

Vittorio Fagone

*Fantasia esatta.  
Cento anni  
dalla nascita  
di Bruno Munari,  
artista e designer*

L'ampia e ben articolata mostra (200 opere raccolte in dieci ragionate sezioni dai curatori Marco Meneguzzo e Beppe Finessi) che la Rotonda di via Besana a Milano dedica a Bruno Munari traendo spunto dal centenario della nascita dell'artista e designer, famoso in tutto il mondo per le sue originali e inconfondibili creazioni, merita di essere qui segnalata in quanto essa testimonia in modo efficace dei diversi orizzonti di attività nei quali si è espressa la straordinaria forza creativa del celebre artista e designer milanese. C'è qualcosa di singolare e profondo che ha contrassegnato la mia ammirata amicizia con Bruno Munari lungo un quarantennio. Entrambi dividevamo un vero e proprio culto per Wolfgang Goethe, magistrale interprete della cultura del XIX secolo e lucido profeta della cultura del mondo moderno che si sarebbe affermata nel secolo successivo. Se si rileggono i testi di Munari, le citazioni di Goethe risultano tanto numerose quanto pertinenti e illuminanti. Il titolo stesso di questo articolo, *Fantasia esatta*, fa riferimento a una precisa annotazione di Goethe. Carlo Ludovico Ragghianti era stato assai attento a registrarne l'ampiezza del significato e Munari, convinto estimatore del critico lucchese, l'aveva voluto riprendere per spiegare il suo rapporto con la grafica editoriale: "non esiste per me una regola che vale per tutto (ma forse c'è ed è quella della ricerca dell'essenzialità) per cui ogni problema di progettazione visiva o di progettazione di oggetti ha solo alcune soluzioni formali". In merito alla progettazione grafica Munari teneva a specificare: "non solo la progettazione della copertina di un libro o di una serie di libri ma è anche la progettazione del libro stesso come oggetto e quindi il formato, il tipo di carta, il colore dell'inchiostro in rapporto al colore della carta, la rilegatura, la scelta del carattere tipografico secondo l'argomento del libro, la definizione della giustezza del testo in rapporto alla pagina, la posizione delle numerazioni delle pagine, i risguardi, il carattere visivo delle illustrazioni o fotografie che accompagnano il testo e via dicendo".

Sono stato per tutti gli anni Sessanta e Settanta uno dei responsabili editoriali delle case editrici Mondadori, Il Saggiatore e Feltrinelli. In tutti questi anni non ho mai mancato a un appuntamento fondamentale per quanti impegnati nell'editoria libraria: l'autunnale "BuchMesse" di Francoforte.

Devo dire che da tutte le parti del mondo veniva riconosciuta, e qualche volta paradossalmente contestata, l'eleganza e la bellezza dei libri italiani come opere "meta-tipografiche". Albe Steiner, Bob Noorda e soprattutto Bruno Munari erano i protagonisti di quella stagione particolarmente felice del graphic design italiano. Gli inconfondibili libri di Einaudi, su cui un'intera generazione di intellettuali si è formata, erano tutti di Munari. Munari realizzava così anche molti libri di Bompiani mentre Albe Steiner e Bob Noorda davano una fisionomia subito riconoscibile alle proposte innovative dell'editore Feltrinelli.

Due testimonianze non possono a questo punto essere qui tralasciate. Giulio Einaudi, a proposito del lavoro di Munari per la sua casa editrice, così affermava: "lo ricordo in centinaia di riunioni, lui arrivava e noi gli avevamo già preparato una pila di libri da 'copertinare'; con una inventiva fulminea Bruno Munari riusciva a dare immediata rispondenza formale ai contenuti, sceglieva i caratteri, i colori, le immagini. Aveva dei circuiti mentali rapidissimi, che si coagulavano nelle sue mani. Le sue mani agivano, creavano come in un film accelerato: sembrava che pensasse con le mani e che il pensiero diventasse realizzazione in tempo reale. Munari ha inventato un'identità

grafica che è rimasta nel tempo e che ha reso inconfondibili i nostri libri”. E a proposito della “fulmineità”, messa in risalto da Giulio Einaudi, Umberto Eco ha potuto spiegare: “Munari lavorava sulla pagina come se accordasse un violino, era tutta questione di variazioni minime, ‘millimicron in millisecondi’. Mentre muoveva le sue dita sottili, lo guardavo incantato e capivo che non avrei imparato mai”.

Munari non è tuttavia rimasto confinato, nei suoi magistrali interventi di design grafico, al campo editoriale. Per chi ha conosciuto la Milano degli anni Sessanta e l'entrata in funzione della metropolitana in piazza Duomo, può assumere un particolare significato la dichiarazione che in un volume dedicato alla “Costanza dell'immagine” della Campari ho avuto modo di raccogliere dallo stesso Munari: “Si può progettare un manifesto che abbia dimensioni illimitate, sia in lunghezza che in altezza; un manifesto stampato in un unico formato ma tale che dalla combinazione dei singoli elementi nasca un solo manifesto di cento centimetri per centoquaranta, di quattrocento per settanta, di duecento per duecentottanta, di trecentocinquanta per cento...? È difficile stabilire se è un manifesto solo o due o più. Il fondo rosso li unisce, il motivo della parola tagliata e ricomposta forma un gioco visivo continuo, le diverse dimensioni del nome danno effetti di profondità e l'occhio scorre volentieri in ogni direzione attratto da questi giochi di combinazioni (di solito nel desiderio maligno di scoprire qualche errore). Questo manifesto raggiunge la sua efficacia di informazione anche se è intravisto parzialmente, anche se gruppi di persone lo coprono parzialmente, anche se visto di corsa dalla vettura del metrò. In questo caso la combinazione è soltanto possibile in senso orizzontale, ma è evidente che, in altri casi, si può ottenere anche la combinazione verticale assieme”. Munari aveva particolarmente gradito quanto mi era sembrato opportuno aggiungere a commento di quella intervista: “è possibile verificare la straordinaria forza di richiamo del manifesto di Munari, sempre nuovo a ogni ricombinazione, sempre capace di creare nuove profondità, di stimolare un va e vieni dell'occhio, della memoria, dell'immaginazione; il rosso vivo brillante e inconfondibile di Campari, esplicitato e esaltato mille volte dal nome ripetuto; la scritta, in continua progressione, dal rosso. Munari ama autodefinirsi un cultore di ‘arte pratica’; chiunque si interessi delle diverse espressioni dell'arte oggi, sa che questo manifesto rappresenta una prova inconfutabile di moderna ‘pratica dell' arte’, al di sopra di preclusive o idealistiche limitazioni”.

Alla fine degli anni Sessanta in una della più importanti scuole di design d'Europa, il Centro Scolastico per le Industrie Artistiche (CSIA) diretto con passione e competenza da Bruno Monguzzi, ho avuto modo di collaborare alla realizzazione di un singolare seminario di studi di cui conservo una nitida memoria. In quel periodo sembrava che la più classica delle produzioni artigiane svizzere fosse destinata a scomparire. Dal Giappone e dall'Italia arrivavano nuovi orologi segnatempo che indicavano numericamente l'istante su uno schermo, in genere rettangolare. Jacques Monnier Raball, direttore dell'istituto d'Arte di Losanna, dopo aver consultato antropologi e psicologi oltre che le più famose imprese dell'orologeria svizzera, era arrivato a una conclusione poi rivelatasi esatta: nessuno avrebbe saputo rinunciare al nodo che un orologio stabilisce tra spazio e tempo. Tutti amiamo spazializzare il tempo secondo una modalità assai prossima a quanto il mondo dell'arte ha verificato per millenni in ogni civiltà. In quell'occasione Max Bill, forte della

diretta esperienza di allievo del Bauhaus e di promotore della Hochschule für Gestaltung di Ulm, aveva voluto affermare come in tutta la cultura visuale moderna il rapporto con le attività artigiane, con l'universo decorativo e tecnico da queste espresse, risultasse fondamentale. Aveva voluto ricordare con ampiezza di documentazione come non esiste industria che non abbia il suo cuore artigianale. I modelli elaborati dai nuovi computer avevano bisogno di una verifica fattuale.

In quegli anni avevo pubblicato diversi volumi dedicati all'artigianato lombardo ed europeo. Uno di questi *Momento artigiano*, curato insieme a Umberto Eco, aveva avuto un vivo successo internazionale. Tenevo a sottolineare, naturalmente d'accordo con Max Bill, come la cultura artigiana europea non fosse destinata ad essere travolta dalla contemporaneità che vedeva l'affermazione della produzione di serie ma, al contrario, venisse a trovare una dimensione di compatibilità al di là degli stilemi del moderno. L'intervento di Bruno Munari teneva a esplicitare come il suo lavoro rivolto verso l'orizzonte del design puntasse a un nuovo incontro tra design e artigianato. La piccola serie mediava questo incontro, gli splendidi oggetti realizzati per Danese nascevano da una stretta collaborazione con gli artigiani realizzatori. A questo proposito non posso tralasciare di ricordare una precisa affermazione di Munari che aveva voluto affidarmi nell'ultimo nostro incontro pubblico in occasione della mostra I Colombo, realizzata nella primavera del 1995 alla Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea dell'Accademia Carrara di Bergamo: "Ancora oggi si confonde il design con l'arte e molti artisti si sentono di poter fare del design ma in realtà il loro metodo di progettazione è sempre quello dell'opera d'arte più personale possibile e del pezzo unico. Effettivamente si potrebbe dire che l'artista ha un suo stile, col quale dà forma alle sue opere, ed è riconosciuto per questo suo stile o caratteristica, che può essere un colore, una forma, o l'uso del pennello in un certo modo. Il designer invece non ha stile, non dovrebbe avere stile perché il designer progetta per dare uno stile a un prodotto o a un'azienda. La sua opera si riconosce per i valori oggettivi (e non come l'artista che opera con valori soggettivi) che organizza nel suo metodo progettuale". Occupandomi delle nuove ricerche sull'immagine elettronica, negli ultimi trent'anni ho lavorato in Giappone più che in qualsiasi altro paese europeo. Qui ho potuto misurare come forse il "creativo" italiano, artista e designer, più noto ed apprezzato fosse Bruno Munari. Il suo museo-laboratorio creato per i bambini è un luogo che esalta invenzione e immaginazione; non solo nei bambini, interlocutori prediletti da Munari per condurre originali sperimentazioni su un pubblico il più vasto possibile, ma anche per affermare la necessità e l'estensione di quella che lui aveva chiamato, seguendo l'insegnamento di Goethe, "fantasia esatta".

*Molti degli aspetti della singolare opera di Bruno Munari delineati in questo articolo risultano ampiamente descritti e spiegati nella conferenza autobiografica tenuta da Munari a Lucca il 9 febbraio 1990 sinora non pubblicata e di cui, quanti interessati all'arte e al design a Lucca, conservano ancora una buona memoria. Si ringrazia qui per la preziosa collaborazione Marco Meneguzzo che fu allora l'interlocutore di Munari e che ora introduce la trascrizione dell'incontro tenuto alla fondazione creata dall'amico Carlo Ludovico Ruggianti.*

**Bruno Munari a colloquio  
con Marco Meneguzzo\***

## Bruno Munari alla Fondazione Ragghianti, 1990

fotografie Foto Cortopassi,  
di Luciano Ceccotti, Lucca

La mia esperienza personale nel dialogare con Bruno Munari, aggiunta alle molte interviste che gli ho visto e sentito rilasciare, mi ha consentito di individuare alcune linee di sviluppo costanti nell'esposizione del proprio processo creativo. Munari parte sempre dal dato concreto, dall'oggetto esistente, sia che si tratti di una propria opera, sia che si tratti di un oggetto su cui esercitare un processo innovativo o semplicemente cognitivo. Questo atteggiamento – molto anglosassone e molto didattico – può apparire semplicistico, ma di fatto fa parte di un vero e proprio metodo di ricognizione e di apprendimento, rivolto anche a se stesso, come approccio iniziale al problema da risolvere. Difficilmente nei testi di Munari si troveranno astrazioni teoriche evidenti, mentre egli fornisce tutti gli strumenti e i dati per elaborare teorie che solo in rari casi – come nei libri derivati dall'insegnamento al MIT nel 1967 – accenna schematicamente. Non solo, la descrizione è sempre accompagnata dalla visione, quasi che egli volesse mantenere il livello di ogni incontro – con le persone e con le cose – al grado più diretto, privilegiando ancor più l'immediatezza del vedere alla concettualizzazione del parlare. Tutto ciò non deve trarre in inganno. Le linee guida del proprio metodo sono costantemente presenti in ogni intervista, e si possono riassumere in quella vocazione maieutica che fa scoprire all'interlocutore conoscenze che sono già dentro di sé. Naturalmente questo non ha più nulla a che fare con la teoria platonica delle idee (anzi! In fondo Munari potrebbe piuttosto assimilarsi a un empirista inglese...), ma ha molto a che fare con quella "naturalità", cioè con quell'elemento di superiore evidenza, che va riscoperto all'interno di ciascuno, nascosto sotto le sovrastrutture sedimentate delle convenzioni visive e sociali.

Marco Meneguzzo , febbraio 2008



1.  
Bruno Munari con Marco Meneguzzo e Pier Carlo  
Santini, 1990

2.  
Bruno Munari alla Fondazione Ragghianti, 1990

Bruno Munari a colloquio con Marco Meneguzzo  
Conferenza del ciclo *Artisti in diretta* III,  
organizzata da Pier Carlo Santini,  
Fondazione Ragghianti,  
9 febbraio 1990.

## TRASCRIZIONE INEDITA DELLA CONFERENZA

Lucca, Fondazione Ragghianti, 9 febbraio 1990

Introduzione di Pier Carlo Santini, Direttore della Fondazione Ragghianti:

Vorrei dire due parole sul mio carissimo amico Bruno Munari a cui mi lega una profonda amicizia da circa trenta anni. Sul frontespizio della monografia di Aldo Tanchis si legge: "Conservare lo spirito dell'infanzia dentro di sé per tutta la vita vuol dire conservare la curiosità di conoscere e il piacere di capire la voglia di comunicare". Sono parole di Munari che non potrebbero meglio introdurci alla comprensione della sua personalità e di ciò che più stabilmente la distingue e la qualifica. In effetti l'eterno fanciullino che abita nella sua anima ci aiuta a spiegare il continuo rinascere di idee, di proposte e di invenzioni che sgorgano come da un incantato stupore. Una forchetta quando non è di buona qualità può piegarsi e Munari è subito disposto a giocarci come un bambino. Ma attenzione, i suoi giochi assai più spesso di quanto si creda non sono innocui *divertissement*, le sue favole e le sue storie contengono spesso una morale. Michel Seuphor ha scritto una volta "dir bonjour à Munari c'est dir bonjour à un art léger comme une musique, cet inventeur a introduit l'humeur dans l'art géométrique" e in effetti il dato forse più costante dell'intera sua opera è un'arguzia intelligente e ludica che si manifesta con sconcertante semplicità. Nel ventennio Trentacinque/Cinquantacinque l'attività propriamente artistica di Munari si svolge con una certa continuità. Proprio al Trentacinque risalgono alcuni dipinti dal titolo *Anche la cornice* che sono ragguagliabili alle forme di Albers, coeve o di poco anteriori. In questo periodo Munari è molto vicino agli astrattisti che fanno capo alla Galleria del Milione, importante tramite con la cultura europea. Pur non entrando formalmente nel gruppo, poi identificato come Astrattismo storico, egli ne condivide la poetica e gli orientamenti, studiando per proprio conto De Stijl, Mondrian e le molte flessioni europee dell'arte non figurale. Ma conosce anche gli architetti del razionalismo che alle stesse fonti si formano e si riferiscono. E Prampolini, è Munari stesso a informacene, gli fa conoscere Calder cui sono da riferire alcuni dei *mobile* e delle *macchine inutili*. Se computiamo anche la conoscenza del Bauhaus, di Man Ray e di Moly Nagy, di Harp e di Max Bill dobbiamo convenire che Munari costituisce un caso davvero singolare di continuo incessante scandaglio della cultura internazionale. Per lui si tratta sempre di provare, di voler conoscere tutto il possibile, come ha dichiarato qualche anno fa. Il problema di dare incisività sempre maggiore alla comunicazione lo conduce a sperimentare, a saggiare, a mantenersi attento, non solo alle ricerche artistiche ma anche a quelle scientifiche. Vastissima è sempre la gamma dei riferimenti che la sua opera sollecita e propone per quanto originali sono le soluzioni contrassegnate da una inconfondibile identità. In un suo non dimenticato saggio Ragghianti ritenne di poter usare per Munari la definizione di "fantasia esatta" considerando il carattere proprio dell'arte e della creatività che è libera intuizione ma deve anche essere cosciente dominio. Non credo che di Munari si potrebbe fare un più sintetico ma più penetrante elogio.

Munari:

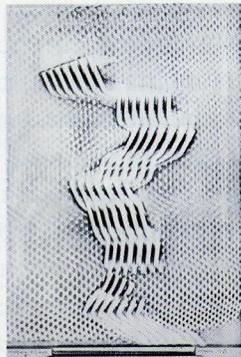
Io propongo di iniziare con delle proiezioni così si vedono delle opere diverse.



Poi ho portato un'opera a luce polarizzata che viene proiettata con i colori che si muovono e che cambiano. Dopo possiamo parlare di queste cose che abbiamo visto e voi mi fate tutte le domande che volete e io cerco di rispondere in modo da comunicare i perché, i come e cosa si fa.

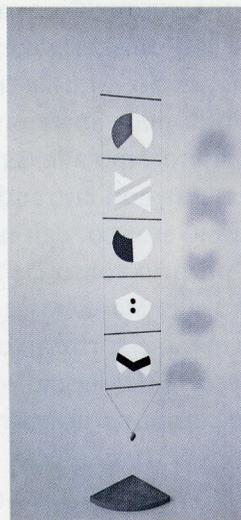
Meneguzzo:

io farò la parte dell'antipatico, perché cercherò di teorizzare alcune cose.



Munari:

Questa diapositiva riproduce una xerografia originale. Voi sapete che ci sono delle macchine che si chiamano fotocopiatrici; però queste macchine possono anche produrre degli originali se sono usate in modo particolare. Praticamente con lo stesso pennello che usa il verniciatore per verniciare in tinta unita una superficie, un pittore può fare anche un dipinto. Perciò, non è lo strumento che conta ma chi lo adopera. Per fare le fotocopie non bisogna muovere l'originale che sta sul vetro, altrimenti la fotocopia viene male. Io che sono un curioso mi sono chiesto: "viene male come?" E allora ho provato e ho visto che, muovendo una mia fotografia sul vetro di esposizione intanto che la luce passa sotto per leggerla, la fotocopiatrice legge anche il movimento e quindi vengono fuori delle immagini di questo tipo.



Questa è una delle prime *macchine inutili* del 1934. Queste *macchine inutili* sono nate dalla considerazione che certi quadri astratti sono in realtà delle pitture veriste di forme astratte.

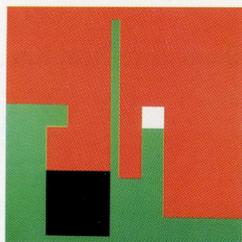
Se voi pensate a un certo Kandinsky, non quello delle macchie, ma quello delle forme. Kandinsky adopera addirittura i colori tonali per presentare queste forme. Lui è un 'inventore di forme' che rappresenta attraverso la pittura, dato che è un pittore. Allora siamo ancora alla natura morta.

Mentre se io sono ancora un 'inventore di forme' ed oltre che pittore sono anche designer, allora io le forme le costruisco al vero e le sospendo nell'aria, nell'ambiente, nell'atmosfera reale. In questo modo io posso anche dipingere dietro alle forme, un altro segno. Come vedete per esempio, quella forma in mezzo ha le righe bianche e rosse, ma sul retro ha un disco blu. La forma che vedete sotto invece sul retro ha un triangolo. Per cui con gli spostamenti d'aria queste macchine inutili si muovono e cambiano sempre la composizione. Invece dietro alle forme dei dipinti non sappiamo mai cosa c'è.



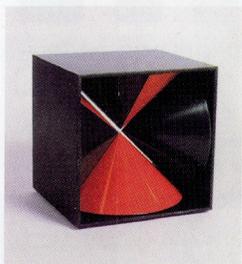
Questa diapositiva è capovolta, ma non ha importanza, perché in questi dipinti non c'è un alto e un basso, un destro e un sinistro, sono dei *negativi-positivi* dove si può leggere sia la forma nera che la forma bianca che è dentro la forma nera. In questo caso il segno che si usa per disegnare i *negativi-positivi* è un segno che disegna dalle due parti, è come un confine tra due zone che vengono ugualmente considerate interessanti come figure. Mentre il segno, che disegna un disegno tradizionale, per esempio una pera, disegna solo dalla parte verso l'interno della pera, non dall'esterno, perché l'esterno non viene considerato come forma. In questo caso invece il segno disegna dalle due parti, perché disegna sia la parte bianca sia la parte nera.

Questo principio che io ho pubblicato sulla rivista "Domus" negli anni Cinquanta è stato ripreso da Vasarely e firmato da lui in un catalogo a Parigi.

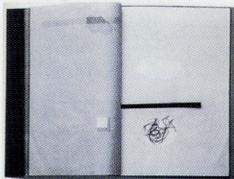


Questo è uno dei tanti *negativi-positivi*. Come vedete il colore dentro, all'interno dei negativi-positivi, e anche la forma, può essere considerato, sia come forma in primo piano sia come sfondo. Così come in una scacchiera. La scacchiera non può essere definita un quadrato bianco pieno di quadratini neri o viceversa, perché secondo come la si guarda il colore si muove. Allora, in questi dipinti, forse per la prima volta, il colore si muove dalla superficie del quadro verso l'occhio dell'osservatore, si sposta secondo le volontà percettive dell'osservatore.

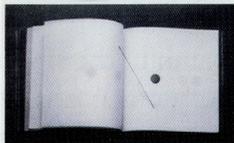
In una pittura di tipo astratto tradizionale, c'è un fondo con le forme in primo piano, altre un po' più lontane, ma tutto è fermo. Qui invece il colore si muove.



Questo è un oggetto che si chiama *tetragono* perché sono quattro coni inscritti in un cubo. Il diametro del cono è uguale alla diagonale del quadrato, non alla diagonale, e l'altezza del cono è la metà della diagonale. In questo modo questi quattro coni possono ruotare perché hanno dentro un motorino. Questo faceva parte dell'Arte Cinetica, per cui le composizioni dei due colori che si vedono, un rosso e un verde, cambiano continuamente e cambiano in modo programmato. Ogni motore si muove con una velocità o una lentezza leggermente diversa uno dall'altro, diversa di poco, quanto basta per uscire dalla combinatorietà e andare verso una combinazione molto prolungata.



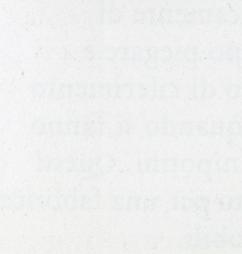
Questo è uno dei primi *libri illeggibili* che io ho fatto, che vuol dire 'libri senza parole'. Libri dove si sperimentavano le possibilità di comunicazione visiva e tattile dei materiali che si adoperano per costruirli; cioè anche la carta come materia può comunicare.



Per esempio ho fatto un libro che ha per titolo *Nella nebbia di Milano*. Questo libro, per spiegare la nebbia, ha due capitoli - il primo e l'ultimo - che sono realizzati con carta da lucido che ha la caratteristica di annebbiare quello che sta sotto.



Ogni foglio, sono 16 pagine, ha un'immagine stampata in nero, per esempio un albero, un cane, un bambino. Sfolgiando questo libro è come se il lettore passeggiasse in mezzo a un paesaggio dove risulta nitido, quello che prima era annebbiato e si annebbia quello che prima era nitido.



Questo è il catalogo, quasi invisibile, di *Arte concreta* n° 10 dove io avevo lanciato un gruppo di manifesti sull'arte che potevano essere una specie di scherzo, di gioco. L'arte organica è quella che si trasforma continuamente, il macchinismo è l'arte delle macchine, il disintegrismo è l'arte fatta a pezzi, per cui un pezzo è qui, un pezzo e là, ma però si sente che c'è nell'insieme tutto percettibile, tutto coerente e via di seguito.....

Meneguzzo:

Questo tuo catalogo era *Nella nebbia di Milano* ante-litteram. Anche questo infatti era realizzato con fogli trasparenti.

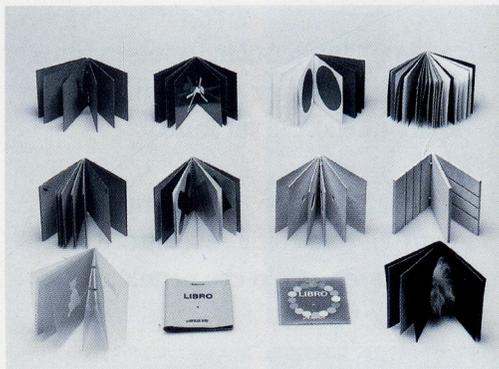
Munari:

Questo è uno dei primi lavori grafici che avevo fatto quando facevo parte del secondo gruppo futurista. Questo in particolare, era un poema scritto da Marinetti: anche qui c'erano dei fogli trasparenti perché si parlava di farfalle. Allora io le farfalle le ho stampate su un foglio trasparente così il foglio non si vede e quando si volta pagina la farfalla vola.

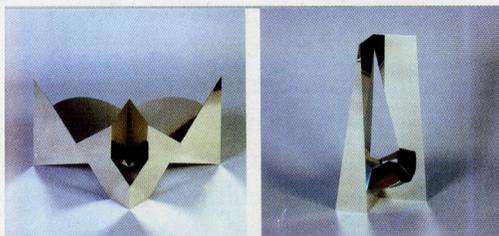


Questo è un bozzetto per quei libri di Einaudi che hanno il quadratino rosso. Non leggete quello che c'è scritto perché è un bozzetto, che si fa per verificare il tipo di carattere ma non il contenuto delle frasi.

Io mi occupo dell'immagine della casa editrice Einaudi e tutta la grafica dell'Einaudi è stata ideata da me. Questa progettazione ha delle regole precise. Per esempio qui la regola è che il quadrato rosso segue la lunghezza dei testi, quindi se il testo è breve va in su, se il testo è lungo va in giù, questa è l'unica variante di questa copertina, però è la variante di una costante.

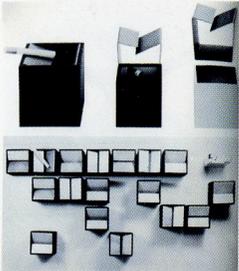


Questi sono i *Prelibri* ossia libri fatti per i bambini che non sanno leggere. L'intenzione è quella di far capire a questi bambini che ci sono degli oggetti che si chiamano libri e che dentro hanno delle sorprese. Perché un libro vale, se mi comunica qualcosa che prima io non sapevo, ma se mi dice quello che io so già, il libro non mi interessa. Quindi quello che conta è che dentro ci sia quello che io chiamo una 'sorpresa' ma che in realtà è una informazione utile. Allora a livello infantile - qui parliamo di bambini di tre anni - cosa può essere una sorpresa? Questi libri sono grandi 8 cm. circa sia di lato che di altezza, perché devono stare nella mano del bambino e sono costruiti con materiali diversi: carta, stoffa, spugna, cartone. Ho usato tanti materiali diversi perché i bambini a quella età, stanno cercando di capire la realtà che li circonda con tutti i sensi, non solo con la vista. Per cui ritengo che un libro debba comunicare anche al tatto. Infatti c'è il libro di plastica che è liscio e freddo e il libro di panno che è caldo e morbido. Questi libri hanno scritto LIBRO sulla copertina e anche sul retro del libro c'è sempre scritto LIBRO perché un bambino che non sa leggere non sa neppure qual è il dritto del libro, per cui lui deve trovarlo sempre dritto. Questo comporta una composizione interna al libro di tipo simmetrico in quanto deve funzionare sempre. Poi casomai spiegherò il come.

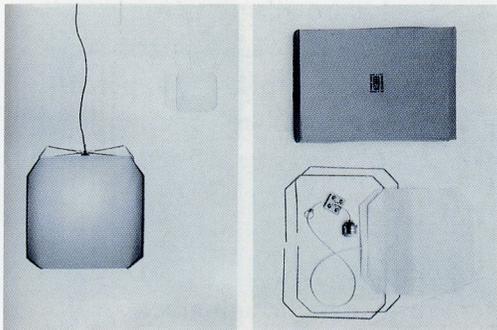


Questi sono alcuni modelli di *Sculture da viaggio*. Sono praticamente di cartoncino, hanno una funzione soltanto estetica e si possono piegare e mettere nella valigia o in tasca. Servono per creare un punto di riferimento della propria cultura nelle camere anonime degli alberghi, quando si fanno dei viaggi un po' lunghi, dove si porta anche il ritratto dei nipotini. Questi sono dei progetti di colorazione di automobili, che avevo fatto per una fabbrica che si chiamava Duco della Montecatini. Colori per le automobili.

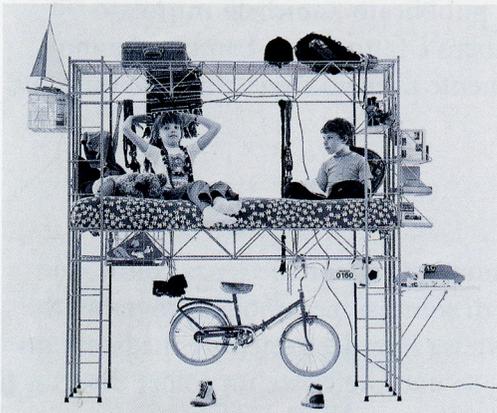
Adesso qui non è molto fedele, ma quel colore dell'automobile in basso - queste sono sagome sintetiche che avevo inventato per provare questi colori - è quel famoso colore fumo di Londra che si usa ancora oggi. Io lo chiamavo allora il 'quasi nero' perché il nero è banale mentre il nero dell'ardesia è più interessante perché è quasi nero. Il nero poi ha tante colorazioni diverse: quando è diluito può andare verso il blu, il marrone o il rosso.



Questo è un oggetto che si continua a vendere ancora oggi dopo quaranta anni ed è un semplice portacenere che più semplice e più pratico di così non si può fare.

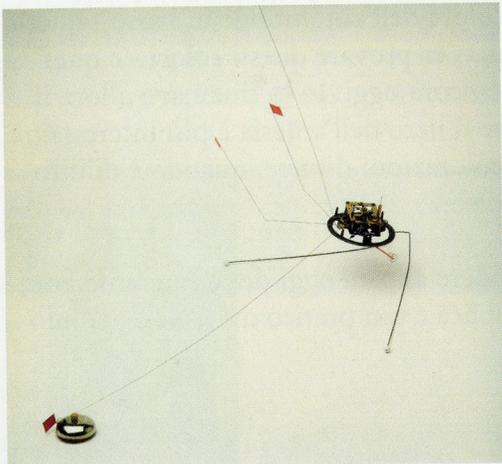


Questa è una lampada cubica, oggetto del 1950 circa, che si continua a vendere oggi. Questi oggetti hanno raggiunto ormai una forma essenziale data la loro semplicità, perché la ricerca iniziale è stata quella di produrre una cosa che più semplice di così non si potesse fare. Quindi da questa essenzialità nasce una forma che va fuori dalle mode e fuori dagli stili e che si continua a produrre e a vendere, come si continua a produrre la sedia a sdraio da spiaggia oppure il leggio a treppiede dell'orchestrante.



Questo è l'abitacolo, un progetto di design che corrisponde al bisogno del bambino di avere uno spazio proprio nello spazio dei genitori. Di solito il bambino ha una stanza, nelle case delle persone che se lo possono permettere, ma dove non è possibile ha il suo lettino, ma non sente suo lo spazio. Infatti il bambino lascia sempre in giro per la casa tutti i giocattoli. Questo è un modo di impossessarsi dello spazio, come fanno gli animali con un liquido personale. Allora io ho pensato di costruire questo oggetto, che è fatto di tondino d'acciaio grigio. Ho scelto il grigio perché è un colore neutro: così se uno vuole un colore, gli mette sopra una coperta rossa e diventa rosso, gli mette una coperta blu e diventa blu, se fosse colorato invece bisognerebbe ridipingerlo. Questo abitacolo è composto da quattro montanti e due piani che possono essere usati come due letti, o come un letto a castello solo. Essendo costruito con un tondino di acciaio è come una gabbia, è quasi invisibile, non fa neanche l'ombra, quindi non ingombra. Però è fatto in modo che il bambino possa mettere i piani a qualunque altezza in modo da ricavare anche un piano sotto il letto. Se si posiziona il letto a 60 o 50 cm., mettendo un tappeto per terra, il bambino può andare anche sotto. Così l'abitacolo diventa come una piccola architettura, un grande giocattolo da andarci dentro, da viverci dentro, da dormirci dentro. Il bambino può mettere tutta la sua roba, tutti i suoi giocattoli attorno a questo abitacolo o appesi fuori con ganci appositi. Molte mamme infatti mi dicono: "ma sa, che non c'è più la roba in giro del bambino", perché il bambino ha trovato il suo spazio che è come la sua casa.

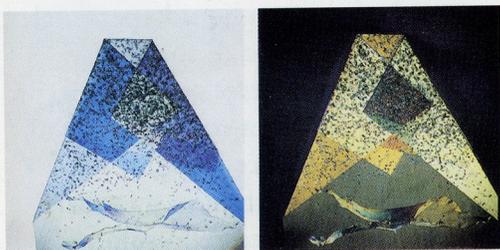
Questa è una ricerca di aritmia. Verso gli anni Cinquanta, io avevo osservato



che le macchine sono monotone, stupide, ripetitive, fanno sempre lo stesso rumore, una cosa noiosissima. Allora ho pensato che avrei voluto farle cantare invece di farle rumoreggiare. Ho preso una molla da sveglia e al posto del martelletto che batte sul campanello per suonare ho messo un filo di acciaio lungo un metro con in fondo un campanellino. Il filo di acciaio squilibra tutto il movimento e questo invece di fare un suono monotono (trrrrrr.), inizia a “cantare” (tic, ta tac, trr, tu, tric, titic, tatac.....)



Questo è un gioco per i bambini che avevo fatto per Danese, la ditta che produce anche la lampada e il portacenere ecc... Questa ditta produce anche dei giochi per bambini che sono ‘giochi educativi’, nel senso allegro però. Questo si chiama *Metti le foglie*. Quelle macchiette nere che vedete sparse sono dei piccoli timbri realizzati in gomma. Anche il manico è in gomma, perché così costa meno. Nel gioco ci sono degli alberi, che sono alberi tipici, indicati con il proprio nome in diverse lingue, perché questi giochi vanno in tutto il mondo. L’albero che vedete è un castagno, qua sopra c’è una betulla e là ci sono un acero e un pioppo. Di fianco al disegno dell’albero c’è il disegno della sua foglia. Il bambino deve cercare il timbro che è uguale a quella foglia, intingerlo nell’inchiostro verde e timbrare. Così metterà tutte le foglie agli alberi, si ricorderà il loro nome, la loro forma e la foglia di ciascun albero. Poi più avanti ho fatto un libretto che ha pubblicato Zanichelli intitolato *Disegnare un albero* dove spiego perché l’albero è fatto così. I bambini hanno così imparato a disegnare gli alberi finalmente proprio come alberi e non come palloncini sopra un tronco.



#### PROIEZIONE A LUCE POLARIZZATA

Quello che vedete proiettato è una strisciolina di cellophane senza colore che è stata messa all’interno del vetrino dove di solito si mettono le fotografie. Il colore che adesso vedrete è estratto dalla stessa luce del proiettore mediante un filtro polarizzante che si chiama polaroid. Se uno preferisce un colore diverso, si può cambiare. Secondo il materiale che si mette cambia l’effetto. Queste ricerche sono state fatte negli anni Cinquanta. Vedete quel rettangolo giallo su fondo scuro che c’è in alto a destra: quello, quando cambia colore, sembra che vada avanti e che venga indietro a causa dell’effetto *figura-fondo*. Queste ricerche possono essere utili per il cinema di animazione. Questo è un altro di questi vetrini degli anni Cinquanta. Naturalmente secondo come si muove il polaroid, l’effetto cambia e vengono fuori queste cose qua. Questa è una plastica che è stata rotta con un chiodo. Questa è una ricerca di *texture*, cioè di trattamento della superficie; vedete queste superfici come sono segnate, graffiate, incise per vedere che effetti si possono ricavare, in quanto ogni tecnica ha le sue possibilità. Questo è un foglio di politene, siccome quello che dà il colore è lo spessore del materiale, secondo lo spessore cambia il colore, allora la prima immagine

che abbiamo visto era una cellophane, una striscia piegata più volte e dove era piegata più volte veniva fuori un altro colore. Qui invece c'è il politene, che è quella plastica che c'è sulle riviste e sui libri. Il politene si può tirare e tirandolo, diminuisce lo spessore e il colore viene fuori sfumato. Allora quando si muove il colore si muove nella sfumatura.

[seguono vari esempi]

Questa è mica, un altro materiale che polarizza la luce.

Questi sono dei filamenti di politene.

Questo è ancora politene.

Grazie

Marco Meneguzzo:

Vorrei cominciare con un ricordo personale. Conosco Bruno Munari da trent'anni e ne ho trentacinque. Quando avevo cinque anni già lo conoscevo. È un caso perché le nostre famiglie si conoscevano. Però mi ricordo ancora una trottola portata dal tuo primo viaggio in Giappone ... e questo potrebbe risultare folclore naturalmente, se non si potesse cercare di tirare fuori da questo approccio a Munari una specie, dico una specie, di teoria personale sul rapporto che si deve avere con l'opera di Bruno Munari o meglio con il metodo di Bruno Munari. Nei suoi confronti il mio, non è stato un approccio da critico d'arte, anche se faccio il critico d'arte (a cinque anni però non lo sapevo ancora naturalmente). Perché potrebbe essere significativo? Potrebbe non essere stato un caso ma un destino, in un certo senso, perché nei confronti di Bruno Munari ci vuole un approccio diverso, cioè voglio dire non ci vuole un approccio disciplinare, non ci vuole un approccio che si basi su parametri linguistici già dati o di una particolare disciplina. La cosa che mi interessa far notare è questa specie di nomadismo di Bruno Munari all'interno delle varie discipline, all'interno dell'arte, all'interno della grafica, dell'editoria, della didattica, del design ecc. Questa mi pare proprio che sia una delle sue caratteristiche ed è la caratteristica che lo rende estremamente moderno o qualcuno direbbe post-moderno. Questa sua assoluta imprevedibilità. Bruno Munari è imprevedibile nel momento in cui cerchiamo di dargli una definizione. Chi è Bruno Munari? È un artista, è un designer, è questo, è quello. In realtà lui attraversa tutti questi territori non restandone al margine, ma forse andando all'origine di tutti questi. Ed ecco il discorso sul metodo. È come se Bruno Munari, con tutte le sue ricerche, con tutte le sue opere, con gli oggetti, con le sue parole, 'desse il la' a determinate situazioni, cioè ci costruisse la base su cui poi a nostra volta costruire qualche cosa. E mi pare che questo sia anche il senso della didattica di Munari. Fornire degli strumenti e suscitare la curiosità. In questo senso poi sta agli altri agire e operare. È come se Munari girasse l'interruttore, facesse vedere un mondo nuovo e dicesse al bambino o all'adulto, "bene, il mondo può essere anche questa cosa qui. Adesso vai ad esplorartelo tu". Mi ricordo anche una piccola parabola, credo cinese, che Bruno amava raccontare, su un pescatore e un povero che si avvicina. Se il pescatore gli regala un pesce, gli dà da mangiare per un giorno, se gli insegna a pescare gli dà da mangiare per tutta la vita.

Ecco mi pare che questo sia lo spirito. Una imprevedibilità territoriale. Non lo si può rinchiudere dentro nessuna disciplina, perché vuole indagare dei momenti trasgressivi all'interno dei linguaggi dati, in modo anche da scardinare questi linguaggi. Noi sappiamo naturalmente che ogni trasgressione è il momento costruttivo di qualcos'altro.

La seconda cosa che volevo dire è di non lasciarsi fuorviare da questa leggerezza che viene sempre attribuita a Munari. Lui stesso credo ci giochi un po' quando dice "conservare lo spirito della fanciullezza". È vero che lo spirito della fanciullezza è uno spirito curioso o perlomeno è un terreno vergine su cui si può scrivere qualche cosa, ma la costruzione di qualche cosa è anche un'opera difficilissima.

Anche Klee diceva una cosa simile sull'artista fanciullo, con una differenza, che l'artista è cosciente di questa ricerca di fanciullezza, è cosciente di restare fanciullo. È il restare fanciulli che è faticosissimo.

*Munari:*

Quello che non avevamo da fanciulli che era la coscienza di quello che si fa, se si conserva quando hai la coscienza di quello che fai allora è il massimo della possibilità di capire e di comunicare.

Credo che sia questa in realtà la definizione dell'artista.

*Meneguzzo:*

Mi premeva dire tutto questo, perché certe volte riconosco un pericolo dietro la descrizione delle cose che abbiamo visto: il pericolo di pensare che tutto questo sia frutto di una idea improvvisa. Assolutamente no, è frutto di un metodo.

Tutto quello che può sembrare relativamente frammentario (che cosa centra la copertina di un libro con una macchina inutile?) in realtà è tutto collegato da questa continua ricerca ad essere cosciente di mantenere un territorio vergine nei confronti dei linguaggi e soltanto conoscendo i linguaggi e rigettandoli o perlomeno ricercando altri territori che si può mantenere questo tipo di fanciullezza. Fanciullezza che potrebbe essere tradotta con *ingenuità*, una specie di foglio bianco e non già con un romanzo già scritto.

Questa mi pare la cosa che deve essere assolutamente chiara quando si guardano le opere di Munari. Dopodiché facciamoci prendere dalla felicità, dalla leggerezza, ma ricordiamoci che è il risultato di una ricerca e non è una sorta di furore o di dono divino.

Il Prof. Santini ha fatto una introduzione sul rapporto di Munari con l'avanguardia, con tutte le avanguardie storiche. Vorrei far notare una cosa che ci riporta alla difficoltà di definizione del lavoro di Munari. Munari è stato futurista, è stato astrattista, è stato in contatto con tutti questi, eppure proprio perché certe volte la disciplinarietà della storia dell'arte è un po' troppo rigida, si tende a pensare a Munari come un qualcosa che è fuori dal territorio della storia dell'arte. Si parla di grafica e si colloca invece Munari tra gli artisti. C'è questo essere sempre in un territorio di confine che fino a poco tempo fa poteva essere una sfortuna, perché nessuno riconosceva questo essere al di fuori. In questo momento invece, in cui si stanno rimettendo in discussione tutti i linguaggi e tutti i modi di comunicazione,

mi pare che sia la dimostrazione di una estrema attualità.

Munari:

Grazie

Santini: Prima di venire qui, tu ti sei incontrato con dei giornalisti della televisione e dei giornali e hai fatto un discorso sulla didattica, che io vorrei che tu ripetessi. Vorrei che tu spiegassi come hai inteso e impostato le tue esperienze didattiche di un tempo e quelle che stai portando avanti in questo momento.

Munari:

Molti anni fa ero chiamato ogni tanto nelle scuole di design, che erano scuole post universitarie, a tenere delle conferenze per spiegare il design. Questo mi è capitato anche a Parigi alla Scuola Superiore post-universitaria di design dove io ho cercato di spiegare che cos'è il design e ho avuto delle risposte e delle domande molto strane che non mi aspettavo a quel livello, tipo: cosa sono questi colori primari di cui lei sempre parla? Perché tutte le epoche hanno avuto uno stile e la nostra epoca invece non ne ha uno?

Allora io ho pensato, forse questi hanno dei preconcetti, hanno degli stereotipi, non capiscono bene.

Alcune volte sono stato chiamato dalle Facoltà di Architettura dove ho fatto incontri con gli studenti parlando della prefabbricazione di mille anni fa, quella dei giapponesi per le loro case, che erano già allora prefabbricate, modulate, costruite a incastro.....però anche lì, c'era un po' di incomprensione.

Poi so no andato nelle scuole d'arte, nei licei, alle scuole medie superiori, inferiori, alle scuole elementari e poi finalmente alla scuola materna! Eh, sì, perché è lì che bisogna dare le informazioni! Non quando le persone sono già condizionate dai genitori, dalle insegnanti e si sono già formate un tipo di pensiero ripetitivo. L'ostacolo di molte persone, anche colte, consiste nel fatto che loro pongono la cultura come filtro per capire quello che non sanno. Quello che non passa dalla griglia culturale, non si capisce. Chi è stato educato ad ascoltare la musica europea, quando ascolta musica indiana o coreana dice: ma che roba è? Non si capisce niente. Questo accade perché ogni individuo è condizionato.

Bisogna preparare gli individui ad essere aperti a qualunque tipo di comunicazione. Poi non è detto che si debba accettare tutto, ma perlomeno bisogna cercare di capire. Se una cosa non piace si lascia lì, ma se piace, si possono gustare cose che non si conoscevano.

Partendo da questo principio io ho ideato dei laboratori per i bambini e soprattutto per i bambini delle scuole materne. I bambini molto piccoli sono pronti, con tutti i loro recettori sensoriali aperti e aspettano qualcosa da vedere, da ascoltare, da toccare, da mettere in bocca, da sentirne il peso. Invece la maestra parla, racconta una fiaba e i bambini restano con tutti i loro recettori sensoriali lì così, e fanno molta fatica a trasformare in sensazioni quello che si racconta a parole.

Allora io ho inventato dei 'laboratori' per le scuole materne che sono fatti così. Ci sono degli scatoloni che hanno all'interno tanti ritagli di tanti materiali, tutti diversi al tatto, possibilmente tutti dello stesso colore (ma questo è molto difficile). La differenza sta solo nel tatto. E cosa c'è di meglio per un bambino



di trovare uno scatolone dove può andar dentro con le mani e tirar fuori, sentire una cosa ruvida, una cosa liscia, una cosa leggera, una cosa fredda, un sasso e così via?

L'operatore in questi laboratori sta vicino al bambino ma non parla! Non gli dice: "adesso vieni qui che facciamo un bel gioco, prendi il sassolino..." ...No! Non gli dice niente.

Quando il bambino prende in mano un pezzo di gomma piuma, l'operatore gli dice: come è MORBIDO! MORBIDO!

Poi quando il bambino prende la cartavetrata l'operatore dice: come è RUVIDO! RUVIDO!

Così il bambino associa ad ogni sensazione il suo nome giusto e lo memorizza in modo da poterlo poi comunicare. Altrimenti se non memorizzasse l'espressione verbale, il bambino non riuscirebbe a comunicare ciò che ha provato.

Il bambino memorizzando le espressioni verbali, si crea tutto un bagaglio mentale di informazioni utili che serviranno a costruire una cosa che è durissima ma fragile, forse anche un po' flessibile ma non morbida. Allora questo diventa il momento della creatività.

Piaget, che è stato il primo studioso, credo, che ha studiato come si forma l'intelligenza, ha iniziato proprio dai bambini. Egli ricorda che bisogna mettersi in sintonia coi bambini e agire secondo le loro curiosità. Piaget dice che quando si insegna a un bambino, gli si impedisce di capire da solo. Perché se il bambino capisce da solo, memorizza molto di più, se gli si insegna può anche dimenticare.

"Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco" (proverbio cinese). Bisogna quindi creare una situazione nella quale il bambino grazie alla sua curiosità, va lì e fa qualcosa, e da questo qualcosa capisce una cosa che non conosceva prima.

Ci sono tre fasi:

-la prima è la curiosità di vedere o conoscere qualche cosa.

-la seconda fase, è quando i bambini vogliono fare quello che hanno visto fare. Tutti i bambini quando vedono un adulto che fa qualche cosa, vogliono farlo anche loro.

-La terza fase è la sperimentazione. Quando il bambino sperimenta, per esempio prende un pezzo di cartoncino, prova a romperlo, a piegarlo, a tagliarlo. Durante questa fase l'adulto non deve dire niente. Il bambino accumula una quantità di informazioni in modo da poter realizzare un progetto.

Si comincia quindi con la curiosità, poi si passa alla sperimentazione per arrivare ad avere un bagaglio di informazioni con il quale si possa progettare.

Questo metodo si può applicare anche alle scuole di design. Ho fatto un laboratorio a Brera con gli studenti: la Enichem, produttrice di materie plastiche, ha portato dei campioni di metacrilato e un tecnico, che ha dimostrato e ha fatto sperimentare agli studenti come trasformare il materiale. La Enichem ha poi realizzato un videotape di questa lezione.

Da questa sperimentazione sono nate una infinità di cose perché la creatività dipende da chi sperimenta, dalla sua inventiva, dalla sua possibilità di usare la

tecnica in un certo modo.

**Pubblico:**

Vorrei qualche informazione sui laboratori che lei ha tenuto in Giappone e sui laboratori della LEGO.

**Munari:**

Quante ore abbiamo?

Due anni fa sono stato chiamato a Tokio dal governo giapponese che ha costruito un edificio di 17 piani tutto per i bambini.

Come da noi. Eh!?

Quello che è interessante è l'intelligenza con cui è stata fatta questa operazione. Che poi è simile a quella che hanno fatto gli americani con il Massachusetts Institute of Technology. In questo famosissimo Istituto di Tecnologia c'è tutto il possibile riguardo alla strumentazione per chiunque voglia fare delle scoperte. Le scoperte che fanno i ricercatori e gli scienziati restano però di proprietà dell'Istituto. Quindi questa è una enorme trappola per attirare tutti i ricercatori le cui scoperte restano di proprietà americana.

Con lo stesso principio, ma con altre intenzioni, questi giapponesi hanno realizzato questo edificio di diciassette piani così distribuiti: gli ultimi piani in alto sono per gli uffici, sotto c'è un albergo di due piani per gli ospiti, ancora sotto c'è un ristorante, poi laboratori di ogni tipo, disegno, pittura, ceramica, computer, musica. Ci sono teatri, sale di riunioni, sale di incontri, registrazioni, qualunque cosa.

Io avevo l'incarico di fare una conferenza al giorno per 10 giorni di fila a una media di 250 insegnanti alla volta. Ad ogni incontro c'erano una ventina di bambini. Quando io faccio conferenze nei paesi dove non conosco la lingua, ritengo di fare una "azione" che non ha bisogno di essere tradotta. Io spiegavo ai bambini dando delle informazioni relative alle tecniche per fare, non gli dicevo esattamente che cosa fare. Dicevo: la carta si può piegare così, si può stracciare, si può bagnare, si può appallottolare, e poi che cosa si può fare con tutto questo?

Allora gli insegnanti vedevano subito, capivano che cos'è, come si fa a comunicarlo ai bambini, come reagiscono i bambini, che cosa viene fuori ecc.... L'interprete serviva solo per scambiare il colloquio col pubblico.

Questi dieci incontri sono stati registrati in videotape e queste lezioni circolano nelle scuole del Giappone, dove i bambini fanno queste esperienze e ogni tanto mi arrivano le loro fotografie, coi loro faccini che sembrano di porcellana.

Uno degli argomenti trattati è stato: quanti segni ci sono per fare i disegni? I bambini di tutto il mondo quando fanno un disegno si trovano nelle stesse condizioni e hanno un mazzo di pennarelli di tutti i colori in mano. Quando devono fare quello che la maestra chiama "il disegno libero", i bambini fanno gli stessi stereotipi: la casetta, l'albero, la montagna, il sole che tramonta tra due montagne perché così ne fanno solo un quarto e il cielo una striscia in alto sfumata. In questo modo tutti i bambini sono uguali e non c'è sviluppo di personalità.

Invece il gioco di scoprire 'quanti segni ci sono per fare i disegni' è un gioco divertentissimo perché il bambino si trova davanti a un mucchio di 'strumenti traccianti'. La matita traccia un certo tipo di segno, la biro traccia un altro segno, il pennarello ne fa un altro diverso, il pennarello a punta rettangolare tagliata a fetta di salame fa tre tipi di segni, se lo si appoggia sullo spigolo fa



4

un segno sottile, se lo si appoggia sul lato più breve fa un segno di 3 mm., se lo si appoggia sul lato più lungo fa un segno di 5 mm., quindi tre segni diversi, se poi lo si gira mentre si disegna, addirittura fa delle cose pazzesche. Poi c'è il pastello che fa un segno grosso e materico, poi c'è il dito che fa un segno vaporoso, poi c'è il gesso ecc...

Il bambino deve giocare con questi 'strumenti traccianti' non facendo disegni ma solo segni, che poi vengono analizzati insieme. Si chiede al bambino: questo segno della biro com'è? È uniforme? (il bambino non dice uniforme, è sempre uguale?) È duro? È un segno rigido? Allora si cerca di far pensare al bambino cosa nella realtà ha le caratteristiche di quel segno: per esempio il filo di ferro. Il filo di ferro ha le stesse caratteristiche di un segno fatto con la biro. Infine si chiede al bambino: "se devo disegnare una rete metallica dietro la quale c'è un pollo, con che cosa disegno la rete metallica, con il pastello? No. Con la biro? Sì, con la biro il cui segno ha le stesse caratteristiche dell'oggetto.

Il fumo si può disegnare con la biro? Sì, ma è sbagliato perché il fumo è leggero non ha contorno, svanisce. Il fumo si fa con il gesso".

Con questi giochi i bambini imparano a comunicare visivamente.

La IBM ha realizzato un videotape intitolato: *Giocare con Munari*, dove ci sono io che, in circa un'ora, spiego tutte queste cose e i bambini eseguono. È possibile chiederlo in prestito gratis, basta poi restituirglielo. Si può anche fare una copia basta non metterla in vendita.

Un altro gioco molto bello è quello dei 'formati diversi'. I bambini in tutto il mondo, disegnano sulla carta extrastrong, perché è più facile da trovare e ha un formato qualunque.

Se io dico ai bambini: "voi disegnate su questi fogli, ma secondo voi si può anche disegnare su un formato così (strappa un pezzo), e su un foglio così?" Allora io mi metto lì e strappo i fogli in forme diverse. Per la prima volta il bambino vede il foglio come "forma". Quindi a seconda di che forma ha, magari basta disegnare un occhio e il bambino ha già realizzato il profilo di un volto. Spesso non ha alcuna importanza che il bambino debba disegnare o completare una forma, che è praticamente già definita. Anche qui c'è una regola cinese che dice "quando l'immagine è presente è inutile che il pennello la finisca" quindi, prego le signore maestre di non dire ai bambini: "finisci, riempi tutto, non vedi che lì è vuoto". (Pensate agli impressionisti).

In questi laboratori io mi faccio portare dei fogli 100x140 di carta da imballaggio e taglio delle striscie per esempio di cm. 5x140. Cosa si può disegnare su una striscia così? Allora vengono fuori: treni, serpenti, spiagge, corse di automobili....cose che il bambino non avrebbe mai disegnato sul solito foglio. Allora ciò significa che anche il formato, quando è fuori dal normale, stimola la fantasia del bambino.

Un altro gioco è sul colore: oggi facciamo dei dipinti ma solo con i rossi! Cosa verrà fuori?

Oppure si può dire ai bambini: "domani venite con un campioncino di colore verde, che può essere un pezzo di stoffa verde, o di carta, o di plastica, oppure una foglia, oppure un legno dipinto, oppure una bottiglietta con dentro della menta, un filo verde ecc..."

I bambini vengono ognuno con il suo 'coso verde', si mette tutto per terra

e di colpo tutti i bambini scoprono che i verdi sono tanti. Allora si può incominciare a giocare alla classificazione. Mettiamo da parte tutti quelli scuri, tutti quelli chiari, quelli intermedi. Poi si fa notare che tra quelli scuri c'è qualche verde che sembra nero, qualche verde che sembra marrone, qualche verde che sembra blu, e così si formano altri gruppi, sottodivisioni, finché non si classificano tutti.

Poi con tutti i campioni della stessa categoria e un lungo filo, si realizza una decorazione molto allegra da appendere al muro.

Poi, insieme ai bambini si gioca a dare un nome a questi colori. A seconda di quello che viene in mente si definisce un verde: verde lucertola. Si confronta successivamente con un campionario di un negozio di colori dove si vede che il verde lucertola si chiama in realtà: verde smeraldo.

Così avremo trovato che quel verde si chiama di nome lucertola e di cognome smeraldo. E così giocando i bambini imparano i nomi dei colori.

Poi ci sono tanti altri giochi che potete vedere nel videotape oppure cercando tutti i miei libretti che parlano di questi argomenti, pubblicati da Zanichelli. Non è facile trovarli perché l'editore Zanichelli è un editore particolare: stampa i libri ma non li distribuisce perché costano troppo poco.

*Il progetto Lego.*

Un giorno la Lego mi presenta un nuovo progetto di una mostra, per il museo della scienza e della tecnica, dove vengono esposti modelli di architettura fatti da giovani architetti con mattoncini lego e mi propone di fare anche un laboratorio per bambini.

In questi laboratori c'erano dei tavoloni grandissimi con al centro dei vassoi lunghi 3 metri pieni di mattoncini Lego del tipo a 2, 4, 6, 8, incastri, ma di un solo colore. Ogni tavolo aveva un colore. Il bambino poteva andare nel tavolo che voleva ma non mescolare i colori. L'esperimento o il gioco consisteva in questo: in quanti modi si possono incastrare questi mattoncini e cosa viene fuori? I bambini non dovevano pensare prima a un soggetto ma provare, sperimentare per conoscere le possibilità del materiale. I bambini hanno fatto costruzioni lunghissime, alte, che si snodavano, oppure delle superfici, oppure dei piani. Sono venuti perfino degli esperti della Lego dalla Danimarca, i cosiddetti "creativi", per vedere come mai i bambini si divertivano così tanto senza avere pensato prima cosa realizzare. Anche in questo caso, come nel gioco dei 'formati diversi' è la forma che veniva fuori che suggeriva come continuare. Questo stimola la creatività e porta alla formazione di un 'pensiero creativo' che produce delle cose più nuove delle solite.

*Pubblico:*

Come può il bambino usufruire dell'immagine polarizzata?

*Munari:*

Divertendosi, guardando il modo in cui cambiano colore.

Però non si può pensare di spiegare a un bambino che cos'è. Tanto più che anch'io non lo so. Ci sono 300 brevetti che proteggono il polaroid quindi non si sa che cos'è e come avviene questo fatto. Si può pensare al prisma di cristallo che scompone la luce nei colori dell'iride. Questo è il principio, ma come sia

fatto non si sa. Si sa però come usarlo. Anche l'elettricità non si sa che cos'è, però la usiamo.

Questo tipo di proiezione serve molto per il cinema di animazione. Un vecchio film dal titolo *Il sottomarino giallo*, quello dei Beatles per intenderci, aveva degli effetti a luce polarizzata che erano stati ripresi proprio da queste mie ricerche degli anni '50. Con l'uso dell'immagine polarizzata diminuiscono i tempi di lavorazione nel campo dell'animazione cinematografica. Questa ricerca può avere moltissime applicazioni.

I bambini invece fanno altri tipi di proiezioni mettendo nei telaietti, tanti tipi di materiali diversi: dei cellophane colorati, la pelle della cipolla, una garza, ecc... e vengono proiettate delle cose molte divertenti.



*Meneguzzo:*

Volevo farti una domanda sul design, o meglio sul rapporto che c'è o c'è stato tra l'artefice e il produttore negli anni '50, che è stato un momento felice di creatività e di libertà anche da parte dell'industria. Che tipo di rapporto è stato, un rapporto conflittuale? C'è differenza adesso rispetto a cinquanta anni fa? Si sono sclerotizzati questi rapporti? C'è una maggior attenzione riguardo ad un aspetto produttivo di costi e soprattutto di pubblicizzazione e di gradimento di pubblico rispetto agli anni '50?

*Munari:*

Si può dire che il rapporto tra il designer e l'industria ha più o meno tutti questi aspetti che tu hai detto. C'è l'industriale che è desideroso di fare qualche cosa progettato da un designer, c'è quello che non gliene importa niente perché il suo scopo è solo quello di far solo un grande profitto. Ci sono tutti insomma. Però bisogna dire che adesso c'è più coscienza. Oggi quando viene richiesto un progetto, anche il designer ha maggiore attenzione al lato commerciale della cosa. Prima questi due interessi erano un po' staccati: il designer si occupava più dell'estetica che della produzione e divulgazione, all'industriale interessava la produzione, il nome del designer e non tanto l'estetica. Oggi le due cose si sono fuse e anche lo stesso industriale quando propone a un designer di fare un progetto gli dà anche tutti i dati commerciali con le possibilità di vendita nei vari paesi, in modo che il designer possa orientare meglio la sua produzione non nel senso di accontentare il cattivo gusto ma di trovare quella forma giusta, che sia fuori dalle mode, fuori dagli stili perché l'oggetto si possa vendere più a lungo nel tempo. Certi oggetti di moda si vendono per una stagione. Non c'è niente che passa tanto di moda come la moda. Oggi si usa il triangolino e il lampetto ma domani non si usa più e così bisogna buttarlo via. Anche l'industriale nella produzione deve stare attento a produrre qualche cosa che sia più vendibile nel tempo.

*Meneguzzo:*

Mi pare che quello che tu intendi per "fuori moda", sia comunque non fuori moda nel senso che era la moda precedente, ma al di fuori del territorio della moda. Credo che quel "fuori moda" si possa identificare, da quello che abbiamo visto, con la forma semplice che è un tipico assioma della modernità e di certo tipo di avanguardie, del movimento moderno.

Non pensi che sia possibile un 'essere al di fuori della moda' adottando per

esempio degli schemi fortemente simbolici?

Munari:

Secondo quello che devi fare. Ci sono tanti aspetti diversi, nella progettazione del design, che dipendono molto dall'oggetto che devi fare.

Meneguzzo:

Tu hai fatto prima l'accenno al lampo e al triangolino. Mi pare che ci sia un accenno chiaro al radical design, al postmodern ecc.

Munari:

Sì, è chiaro, credo che quelle siano decorazioni appiccicate su un oggetto qualunque, ma non migliorano l'oggetto. Magari lo rendono desiderabile in quel momento. Non c'è nessuna differenza tra un bicchiere qualunque con sopra i disegni postmodern e la vecchia Singer, che era nera fatta da un ingegnere, con disegnata sopra una decorazione oro, argento e madreperla fatta da un pittore. Siamo sempre al livello dell'imposizione del gusto dell'autore sul compratore.

Meneguzzo:

Anche la Singer adesso, proprio perché è passato del tempo, ha questa valenza storica per cui viene accettata anche per quella sorta di aberrazione. Allora questa idea dell'aberrazione o dell'eccesso della decorazione che c'è per esempio nel design post moderno potrebbe essere la giustificazione di questo tipo di design. Scusa io voglio fare l'avvocato del diavolo.

Munari:

È giusto, ma questo nasce io credo da un eccesso di rigore che c'è stato prima per cui tutte le case erano uguali o tutti gli oggetti avevano quasi tutti la stessa forma. Invece di fare una progettazione giusta si progettava "in stile". L'artista ha uno stile proprio ma il designer deve creare uno stile di una produzione, diversa da un cliente a un altro, da un'industria a un'altra.

Meneguzzo:

Tu pensi al designer come a Proteo. Cioè un essere proteiforme che deve adattarsi.

Munari:

No, non deve adattarsi, deve creare, cercare di caratterizzare visivamente e materialmente una produzione perché la gente la riconosca come quella di quell'industria della quale ha fiducia, per esempio.

Pubblico:

Che cosa ne pensa delle ultime propaggini di approccio progettuale con l'oggetto, delle ultime correnti contemporanee, a parte il radical design e il post moderno, che ormai sono cose un po' tramontate? Questo uso del progetto sull'oggetto, questo iper arricchimento, cercando di togliere l'aspetto funzionale e incrementando l'oggetto stesso di valori pseudo simbolici, figurativi?

Munari:

Se io produco un oggetto cercando di togliergli le sue funzioni, io vendo a lei una penna che non scrive; lei cosa ne fa? Io ritengo che siano tutte mode passeggero.

Meneguzzo:

Sì, però, io stesso ho qui in tasca una bellissima penna stilografica che è la cosa più scomoda di questa terra. Se uno va in aereo di solito gli scoppia in tasca, macchia tutto, quando uno vuole scrivere è finito l'inchiostro ecc... però è una bellissima penna! Se la metto sulla mia scrivania chiunque penserebbe che io con quella penna debba firmare molti assegni. Quindi la penna è gravata di un significato simbolico che travalica il significato di scrivere.

Questo, con gli elementi minimi che tu utilizzi nella tua produzione, il cubo o il quadrato, può essere conciliabile? Secondo me sì. Nel fare la lampada cubica o triangolare non esiste solo un problema di packaging (cioè che la lampada possa essere smontata e spedita come un piccolo plico), diventa anche tutto quello che il cubo ha significato fino ad allora nella storia della civiltà.

Munari:

Sì, ma certo, ma questo solo per poche persone.

Meneguzzo:

Oggi purtroppo, o per qualcuno per fortuna, si ritiene che la penna, sia più importante che esista invece che scriva. Diventa importante più l'immagine della penna che la sua funzionalità. La forma e la funzione, questa specie di grande unione disgiungibile, forse adesso si sta divaricando, la funzione non è più tanto importante, ha poco a che vedere con la forma e la forma è diventata pura immagine. Forse non è questo, quello che sta succedendo adesso in cui la produzione è molto meno importante dell'informazione?

Questo è uno dei problemi che il design si trova ad affrontare.

Munari:

A me sembra che tutti questi siano argomenti passeggeri, di breve durata. In tutti questi argomenti passeggeri che fanno poi la storia del vissuto di quel periodo, passano imperterriti degli oggetti essenziali che si vendono sempre e che la gente usa sempre, tipo il leggio a tre piedi dell'orchestrante, tipo la sedia a sdraio da spiaggia. Quello che io cerco di fare nel design, e ritengo che sia giusto, è arrivare a questa essenzialità che, se vuoi, la puoi anche caricare di altri significati. Però quando l'industria pensa di produrre, deve pensare a qualcosa che duri a lungo, perché gli stampi costano, perché quel progetto 'crea una immagine'. Per me il vero design è quello lì, il resto sono tutte varianti che fanno anche discutere.

La lampada cubica è stata pensata così, non perché io ho scelto il cubo come forma, ma perché è la forma più adatta per tenere aperto un cubo di plastica con le diagonali.

Meneguzzo:

Mi viene voglia di dire "guarda che non ci credo". Nel senso che il quadrato, il cubo, sono forme che si ritrovano sempre nel tuo lavoro.

Munari:

Il quadrato è un modulo spaziale, e una forma banale, usatissima, è uno dei primi moduli spaziali, che sono due: il triangolo equilatero e il quadrato.

Meneguzzo:

È vero che è una forma banale, ma nella tua produzione l'hai fatta tua. Quando si vede un libro quadrato si pensa in qualche modo al tuo lavoro.

Riguardo al problema di che cosa sia il design, mi sembra che tu abbia già risposto. Secondo la tua risposta allora tutti i negozi di design si dovrebbero svuotare del 95% di tutti gli oggetti che contengono?

Munari:

Non lo so veramente, perché il design di moda è qualcosa che sta al confine tra il design e la moda. Finché c'è quella moda, si venderà, ma dopo un po' non so come vada a finire. Anche nella moda, di solito vediamo che c'è un rapido cambio. Un anno va di moda il colore rosso, l'anno dopo va di moda il verde che è il colore complementare. Anche nella storia dell'arte dopo un periodo liberty viene fuori il futurismo che è tutto meccanico, tutto geometrico. Oppure dopo l'astrattismo viene l'informale, dopo l'informale viene l'arte più astratta dell'astrattismo che è l'arte concreta (mi sembra) ecc... Perché dalla limitazione di un settore della realtà, ne consegue lo sviluppo dell'opposto.

Pubblico:

Vorrei farle una domanda molto personale e forse le sembrerà impertinente. Io sono un imprenditore che crede di fare delle cose di design. Io ho vicino a me tutti i suoi libri che tengo come il vangelo. Come mai lei a un certo punto si è disinteressato un po' del design e lo ha abbandonato, sebbene avrebbe avuto ancora da dire e da fare? Forse se lei si fosse occupato più di queste cose, oggi avremmo avuto meno quadratini con i lampi o cose di questo genere.

Munari:

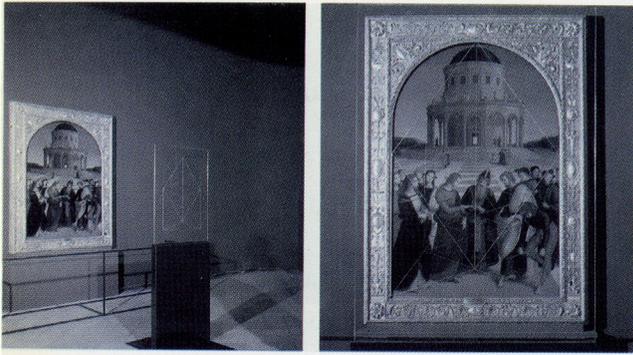
Mi occupo ancora di design. Però cerco di rispondere a quello che io credo siano dei bisogni veri, tipo l'abitacolo, e non dei bisogni inventati dal commercio e dall'industria per vendere di più. Io è da tempo che non disegno più sedie perché di sedie ce ne sono un miliardo! Ne ho disegnata una, anzi Zanotta ha preso un mio vecchio disegno del 1945 che era una "sedia per le visite brevissime". Una sedia con il sedile inclinato, ma che in realtà è un gioco, un oggetto d'arte, un multiplo a forma di sedia.

Pubblico:

Scusi se insisto, l'abitacolo è uno degli oggetti più importanti che lei ha fatto. Non pensa allora che si debba ritenere che riguardo agli oggetti di design, possa uscirne uno ogni 15/20 anni? Perché, come ha detto lei, le sedie sono state tutte fatte, i tavoli sono stati tutti fatti ecc...

Munari:

Questo si vedrà. La produzione industriale dipende molto dal materiale. Quando c'è un materiale nuovo si cerca di usarlo a imitazione di un materiale vecchio conosciuto, come la prima celluloide era finta tartaruga e altre plastiche



erano finta pelle. La materia invece va usata per quello che è. Per esempio il perspex che è un materiale più trasparente del vetro, molti lo hanno usato come se fosse legno, un materiale qualunque. Mentre questo materiale ha delle sue proprietà, per esempio è un conduttore di luce: io lo ho usato a Brera per far vedere la struttura armonica probabile del dipinto di Raffaello *Lo sposalizio della vergine*. C'era una lastra di perspex con la luce dentro e siccome c'era un'incisione molto sottile che disegnava questa struttura probabile, il pubblico a una certa distanza vedeva sovrapposto il dipinto e vedeva come tutte le figure andavano a posto secondo queste linee. In questo caso un materiale è usato per le sue proprietà. Altrimenti si fanno delle cose finte.

*Pubblico:*

Sono una pedagoga, credo che l'investimento Munari sia stato fatto per i bambini che saranno i futuri adulti.

*Munari:*

C'è stato un insegnante di Padova che si chiama Roberto Pittarello, il quale ha fatto disegnare gli alberi ai bambini e ha ottenuto delle cose molto belle. Poi ha seguito questi bambini per tre o quattro anni e ha visto che quello che avevano imparato non l'avevano dimenticato. Io spero che qualcuno di questi bambini cresca con un tipo di pensiero un po' più creativo, che è conseguenza di aver capito le cose e averle fatte bene, così io ritengo, possa avere maggiori soddisfazioni. Il bambino ripetitivo è sempre un bambino che ha bisogno di qualcun altro che lo aiuti. Mentre il bambino creativo sa fare da solo, sa risolvere certi problemi.

*Presidente, Avv. Del Frate:*

Ringrazio Munari per questa serata così straordinaria, sono passate due ore dall'inizio e non ce ne siamo accorti. Potremo durare molte altre ore ad ascoltarlo. Munari è stato uno splendido maestro d'asilo, dove noi avremmo ambito essere i ragazzi di allora, pronti a seguire i suoi suggerimenti per imparare. Quello che ci ha detto probabilmente non lo dimenticheremo.

*Munari:*

Il Comune di Milano mi ha chiesto di fare un laboratorio per gli anziani. Allora lo abbiamo fatto alla Fiera Campionaria di Milano. In questo laboratorio gli anziani facevano quello che di solito fanno i bambini nei nostri laboratori. Però siccome io mi preoccupavo sempre anche dell'aspetto psicologico dei problemi, quando ho presentato questa cosa agli anziani ho chiesto loro: "vi piacerebbe sapere come si fa ad insegnare ai bambini a disegnare?" Allora per sapere come si fa, bisogna fare. Facendo si impara e si può comunicare. Erano tutti contenti!

*Presidente, Avv. Del Frate:*

Questo applauso penso sia il miglior finale di stasera, con il quale tutti voi ringraziate e io aggiungo i miei personali ringraziamenti e quelli della Fondazione a Bruno Munari e al suo comunicatore Marco Meneguzzo, per questa splendida esperienza di comunicazione nella quale abbiamo imparato a insegnare ai bambini, che è un modo per dire, che molto abbiamo da imparare anche noi.