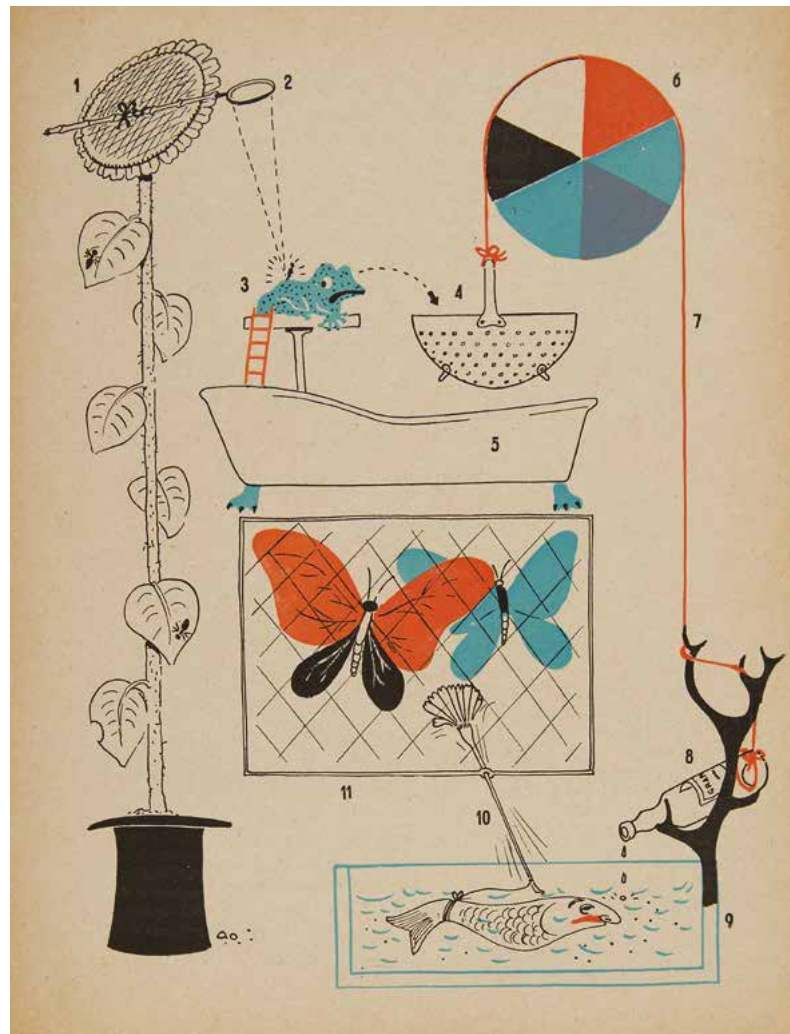
di Dantona Bice

I primi libri per bambini

Bruno Munari iniziò ad entrare molto presto a contatto con il mondo dell'infanzia con il suo lavoro: a soli 22 anni, infatti, nel 1929, il suo primo lavoro editoriale fu proprio un libro per bambini, Aquilotto implume. Il vero incontro di Munari con i libri per bambini, però, avvenne negli anni Quaranta, durante la guerra. Nel 1942 Munari pubblicò con Einaudi un volume molto curioso: "Le macchine di Munari", in cui presentava "una serie di marchingegni astrusi e complicatissimi per scopi assolutamente surreali", nonché un originalissimo Abecedario. Bisogna evidenziare una circostanza non irrilevante: Bruno Munari iniziò a dedicarsi con costanza all'editoria per l'infanzia proprio dopo che nel 1940 era diventato papà. Anche nel caso di Munari fu l'esigenza di un certo tipo di libri e la percezione di una loro mancanza a spingere verso il progetto di qualcosa di diverso dall'esistente e più adeguato alle necessità del bambino, come ha più volte raccontato lui stesso: "Quando è nato mio figlio, ho cercato di capire la sua natura, senza imporre quel che io credevo che dovesse fare" Fu in questo modo, partendo dal bisogno di repe-

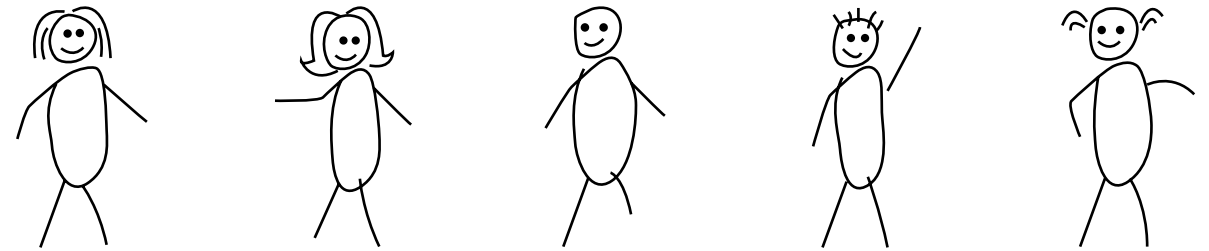
rire dei libri adatti al suo bambino di pochi anni e non trovando sul mercato nulla di adeguato, che Munari iniziò a progettare dei libri che nel 1945 vennero pubblicati in una serie dedicata, "I Libri Munari": "Ho cominciato a ideare delle storie molto elementari. Le facevo vedere a mio figlio, il quale era il mio verificatore, perché volevo controllare che la cosa funzionasse." In questi libri, Munari volle innanzitutto modificare il ruolo del bambino: ovvero da osservatore passivo di una storia che aveva per protagonista un altro personaggio a egli stesso protagonista della storia che stava leggendo. Così inventò delle storie molto semplici ma curiose, con personaggi diversi dai comuni libri per bambini: "perché un bambino non sa che cos'è un principe, che cos'è una principessa, non sa cosa vuol dire innamorarsi, non conosce queste situazioni". In questi libri non compariva nessun protagonista, perché "il protagonista 'plagia' il bambino. È il bambino che si deve sentire protagonista". Ecco quindi il secondo fattore di novità di questi "Libri Munari": per rendere il bambino protagonista della storia e fargli compiere delle azioni che permettessero di determinare lo svolgersi del rac-

“I bambini sono importanti, sono il futuro qui con noi, non trascuriamoli altrimenti la società futura sarà ancora come questa di oggi.”



Le macchine di Munari, minervauctions.com.

Illustrazione di Agnese Bartolucci.



conto, Munari lavorò sulla forma stessa del libro, sfruttando a pieno le possibilità offerte dall'industria tipografia. E così, tra pagine di misure diverse, finestrelle da aprire, buchi attraverso i quali guardare, il bambino entrava in questi racconti e ne diventava protagonista, procedendo attraverso una serie di scoperte divertenti, che stimolavano quel “fattore sorpresa” che per Munari era fondamentale per poter iniziare ad amare l'oggetto libro.

Il progetto di “Tantibambini”

Senza un rapporto di fiducia e di intesa così profonda tra l'editore, l'intera casa editrice Einaudi e Bruno Munari, non sarebbe stata mai possibile la nascita della collana “Tantibambini”, né il suo protrarsi per ben sei anni, nonostante le oggettive difficoltà. Come lo stesso Munari raccontava, la collana nacque quasi per caso: “Durante una riunione del comitato di redazione mi accorsi che tutti continuavano a citare i libri per bambini confondendoli con quelli per ragazzi. Lo dissi, e Giulio Einaudi prese la palla al balzo. ‘Falla tu, allora, una collana di libri per bambini!’. E io la feci.” ma Per Giulio Einaudi quello di offrire libri nuovi e di qualità anche ai più giovani lettori era un problema molto sentito, come osservò Nico Orengo: “Einaudi all'editoria per ragazzi aveva sempre pre-

stato attenzione, da quando, nel '42, aveva pubblicato la Catari della trecciolina di Elsa Morante.

Voleva per loro ottimi libri, belle illustrazioni. Sapeva che il suo pubblico cominciava da lì, che un lettore si conquista e si mantiene cominciando dagli occhi, dal materiale di cui è fatta una pagina.” Ma, nonostante questa attenzione per la coltivazione del lettore sin da piccolo, era di fatto la prima volta che la casa editrice dedicava un progetto specifico ai bambini.

Tanti bambini tutti diversi

La collana prende il nome “Tantibambini”: un nome che ha già dentro una filosofia precisa, quella di proporre tanti modelli e spunti diversi, sia in termini storie che di immagini, perché i bambini non sono tutti uguali, ma sono “tanti”, e in quanto tali vanno rispettati: “I bambini sono tutti diversi, sono allegri, sono vivacissimi, sono calmi, sono rabbiosi, sono dolci, sono noiosi, sono irritabili, sono tristi, sono affettuosi, sono indifferenti. E quando un bambino è triste diventa noioso, irritabile, rabbioso e calmo. Mentre un bambino allegro può anche essere affettuoso, vivace, calmo se qualcosa lo interessa. Come si può fare a interessare tanti bambini così diversi? Pensate che si possa dare a tutti la stessa favola illustrata con gli stessi dolci-

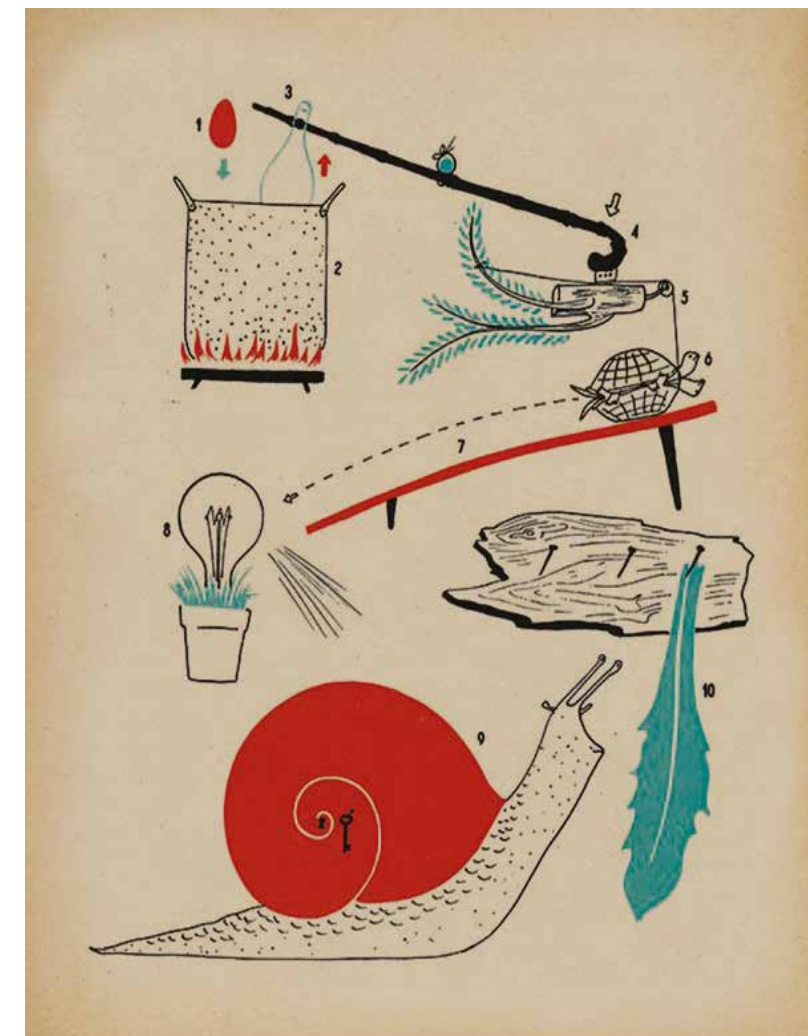
nati disegni? No vero? No.” Se si prendono in esame già solo i primi quattro titoli si può avere già quasi uno sguardo d'insieme della varietà della serie dei “Tantibambini”. Il primo libro, L'uccellino Tic Tic, è in qualche modo una rivisitazione – la prima – della favola di Cappuccetto Rosso: parla di un bambino che ha paura di un lupo, che si rivela essere cattivo solo perché ha fame; e infatti basterà una buona merenda a renderlo mansueto, cessando di essere il classico “lupo cattivo” che terrorizza i bambini. Una delle direzioni della collana è quella del sovvertimento delle classiche situazioni delle fiabe, proponendo dei modelli di comportamento che inducano il bambino ad una presa di coscienza della propria responsabilità e delle proprie possibilità. Il secondo libro, Poesie senza senso è una raccolta di non-sense scritti da Edward Lear oltre cent'anni prima. Qui emerge un'altra delle vie perseguite dalla collana, che è quella dei testi surreali, che stuzzicano la fantasia del bambino, ancora non imprigionata dalla rigidità del pensiero

logico, e divertono con i suoni delle parole. Anche il terzo libretto, l'Alfabetiere ha nei testi lo stesso orientamento al surreale dei non-sense di Lear, ma nella proposta si riscontrano due altri aspetti tipici della collana. Uno è l'utilità didattica del libro, che rappresenta un'alternativa ai classici alfabetieri, proponendo un modo più divertente e più intuitivo di introdurre le lettere dell'alfabeto. L'altro è dato dal carattere di libro attivo, che richiede al bambino un intervento concreto, invitandolo a seguire l'esempio di ritagliare le lettere ed incollandole a proprio piacimento, divenendo protagonista e co-autore di un libro. Il quarto libretto, Gli affari del signor Gatto fa parte delle più autentiche “favole moderne”: storie che hanno come tema problemi che vengono dal mondo reale, affrontati in maniera accessibile ai bambini, in modo tale che essi possano iniziare a comprenderli per potersi difendere e distinguere i buoni dai cattivi comportamenti sociali, senza buonismo ma con coscienza.



Libro per bambini edito da Munari, fermoeditore.it.

“Capire che cos'è l'arte è una preoccupazione (inutile) dell'adulto. Capire come si fa a farla è invece un interesse autentico del bambino.”



Le macchine di Munari, designforkids.it.

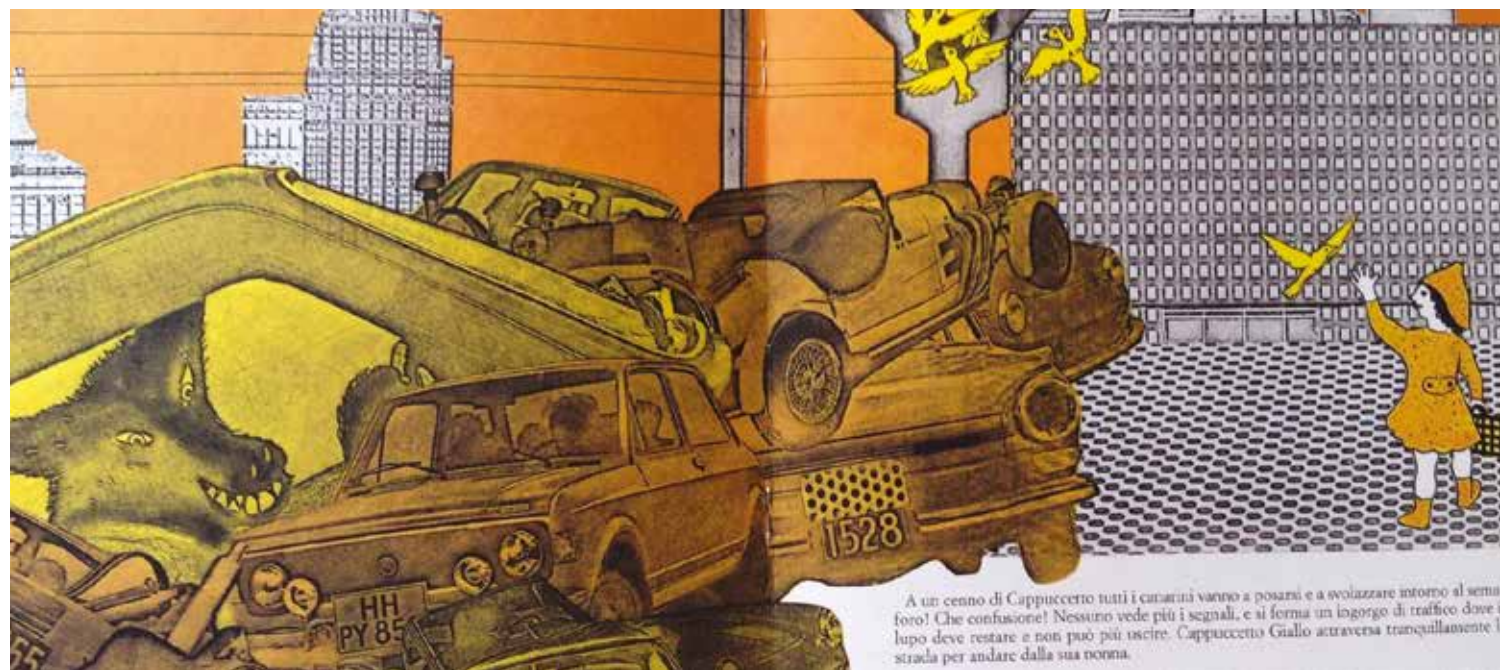
È la storia di un gatto industriale che, per arricchirsi, avvia una produzione di topi in scatola per il mercato di massa dei gatti, ma finisce vittima di un sabotaggio dei topi, che non si lasciano ingannare e reagiscono.

Tanti Munari

Il ruolo di Bruno Munari all'interno di questa collana ha molte sfaccettature. Si muoveva in una quasi totale autonomia rispetto alla casa editrice un meccanismo molto diverso dal normale. Di ogni libretto, Munari progettava la copertina, scegliendo l'illustrazione più significativa e più adatta a collocarvi il titolo, e curava tutti gli aspetti relativi all'impaginazione. Ma Munari è stato anche autore di molti libretti, a volte in maniera esplicita, altre volte in modo più celato. A Bruno Munari sono da attribuire, innanzitutto, quattro libretti come autore totale. Il primo è l'Alfabetiere. Ci sono poi Cappuccetto Verde e Cappuccetto Giallo, due perfetti esempi di capovolgimento della favola tradizionale, ambientati in contesti completamente diversi. Il primo è ambientato, come la classica favola, in un bosco – realizzato con una tecnica a timbri, di varie tonalità di verde –, nel quale Cappuccetto Verde si inoltra con la sua amica, la rana Verdocchia, per raggiungere la casa della nonna: sarà proprio la rana, con le altre sue amiche, a mettere in fuga il lupo che voleva assalirla. Il secondo è invece ambientato in una caotica città, resa graficamente con l'utilizzo di xerografie di automobili e palazzi; anche in questo caso, Cappuccetto esce per portare qualcosa alla nonna, accompagnata dai suoi amici canarini che causeranno un ingorgo di traffico nel

quale rimarrà bloccato anche il lupo che, a bordo della sua automobile, aveva tentato di avvicinare Cappuccetto. In questi due libri, Munari utilizza i racconti stessi come portavoce delle sue idee in merito alla fiaba tradizionale ed alla paura. In Cappuccetto Verde alla fine si legge: "Ormai Cappuccetto non ha più paura del lupo perché sa che ha tanto amici. Arrivati a casa, Cappuccetto e Verdocchia raccontano alla mamma la loro avventura. – Quel brutto lupo cattivo non si farà più vedere, – dice la mamma, – ormai ha preso una paura che non gli passerà tanto presto: una paura che prima non sapeva neanche esistesse" Si tratta, da una parte, di una critica alla paura che potrebbe condizionare anche i bambini per lungo tempo nella vita, e, dall'altra, una difesa di una fiaba moderna e più positiva, che offre modelli comportamentali di solidarietà ed aiuto reci-

Cappuccetto Giallo, corraini.com.



A un cenno di Cappuccetto tutti i canarini vanno a posarsi e a svolazzare intorno al semaforo! Che confusione! Nessuno vede più i segnali, e si forma un ingorgo di traffico dove il lupo deve restare e non può più uscire. Cappuccetto Giallo attraversa tranquillamente la strada per andare dalla sua nonna.

proco, come anche nell'altro Cappuccetto. L'ultimo libro di Munari come autore totale è Rose nell'insalata.

Si tratta di un libro che propone soprattutto delle attività artistiche facili accessibili a tutti i bambini, anche quelli che non sanno disegnare. La storia è quella di alcuni bambini che scoprono che ci sono delle rose nascoste in molti ortaggi: cioè che, tagliando cespi di insalata, peperoni, cipolle, verze e quant'altro, le parti ottenute si possono utilizzare come timbri per creare fiori o altre forme e sorprendenti per i bambini per la facilità con cui si possono realizzare. Quella delle rose nell'insalata è una delle attività per i bambini più note di Munari, riproposta nei suoi laboratori. A queste partecipazioni palesi di Munari alla collana come autore, se ne aggiungono altre, più nascoste, rispetto alle quali decide di rimanere in incognito,

scrivendo sotto pseudonimo. Del primo libro della collana è autore uno sconosciuto E. Poi. La vera identità di E. Poi non venne immediatamente allo scoperto, ben si venne a sapere che questo signor E. Poi altri non era che Bruno Munari, che dichiarò: "E. Poi, che poi sarei io!"

Sulla nascita dello pseudonimo, Ettore Maiotti, autore delle illustrazioni del secondo libro firmato come E. Poi, racconta che la scelta derivava dal fatto che i bambini, quando viene raccontata loro una storia, chiedono sempre "E poi?". Lo pseudonimo veniva utilizzato da Munari nei casi in cui riteneva opportuno riscrivere i testi di alcuni libri, senza però offuscare la figura di questi giovani autori i cui nomi avrebbero finito per esserne sopraffatti. A leggere la biografia, è chiaro che Munari voleva divertirsi a confondere le idee; infatti recitava: "E. Poi, di origine norvegese, ma nato in Italia da madre oriunda e padre indigeno, vive con una sorella belga al confine tra il Portogallo e l'Australia. È sposato con una napoletana di New York ed ha tanti bambini. Normalmente è piuttosto pallido, con i capelli molto trasparenti e gli occhi. Vincerà il Grande Premio Internazionale per le Favole Acriliche nel 1998, in gennaio." Questo pseudonimo venne utilizzato da Munari quattro volte e fu il più noto e il più frequente, ma non sarà l'unico utilizzato nella collana.

Libri per bambini come oggetti di design, Politecnico di Milano, AA 2009/2010.

