



L'ARTE COME GIOCO: BRUNO MUNARI E L'INVENZIONE DELLA VIDEO-DIDATTICA

Art as a Game: Bruno Munari and the Invention of Video-Teaching

Angela Articoni

angela.articoni@unifg.it

Università di Foggia, Italia

Fecha de recepción: 08/02/2019

Fecha de aceptación: 28/03/2019

RIASSUNTO: Nel copioso elenco di attività alle quali Bruno Munari si è dedicato nel corso della sua carriera, quella attinente alla didattica attiva attuata tramite video non è mai stata approfondita in modo articolato. In pochi si sono occupati di analizzare le metodologie adottate dall'artista in un'ottica che non sia impaludata soltanto nell'ambito dell'educazione artistica *stricto sensu* ma che esplori tutti i territori battuti da Munari. Il saggio si propone pertanto di esaminare la pionieristica trasmissione *Costruire è facile* della «TV dei ragazzi» e i video *L'arte come gioco*, frutto di una lunga attività didattica svolta in collaborazione con scuole e musei di tutto il mondo. Un'analisi dei video è imprescindibile per dimostrare sia la personalità di Munari, il suo trascendere ogni regola didattica affermata, sia il suo approccio ludico e fintamente disimpegnato nei confronti dei piccoli allievi: i bambini apprendono manipolando la materia, disegnando, creando collage e oggetti, e svolgendo altre piacevoli occupazioni che stimolano la loro creatività, attuando quello che è l'applicazione del «Metodo Bruno Munari», ancora all'avanguardia.

Parole chiave: Arte; Creatività; Gioco; Bruno Munari; Video-didattica.

ABSTRACT: In the extensive list of activities Bruno Munari has dedicated himself to in his career, the one related to active teaching realized through videos has never been analyzed in detail. Few have tried to gain an insight into the methodologies used by the artist with a view that is not confined to the field of artistic education in the strict sense, but covers all the territories explored by Munari. This paper, therefore, aims at analyzing the pioneering TV programme *Costruire è facile* within the «TV dei ragazzi» targeting young viewers, as well as the videos titled *L'arte come gioco*, which are the result of a long instructional activity carried out in collaboration with schools and museums worldwide. Analyzing videos is essential to reveal Munari's personality, his going beyond all established teaching rules, and his playful and seemingly uncommitted approach towards younger pupils. Indeed, children

learn by manipulating materials, drawing, creating collages and objects, and doing other pleasant activities that stimulate their creativity, thus, implementing the «Bruno Munari Method» that is still of great relevance today.

Keywords: Art; Creativity; Game; Bruno Munari; Video-Teaching.

SOMMARIO: 1. Introduzione. 2. Giocare con l'arte. 3. L'arte come gioco. 3.1. «Il collage». 3.2. «Il colore». 3.3. «La forma». 3.4. «La fotocopia». 3.5. «Il disegno». 3.6. «Le texture». 4. Conclusioni. 5. Bibliografia essenziale. 5.1 Sitografia. 5.2 Video.

*Giocare con l'arte? Ma capiranno? Così piccoli, capiranno cos'è l'arte?
Capire cos'è l'Arte è una preoccupazione (inutile) degli adulti.
Capire come si fa a farla è invece un interesse autentico del bambino.*

(Munari, 1991a)

1. INTRODUZIONE

Nel 1948 Munari è uno dei fondatori del «Movimento d'Arte Concreta» le cui sperimentazioni tendono a demitizzare la sacralità dell'arte. Il Movimento nasce a Milano in occasione della mostra alla Libreria Salto, in cui venne esposta una cartella composta da dodici stampe a mano astratte realizzate da Dorazio, Dorfles, Fontana, Garau, Mino Guerrini, Mazzon, Monnet, Munari, Perilli, Soldati, Sottsass e Veronesi. Il MAC nasce come contrapposizione al realismo politicamente impegnato e agli influssi dell'irrazionale informale. La corrente artistica si rifà al concetto elaborato Van Gogh nel 1930 e ripreso successivamente da Max Billi nel 1936 secondo cui l'arte «concreta» attinge a forme, linee e colori autonomamente elaborati dalla personale immaginazione dell'artista anziché dai processi di astrazione delle immagini della natura (Movimento d'Arte Concreta). L'opera d'arte è soltanto parzialmente la definitiva creazione artistica, poiché ha bisogno della compiutezza tramite il processo ri-creativo del fruitore: si crea un nuovo legame con il pubblico, all'insegna della complicità, in quanto l'opera è in attesa di una integrazione, della collaborazione attiva da parte di colui che la osserva; perciò gli artisti devono progettare modelli che svolgano sia una funzione sociale (la demitizzazione dell'opera d'arte) sia una funzione conoscitiva (porre il fruitore in una situazione di consapevolezza). Cadono quindi le categorie tradizionali dell'arte e questa idea può concretarsi in una infinità di forme, materie, tecniche, strutture.

È nostra convinzione che Bruno Munari abbia ricercato le stesse finalità didattiche nei suoi video, nel suo rapporto ludico e giocoso con i fanciulli, al fine di liberare la loro espressività e creatività. Li ha sollecitati ad apprendere l'arte giocando, utilizzando un'applicazione sperimentale continua di strumenti e tecniche, in bilico tra

regole e libera espressione, tra dati oggettivi e soggettività e non ha mai omesso di riferire circa il doppio binario su cui si dispiega la sua attività didattica: una dicotomia inscindibile tra ricerca e comunicabilità a terzi dei risultati ottenuti.

Tutta la mia attività è sempre stata orientata in due canali: uno sperimentale e uno didattico. Il canale sperimentale mi permetteva di raccogliere dei dati che prima non si conoscevano. Il canale didattico mi dava la possibilità di comunicarli attraverso modelli o immagini. Per queste attività sono sempre stato definito uno che gioca (per via della sperimentazione considerata inutile dai superficiali) e non un artista (per la didattica) (Munari, in Caramel, Caroli, Fagiolo, 1978, p. 72).

Io penso [...] che la gente voglia capire e quindi mi accingo a cercare di spiegare, sperando che altri più competenti di me, continuino questo modesto inizio di conoscenza di fenomeni che interessano a tutti, per un maggiore sviluppo della creatività e quindi della personalità (Munari, 1977, p. 18).

2. GIOCARE CON L'ARTE

Il 2 febbraio 1956, nell'ambito della TV dei Ragazzi compare un'interessante rubrica, un invito ai giovanissimi telespettatori affinché riescano a fabbricare da soli i loro giocattoli (e non solo): *Costruire è facile*. La meraviglia di questo programma è senza dubbio rappresentata da un conduttore d'eccezione, l'architetto Bruno Munari, un nome molto in vista nel contesto artistico dell'epoca (e anche dei decenni seguenti), che si presenta in studio con «l'immane filo di ferro, dei cartoni, dei pezzi di carta colorati, dei turaccioli, piccoli, grossi, enormi, forbici, pinze, gesso e matita» (Baglio, 1956). Munari, oltre a occuparsi di grafica, in quel periodo favorisce anche, tra le altre cose, la causa del design per la realizzazione di nuovi e pratici baccelli, ed è forse per questo che la RAI gli affida la conduzione di *Costruire è facile*.

Nella prima trasmissione esordisce così: «Buon giorno a tutti anche a quelli che invece di andare a pescare sono stati a casa a guardare la trasmissione. Quando torneranno quelli che sono andati a pescare [...] resteranno molto meravigliati nel vedere che voi, che oggi ci state a vedere, avrete alla fine pescato un pesce enorme. Grande come questo! Questo che vedete è infatti il pesce giapponese che costruiremo» (Antonini & Finessi, 1999, p. 236). È un giovane Bruno Munari che spiega come, con un po' di carta velina e colla, sia possibile creare un pesce.

Trattandosi di un programma anni Cinquanta, quando pochi video venivano salvati, non è rimasto molto: negli archivi RAI, in *C'era una volta la TV dei ragazzi*, è possibile visionare *Lo strumento a corde* (*Costruire è facile*, 1956) nel quale Munari, aiutato da due piccoli attori che gli fanno da collaboratori, insegna a costruire un

«cosòfono», una sorta di artigianale incrocio tra chitarra e ukulele, e *I fotomontaggi* (1956a) dove utilizza vecchie riviste, ritaglia le figure e crea quelli che nei successivi laboratori munariani saranno denominati collage, perché le fotografie «sono elastiche come la gomma», si possono allungare, allargare, accorciare, stringere. «*Costruire è facile*, a giudicare dalle lettere giunte a Munari, è fra le trasmissioni per ragazzi meglio riuscite. Munari sa giocare con i piccoli come uno di loro, senza mai diventare puerile. Candore e fantasia vanno sicuri per la loro strada, senza farsi prendere la mano da inutili intellettualismi» (Baglio, 1956). Fabbrica «giocattoli» alla televisione, uccellini, caschi spaziali, sistemi planetari, trastulli non commerciali, che «non imitano niente e non assomigliano a niente. Munari è solo un poeta che va dietro alla sua fantasia. [...] I ragazzini che si sono fabbricati quei giocattoli, li trovano divertenti. Migliori di quelli veri (*Ibidem*).

Giocare con l'arte, invece, è il nome di una lunga attività didattica svolta da Munari in collaborazione con scuole e musei di tutto il mondo¹. L'idea di questi laboratori nasce nel 1976 (Restelli, 2002, p. 32)², ma vengono organizzati ancora oggi attraverso l'applicazione del «Metodo Bruno Munari» da Beba Restelli³ sia presso musei, biblioteche e scuole, sia nella sede milanese di via Cavalieri: «la realizzazione di laboratori è il naturale completamento di quella pedagogia ludica messa in pratica da Munari decenni prima attraverso la sperimentazione di giochi e giocattoli e soprattutto di libri» (Mazzolin, 2014, p. 19).

Nei laboratori da lui ideati, i bambini apprendono manipolando la materia, disegnando, creando collage e oggetti, svolgendo altre piacevoli occupazioni. Attraverso queste attività sviluppano la propria fantasia, lo spirito inventivo, la creatività e l'immaginazione. In altre parole, imparano giocando.

Molti adulti pensano che sia bene aiutare i bambini a risolvere i loro problemi di comunicazione con gli altri, dando loro le soluzioni già fatte. Così i bambini non si abituano a pensare come risolvere il problema e cercheranno sempre qualcuno che dia loro la soluzione. Non bisogna quindi dare soluzioni già fatte ma, attraverso giochi appositamente studiati, far sì che scoprano loro stessi come comunicare con i disegni,

¹ «Giocare con l'arte» è anche una collana nata nel 1979 pubblicata da Zanichelli ideata e diretta da Bruno Munari. È una collana fondamentale dove poter trovare le basi del «Metodo Bruno Munari».

² L'idea viene sviluppata nel corso di una serie di seminari promossi da Franco Russoli, Soprintendente alla Pinacoteca di Brera, per la progettazione di un «Museo Vivo». L'anno seguente, nel 1977, nasce il primo laboratorio nella stessa Pinacoteca.

³ Beba Restelli è educatrice e formatrice sul Metodo Bruno Munari®. Allieva e poi collaboratrice diretta di Munari nella diffusione dei Laboratori per la stimolazione della creatività. Per la sperimentazione, la ricerca e la divulgazione del Metodo Bruno Munari®, fonda nel 1980 il primo Laboratorio privato di cui in seguito diventa direttrice e unica responsabile per la progettazione (*Associazione Bruno Munari - Beba Restelli*).

i colori, le forme e tutte le tecniche di comunicazione visiva. Un bambino creativo è un bambino felice (Munari & Poma, 1991).

3. L'ARTE COME GIOCO

Bruno Munari⁴, in collaborazione con Beba Restelli ha realizzato una collana video edita da Metamorphosi TV, dedicata a bambini, genitori, nonni ed educatori che vogliono giocare insieme con le tecniche dell'arte. La collana contiene i seguenti titoli: *Il segno, La forma, Il colore, Le texture, Il collage, La fotocopia*.

Quando Munari presenta le videocassette⁵ *L'arte come gioco* (Munari & Poma, 1991) fa notare che i bambini quando giocano richiedono regole ben precise, istruzioni da seguire, niente deve essere lasciato al caso; anche il suo «metodo» le impartisce, ma offre però la possibilità della trasgressione, per rispettare le singole personalità e mettere in moto la creatività. Pertanto rileva che nei laboratori non sarà fondamentale la perfezione del prodotto finale, ma il modo di apprendere (Restelli, 2002, p. 36). Un'analisi dei video è imprescindibile per dimostrare sia la personalità di Bruno Munari, il suo trascendere ogni regola didattica affermata, sia il suo approccio ludico e fintamente disimpegnato nei confronti dei piccoli allievi.

3.1. «Il collage»

Sovrapponendo e incollando colori, formati, *texture*, segni e disegni diversi, cosa verrà fuori? «“Non è la colla che fa il collage”.⁶ Il collage è fatto di fantasia e di incontri casuali, ottenuti scomponendo e ricomponendo, tagliando e strappando fogli, foto, fotocopie, materiali diversi per colori, *texture* e forma».⁷

Per prima cosa Munari mostra i tubetti di tempera e i diversi colori che contengono. Poi estrae da una cartellina il «colore in fogli», ossia cartoncini colorati. Tra i fogli spunta una foglia, «Ci son fogli e foglie»⁸, – è l'elemento dell'ironia sempre presente in Munari –, che apre immediatamente il campo ad altri orizzonti. Un piccolo riferimento ai grandi artisti del collage con le loro opere lasciate scorrere senza soffermarsi: George Braque, Pablo Picasso e Schitters Kurt con i suoi rifiuti di carta, «cose che si buttano rimesse insieme con un certo gusto».

⁴ Bibliografia essenziale in fondo al testo.

⁵ Successivamente trasformate in dvd.

⁶ Frase di Max Ernst che riteneva il collage non una semplice tecnica, per cui «se sono le piume a fare il piumaggio, non è la colla a fare il collage» (Baj, 1990, p. 80).

⁷ Voce fuori campo inizio video.

⁸ Le citazioni tra virgolette che si scriveranno da ora in poi, dove non espressamente specificato diversamente, sono di Bruno Munari, tratte dai video analizzati.

Aprire il laboratorio con i bambini presenti in studio e alla carta aggiunge una borsa di scampoli, di materiale e colore diversi e fa qualche esempio pratico di come realizzare un collage: si accostano semplicemente le tinte e viene fuori un collage decorativo, senza significato, ma con molte interpretazioni possibili; oppure si compongono vari elementi, una cannuccia, una foglia, e si crea una storia; o ancora, con le riviste, si può creare un collage figurativo, ritagliando o strappando le illustrazioni e ricomponendole a piacere (per esempio un cane gigante che salta un'automobile, per un uso «fantastico»); con le foto si possono creare le «facce a pezzi» e con il computer il gioco diventa ancora più divertente, si possono fondere insieme le immagini, ingrandirle, rimpicciolirle, sovrapporle, ritagliarle.

La regola è il procedimento di incollaggio: distribuire la colla sui bordi dei pezzi scelti e pressare, previa copertura del pezzetto con un foglio, l'elemento incollato, «se no, si fa *paciugo*». E ricordarsi di chiudere sempre la sostanza adesiva per evitare che secchi.

3.2. «Il colore»

I colori sono infiniti. Giocando con le tecniche si sperimentano infiniti modi di utilizzarli per realizzare dipinti personali. Munari introduce il tema con un giocattolo regalatogli da piccolo: un modo piacevole per far conoscere ai bambini la formazione dei colori. Una trottola funzionante a mano, con tre dischi dentati le cui superfici sono divise in tre settori uguali e tinti con i tre colori primari, il giallo limone, il blu turchese, il rosso magenta. Quando la trottola gira, ruotano anche i tre dischi e si formano i colori secondari che sono il viola, il verde e l'arancione: «Non sempre didattico vuol dire noioso» (Munari, 1981, p. 241).

I bambini hanno portato oggetti vivaci e sono invitati a poggiarli a terra dividendoli per colore. Con questo gioco si imparano le infinite sfumature delle tinte, un catalogo che i bambini vanno creando, scoprendo che esistono anche tante *nuance* di bianco e nero. Poi da un sacco pieno di oggetti di diversi colori, ogni bimbo è invitato a sceglierne tre e a creare con questi una composizione. Munari osserva e apprezza ogni composizione: «Bello questo azzurro con questo arancione», «Uh che raffinato: tutta una composizione di diversi verdi».

Quanti tipi di colore ci sono? In pasta, liquidi, a pastello, ognuno ha la sua tecnica di utilizzo, la sua materialità; alcuni si possono usare con il pennello ma bisogna anche rispettare una regola: non mescolare i pennelli già intinti con altri colori. Dopodiché traccia, partendo dall'alto, una striscia orizzontale gialla; poco sotto una rossa e ancor più in basso una blu. Con un pennello pulito e un po' bagnato sfuma la striscia gialla nella rossa, formando così l'arancione. Stesso procedimento per il rosso, che fondendosi col blu formerà il viola: colori primari che amalgamandosi creano quelli secondari.

Si sofferma poi sulla prospettiva, cioè «il gioco del vicino e del lontano»: su un foglio di carta, utilizzando un pastello a cera ed esercitando una minima pressione colora una zona; con lo stesso pastello tinge un altro spazio, stavolta premendo con più forza il pastello e così via fino all'ultima striscia in cui la tonalità risulterà molto intensa. Le parole usate da Munari per descrivere questi effetti: «Qui il colore quasi non si vede, qui è lontanissimo, qui è lontano, qui è un poco più lontano, qui il colore è qui». Poi chiede ai bimbi, se vogliono, di fare un paesaggio «dove si vede che il colore va lontano».

Davanti agli occhi stupiti dei bimbi, Munari traccia con una candelina da torta di compleanno dei segni su un foglio di carta, il disegno invisibile, ricopre le tracce lasciate dalla cera con colore a tempera diluito ed ecco comparire il misterioso disegno! Infine mostra i colori in trasparenza, come nelle vetrate delle cattedrali, sovrapponendo fogli di acetato di diverse tinte. Tutto molto semplice!

3.3. «La forma»

Se si prepara materiale cartaceo tagliato a caso, con sagome insolite o strane, saranno le stesse figure a suggerire un soggetto da disegnare su queste bizzarre tavolozze.

Munari, mostrando alcuni quadri di artisti classici, dimostra come sia d'uso dipingere su superfici quadrate o rettangolari ma anche in strutture circolari, come il «Tondo Doni» di Michelangelo, o le absidi delle chiese, oppure che terminano a punta, come la «Madonna del parto» di Piero della Francesca, inserita sotto una tenda, o come nei trittici, che hanno una parte centrale a punta, come nel «Polittico Stefaneschi» di Giotto.

Il formato del foglio sul quale disegna un bambino è di solito rettangolare (A4 o A3) e vincolante, sistemato in altezza o in lunghezza, con uno standard che suggerisce già la disposizione degli elementi. L'idea di Munari è, invece, di mettere a disposizione carte di misure e di formati molto vari, tagliati a caso, o addirittura strappati - infrangendo le regole classiche - con profili diversi che possono attivare la creatività del bambino.

Queste basi per dipingere, lasciate cadere a terra, sono raccolte dai bambini in base alla stimolazione visiva: studiano le diverse posizioni ed è così che qualcuno interpreterà una conformazione come la testa di una foca, qualcun altro vedrà degli occhiali, ecc... «Bambini e bambine di quattro, cinque, sei anni, hanno disegnato cose che mai avrebbero disegnato sul solito foglio normale come viene dato in quasi tutte le scuole» (Munari, 1977, p. 125).

Si possono offrire anche cartoncini con fori più meno grandi di diverse geometrie e chiedere di disegnare quello che i piccoli artisti ritengono più opportuno. Sia per le forme «strane», sia per quelle con i buchi, si possono osservare i diversi approcci: qualcuno viene invogliato dall'apertura a elaborare intorno una serie di

piccole case, pensando allo spazio vuoto come a un laghetto; altri scorgeranno nella cavità la sagoma di un volto; qualcun'altro continuerà ad avvicinarsi a quella fessura in modo tradizionale, usando uno schema, anche se irregolare, per disegnarvi «prato e casetta» o ignorando il foro. Nessuna delle figure a disposizione soddisfa il bambino? Munari, mano alla puntatrice, mostra come costituire nuove basi con un semplice «trick» che unisce carte di fattezze diverse.

3.4. «La fotocopia»

La fotocopia è solo un mezzo per comunicare dati, notizie, relazioni? No, può riservarci molte sorprese se useremo la macchina fotocopiatrice per esprimere le nostre fantasie. «Non bisogna mai copiare per imbrogliare, bisogna copiare per capire. In questo caso copiare vuol dire imparare a fare. Ma ognuno di voi deve realizzare una propria idea personale che non sia copiata»⁹. Munari inizia questo laboratorio come un gioco: fa indossare una mascherina nera a un bambino per imitare un falsario, che usa l'apparecchio per riprodurre una banconota! Dopo aver elencato gli usi normali della macchina fotocopiatrice, rivela che essa «può riservarci molte sorprese», e chiede ai bambini di poggiare le mani: «Mettete le manine insieme qui! Passa la luce, che legge le vostre mani». E, tra lo stupore generale, ecco uscire la fotocopia della «composizione-mani».

Munari poi appoggia la fotografia di un animale sulla lastra della fotocopiatrice. «E proviamo a muoverlo... La fotocopiatrice legge il movimento». Ed ecco apparire uno stranissimo cane «liquido», unico nel suo genere. Poi con un foglio a pallini neri si ripete l'operazione: cosa viene fuori? Non si sa, ma proprio questo smuove l'immaginazione.

Si prova ancora delle foglie: «dal foglio alle foglie». Si aggiunge una reticella bianca, ma bisogna inserire un foglio scuro a coprire la retina, altrimenti la macchina non riesce a catturarla. La composizione si complica con una foto di un cane, un rametto con foglie, uno straccetto: un cane dietro ad un cespuglio che vuole saltare lo straccetto? Si passa dal fare, allo sperimentare, al pensiero narrativo.

I bambini provano pieni di entusiasmo, perché il risultato è sempre una sorpresa, una gara a chi appoggia più cose sulla lastra, ma troppe sovrapposizioni non possono essere lette dalla fotocopiatrice! Alcuni vogliono fotocopiare i caratteri tipografici tagliati dalle riviste, ma li dispongono a «faccia in su». Munari spiega la regola: «quello che si vuole copiare va voltato di là».

Meraviglie delle meraviglie, «Possiamo anche disegnare con la luce!»: «inseguire» la luce della macchina fotocopiatrice, in azione, con un fascio di luce di una torcia. I movimenti della pila, a zig-zag, ondulati, a intermittenza, formeranno un disegno.

⁹ Voce fuori campo inizio video.

3.5. «Il disegno»

Quanti tipi di segni ci sono per fare i disegni? Ci sono i segni duri, morbidi, forti e leggerissimi. Segni pastosi, rigidi, sinuosi. Prima ancora di fare un disegno, il segno comunica qualcosa. Che cosa? «Quando si guarda un disegno non basta cercare di capire cosa rappresenta, si capisce di più se si osserva anche com'è fatto. Osservare vuol dire vedere di più, capire di più»¹⁰.

«È il segno che fa il disegno», strumenti diversi producono segni differenti: duri come il metallo, vaporosi come una nuvola, forti come un colpo d'ascia, morbidi come un filo di lana, sono le variabili dello strumento e del gesto. Ogni artista sceglie o inventa un suo segno per caratterizzare i suoi disegni, secondo il suo personale gusto, la sua sensibilità, la sua cultura, il suo stile. Munari analizza i segni di diversi artisti, quelli morbidi di André Françoise, quelli realizzati con la biro di Paul Klee, le pennellate morbide di Hokusai, alcuni segni brutali di Mirò.

E quanti strumenti? Tanti: fusaggine, pennarellone, pennello, carboncino... Quanti segni con uno stesso strumento? Munari, davanti ai bambini, indaga come le diverse possibilità espressive di un singolo strumento cambino secondo come sia impugnato, come sia inclinato, come sia fatto muovere sul supporto, quanta pressione gli venga impressa. I bambini sono invitati a scegliere uno strumento e a sperimentare. Ma il segno è soltanto quello tracciato su un supporto? Munari estrae una cordicella nera «prendiamo un segno, lo butto in aria e... » e sul foglio per caso si forma un disegno. E si può disegnare anche con il filo armato dei fioristi, piegandolo in strane forme affascinanti: alberi, profili di persone, biciclette.

Quante cose si possono vedere come se fossero disegni? Un palo della luce, i rami degli alberi che si stagliano contro il cielo, le reti che circondano i campi, i cancelli di ferro. E poi ci sono i disegni che durano un attimo, come quelli dei nastri usati nella ginnastica ritmica, o quelli al buio con una torcia accesa, o i meravigliosi fuochi d'artificio.

3.6. «Le texture»

Superfici ruvide, scivolose, levigate, «bruzzolose». Per rilevarle possiamo passarci sopra un dito oppure sovrapporre un foglio di carta per «catturarne» l'impronta. Cos'è una *texture*? «Una specie di decorazione in briciole che serve per caratterizzare una superficie». Una palla da biliardo non ha *texture*, è liscia, mentre una palla da tennis, morbida e pelosa, oppure un'arancia con i suoi piccoli rilievi, come una decorazione «sbriciolata», ce l'hanno. Ogni oggetto, osservato da molto vicino, può distinguersi per la sua superficie, le sue macchie, le sue righe, i suoi solchi, i suoi rilievi. Nelle città le *texture* sono dappertutto, basta guardarsi intorno, strade, palazzi, pneumatici, muri.

¹⁰ *Ibidem*.

Come possiamo staccare la *texture* di un'arancia? Semplice, basta farla girare su un tampone inchiostro e si cattura la sua superficie. Lo stesso si può fare con i materiali più disparati, come reticelle e carta vetrata: si pone un foglio sopra e si sfrega con un colore e il gioco è fatto!

Ci si può divertire anche a creare superfici texturizzate per poi colorarle: si spieghizza un foglio di carta liscio accartocciandolo, o anche di alluminio, e poi si colora su un foglio sovrapposto a quello sgualcito e verranno fuori le piegoline di quello sottostante, più o meno evidenti a seconda del materiale «stazzonato». A ogni bambino viene richiesto di fare la sua personale *texture* con la tecnica che preferisce e poi raccontare il suo disegno. La *texture* può essere anche liscia e piatta nel caso, per esempio, di decorazioni stampate su fogli di acetato trasparente: sovrapponevoli in maniera diversa si otterranno tantissime altre decorazioni.

Interessanti riferimenti alla storia dell'arte con la visione dei mosaici, le opere di alcuni futuristi come Giacomo Balla, il forte legame con il movimento pittorico del Puntinismo.

4. CONCLUSIONI

Bruno Munari affermava di condividere il pensiero e il metodo Montessori, soprattutto il motto «Aiutami a fare da solo», come elemento ispiratore e invito rivolto al bambino alla sperimentazione, alla libera scoperta e all'autonomia. Coltivare quindi la spontaneità e la curiosità per sviluppare la fantasia, la creatività e la libertà di pensiero, favorire la diffusione di una nuova sensibilità estetica, fornendo strumenti operativi agli adulti, soprattutto agli insegnanti, per de-condizionare una metodologia stantia e non adatta alla mente «assorbente»¹¹ dei piccoli.

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 (Marucci, 1986, pp. 7-8).

¹¹ Montessori parla di «mente assorbente», cioè capacità del bambino di assorbire l'ambiente, di incorporare – ubbidendo alle spinte vitali che provengono dall'energia creativa della propria individualità – i dati del mondo esterno, realizzandosi come persona e adattandosi alla realtà. È un assorbimento inconscio, non patologico (come per Freud), ma creativo, con cui il bambino si fa io originale, s'impadronisce del linguaggio, della cultura adeguandosi alle esigenze del mondo in cui è chiamato a vivere (Cfr. Montessori, 1952).

Il laboratorio, pertanto, diviene il luogo del «fare per capire», dove si attua una sorta di «ginnastica mentale», ambiente di confronto educativo e partecipazione, in cui apprendere l'osservazione delle realtà con tutti i sensi, non solo con gli occhi. «Per fare arte, oltre ad essere creativi, è importante imparare la tecnica perché non è possibile comunicare senza conoscenze tecniche» (Bazzanin, 2013).

A chi ha criticato i laboratori di «Giocare con l'arte» ritenendoli troppo tecnici, Alberto Munari¹² ha replicato sottolineando che la tecnica non prescinde dalla creatività e che, probabilmente, chi muove queste obiezioni è legato ancora alla vecchia concezione di separazione tra il sapere scientifico-tecnico, duro, rigido, che impone delle regole ferree e il sapere creativo-letterario-poetico che regala libertà e un pensiero che può muoversi liberamente. L'arte viene inclusa nel pensiero narrativo e pertanto sarebbe un racconto personale che l'artista esprime con le parole, con le immagini, con la creta, ecc.

Ho sentito molto spesso presentare i laboratori come dei luoghi dove non si fa più l'arte intesa come intuizione poetica soggettiva, ma dove si fa una ricerca «oggettiva» delle tecniche, dei gesti, degli strumenti. In realtà anche qui si tratta di cose di natura soggettiva. Il discorso su tecnica-arte-creatività spesso viene usato per contrabbandare un discorso su soggettività e oggettività. Invece, sfumando la frattura, il confine tra tecnica e creatività, tra sapere scientifico e sapere narrativo, sfuma anche il confine tra sapere oggettivo e soggettivo. Tutto quello che si realizza nel laboratorio dello scienziato che gioca con la scienza così come nel laboratorio dei bambini che giocano con l'arte, è un racconto che trova la sua legittimazione nel fatto stesso di realizzarsi e di trovare un gruppo di persone pronte ad ascoltarlo e a ri-raccontarlo ad altre (Munari, 1991, pp. 85-91).

Il Metodo Munari non si preoccupa di insegnare l'arte, ma di «come si fa a farla», attraverso le tecniche e i laboratori. Come afferma Beba Restelli, «Munari non diceva "insegriamo l'arte ai bambini", lui parlava di sviluppo del pensiero progettuale creativo, sviluppo della creatività, e di insegnamento delle tecniche con cui gli artisti fanno arte: questo è un "avvicinamento", all'arte, una metodologia ancora oggi usata pochissimo» (Articoni, 2015).

Indagando nelle sezioni didattiche dei musei, si desume che, prevalentemente, ci si preoccupa di raccontare l'arte, e nemmeno il racconto è sempre garantito, mentre l'attività di laboratorio è ancora troppa poca e, quando c'è, è spesso un'attività portata alla copia, o altre volte, si produrranno da parte dei bambini opere meravigliose ma dove si avverte una forte presenza dell'adulto, quasi una dettatura: questo non è sviluppo della creatività o acquisizione delle tecniche e sperimentazione.

¹² Alberto Munari, figlio di Bruno, fonda nel 2001 l'Associazione intitolata al genitore.

Occorre sempre stimolare la creatività infantile fornendo informazioni di tipo tecnico sul «come si fa», perché così i bambini partecipano attivamente e si stimola la loro curiosità. Tutto deve avvenire, però, tramite il gioco, con la semplicità della comunicazione e una costante esplorazione di tutti i sensi; una vocazione ludica da non confondere con la famigerata «sindrome di Peter Pan» perché per esprimere la propria creatività non serve restare bambini, ma risvegliare il bambino che è in noi (Articoni, 2015).

Munari asseriva che «Complicare è facile, semplificare è difficile. Per complicare basta aggiungere, tutto quello che si vuole: colori, forme, azioni, decorazioni, personaggi, ambienti pieni di cose. Tutti sono capaci di complicare. Pochi sono capaci di semplificare» (1992, p. 53): dove c'è l'essenzialità, la pulizia, il rigore, si riesce a dare un senso estetico, la percezione del bello.

A tal proposito è interessante narrare del suo viaggio in Giappone, dove aveva abitato una casa tradizionale, fatta di legno, paglia e carta, materiali poverissimi e tecniche vecchie di migliaia di anni: una dimora fatta di niente ma con una superba armonia, un eccellente senso delle proporzioni, una grandiosa misura umana degli ambienti che infonde un senso di alta civiltà: «abitare una casa giapponese è come sentirsi dentro un'opera d'arte» (1970, p. 13). Le nostre case, invece, soprattutto nell'edilizia popolare, sono l'imitazione delle case borghesi, con all'interno tanta paccottiglia inutile, costosa e ingombrante, e tante volte ispirano un senso di miseria più che di agiatezza e Munari, a tal proposito, affermava che «la cultura vince la miseria» (*Ibidem*): quella casa giapponese dimostrava che si può vivere in una casa economica ma non misera, proprio per l'intervento dell'estetica che invita a vivere in modo più semplice, dove la semplicità non è sinonimo di miseria.

Dino Buzzati lo descriveva come un uomo piccolo con l'espressione «sempre vagamente stupefatta di un bambino» (1948, p. 13), un folletto che «interviene continuamente e giocondamente nella nostra vita quotidiana, e tutto quello che fa, anche se scaturito da concetti e calcoli molto sottili [...] riesce estremamente semplice e chiara, la semplificazione all'osso essendo, grazie a Dio, il suo chiodo fisso», rilevando che i suoi erano «deliziosi attentati alla mediocrità e al polveroso conformismo» (1971, p. 3). Un profilo esemplare poiché comprende i due sostanziali aspetti del suo fare creativo: il mondo brioso e fiabesco dell'infanzia e quello rigoroso della tecnica, parificati dalla ricerca, dal metodo, dall'esperienza. L'arte, soprattutto quella contemporanea, è sempre stata intollerante ai confini, ai divieti, alle restrizioni, ai preconcetti: Munari ne è stato un sublime attore e testimone, anche se, rilevava a volte la difficoltà di farsi prendere sul serio perché giocava con i bambini, «E uno che gioca o lavora con i bambini, in una società come questa, rischia di essere bollato a vita come uno stravagante» (Sica, 1998).

5. BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

- Antonini, P. & Finessi, B. (a cura di). (1999). *Su Munari. 104 testimonianze più 152 inediti di Bruno Munari*. Milano: Abitare Segesta.
- Articoni, A. (2015, 20 settembre). *Intervista a Beba Restelli*.
- Articoni, A. (2017). *Arte bambina*. Roma: Aracne.
- Baglio, G. (1956, 8-14 luglio). Con Munari è facile costruire. *Radiocorriere*, n. 28. Consultato il 03 febbraio 2019, in www.munart.org.
- Baj, E. (1990). *Ecologia dell'arte*. Milano: Rizzoli.
- Bazzanin, E. (2013). Arte e infanzia. L'importanza dell'arte nello sviluppo del bambino. *Tafter Journal*, 56. Consultato il 03 febbraio 2019, in <https://bit.ly/2DNwEjJ>.
- Buzzati, D. (1948, ottobre-novembre). Le macchine inutili di Munari. *Pesci Rossi*, 10-11, anno XVII, pp. 14-15.
- Buzzati, D. (1971, 22 ottobre). Il folletto Munari. Quarant'anni di nuove idee. *Corriere della Sera*, 249, p. 3.
- Caramel, L., Caroli, F. & Fagiolo, M. (a cura di). (1978). *Didattica 2 – perché e come*. Forlì: Unione tipografica.
- Maffei, G. (2008). *Munari e i libri*. Mantova: Corraini.
- Marucci, L. (1986). *Viaggi nell'arte. Creativa mente. Incontro con Bruno Munari*, pp. 7-8. Ascoli Piceno: Cauda Pavonis.
- Mazzolin, C. (2014, gennaio-marzo). L'arte senza utile di Bruno Munari. *Il Pepe Verde*, 59, p. 19.
- Montessori, M. (1952). *La mente del bambino. Mente assorbente*. Milano: Garzanti.
- Munari, A. (1991). La legittimazione del sapere. In G. C. Bojani & I. Anconelli (a cura di), *Laboratorio «giocare con l'arte»*. Quaderno 5 (pp. 85-91). Faenza: Museo Internazionale delle Ceramiche Faenza.

- Munari, A. (1991a). *L'arte come gioco*. Milano: Metamorphosi.
- Munari, B. (1966). *Arte come mestiere*. Bari: Laterza.
- Munari, B. (1968). *Design e comunicazione visiva*. Bari: Laterza.
- Munari, B. (1970, 8 agosto). Estetica con poco. *La Stampa*, 163, p. 13.
- Munari, B. (1970a). *Guardiamoci negli occhi*. Milano: Giorgio Lucini.
- Munari, B. (1971). *Codice ovvio*. Torino: Einaudi.
- Munari, B. (1971a). *Artista e designer*. Roma-Bari: Laterza.
- Munari, B. (1977). *Fantasia*. Bari: Laterza.
- Munari, B. (1977a). *Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*. Roma-Bari: Laterza.
- Munari, B. (1981). *Da cosa nasce cosa*. Bari: Laterza.
- Munari, B. (1981a). *Il laboratorio per bambini a Brera*. Collana «Giocare con l'Arte». Bologna: Zanichelli.
- Munari, B. (a cura di). (1981b). *I laboratori per bambini a Faenza*. Collana «Giocare con l'Arte». Bologna: Zanichelli.
- Munari, B. (1982). *Ciccì Coccò*. Como: Fotoselex.
- Munari, B. (a cura di). (1985). *I laboratori tattili*. Collana «Giocare con l'Arte». Bologna: Zanichelli.
- Munari, B. (1992). *Verbale scritto*. Genova: Melangolo.
- Munari, B. (1995). *Il castello dei bambini a Tokyo*. Trieste: Einaudi.
- Munari, B. (2003). *Teoremi sull'arte*. Mantova: Corraini.
- Munari, B. (2004). *I laboratori tattili*. Mantova: Corraini.
- Pittarello, R. (2017). *Munari dei bambini*. Loreggia: LIF.

Restelli, B. (2002). *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*. Milano: Franco Angeli.

Restelli, B. (2008). *Il gioco di alfa e beta. Tra segni e scritture secondo il metodo Bruno Munari*. Milano: Franco Angeli.

Restelli, B. (2013). *I bambini autori di libri. Il gioco delle pieghe secondo il metodo Bruno Munari*. Milano: Franco Angeli.

Restelli, B., Sperati, S. & Munari, A. (2008). *A che gioco giochiamo?* Mantova: Corraini.

Sica, L. (1998, 1 ottobre). Munari giocò tutta la vita con gli oggetti. *La Repubblica*. Consultato il 05 febbraio 2019, in <https://bit.ly/2Dfuyr1>.

5.1. Sitografia

Associazione Bruno Munari - Beba Restelli. Consultato il 03 febbraio 2019, in <https://bit.ly/2BfvDim>.

Movimento d'Arte Concreta. Consultato il 03 febbraio del 2019, in <https://bit.ly/2G3CL5N>.

MunArt, *The most complete web site dedicated to Bruno Munari*. Consultato il 07 febbraio 2019, in <http://www.munart.org/>.

5.2. Video

Costruire è facile - I fotomontaggi. (1956). Consultato il 06 febbraio 2019, in <https://bit.ly/2RtzjCJ>.

Costruire è facile - Lo strumento a corde. (1956a). Consultato il 06 febbraio 2019, in <https://bit.ly/2TrO6j0>.

Munari, B. & Poma, M. (a cura di). (1991). *L'arte come gioco: L'arte come gioco: Il collage (24' ca). Il colore (29' ca). La forma (27' ca). La fotocopia (25' ca). Il segno (26' ca). La texture (27' ca)*. (6 VHS). Milano: Metamorphosi.