

Fantasia e creatività in Bruno Munari... a partire da un gatto di nome Meo Romeo

CHIARA CANTELLI

Associato di Estetica – Università degli studi di Firenze

Corresponding author: chiara.cantelli@unifi.it

Abstract. The essay aims to outline the poetics underlying the whole activity of Bruno Munari, a unique and polyhedral character having been an artist, a designer and, last but not least, a creator of educational workshops for children aimed at developing a creative learning process; activities that, despite their discreet appearance, are interwoven. According to the three classic distinctions between “Munari-Artist”, “Munari-Designer” and “Munari-Pedagogist”, none of these three poles is comprehensible without presupposing the other two: among them is persisting an intrinsic as mandatory and dynamic correlation that, if broken or overlooked, undermines any chance to understand the unity of the “Munari-Universe”. This unity resides in the conception that Munari has of art: conceived as an activity at the service of life to be born out of life itself as a reality in continuous transformation, art finds its focal point in creativity that on turn, understood as integration of rule and chance, logic and fantasy, technique and play, functionality and unrestricted availability, necessity and freedom, is also recognized as the distinctive character of human intelligence.

Keywords. creativity, fantasy, Bruno Munari, poetry, logic

*Il gatto di gommapiuma ha i baffi di nailon*¹: questo il titolo della presentazione che, a firma di Bruno Munari, uscì nel 1949 sulla “Rivista di informazione” della Pirelli per lanciare il nuovo giocattolo progettato dallo stesso Munari e messo in produzione dall’azienda. Si trattava di un gatto che, «ideato per i bambini moderni» e «grande poco più di un palmo», era «nero con occhi gialli» e fratello di altri cinque gatti che portavano il suo stesso nome pur essendo ciascuno di colore diverso: bianco, giallo, grigio, marrone e verde.

Al gatto Meo Romeo seguì di lì a poco la scimmietta Zizi, altro animaletto giocattolo che, parimenti realizzato in gommapiuma e anch’esso progettato da Munari per la Pirelli, vinse nel 1954 il Compasso d’Oro per il miglior *design*. Ma nonostante sia stata la scimmietta e non il gatto a far ottenere a Munari quel premio così prestigioso, egli ha sempre manifestato una particolare predilezione per Meo Romeo, primo “gioco-azione” nella storia della produzione di giocattoli: immobile fino a quando non lo toccavi, il gatto diventava infatti “vivo” non appena lo prendevi tra le mani. Impossibile, per un bambino non abbandonarsi alla duttilità vibrante che, grazie alla gommapiuma di cui era fat-

¹ B. Munari, *Il gatto di gommapiuma ha i baffi di nailon*, “Pirelli – Rivista di informazione tecnica”, 4/1949, p. 25, <http://search.fondazionepirelli.org/bookreader/riviste/RivistaPirelli/1949_4.html#page/24/mode/2up>, (ultimo accesso: 15/03/2018).

to, percorreva il suo corpo sottile, non riporre fiducia nella promessa di gioco suscitata dai suoi flessibili e solleticanti baffi di nailon. E Meo Romeo era stato fatto proprio per rispondere puntuale alle aspettative promesse. Dotato, grazie al materiale di cui era fatto, di una flessibilità tale da renderlo capace di assumere le posizioni più incredibili, esso si trasformava in un vero e proprio contorsionista non appena le mani iniziavano a manipolarlo: si poteva inarcarlo così tanto nella schiena da fargli toccare la punta della coda con la punta del naso, arrotolarlo su se stesso fino a trasformarlo in una palla in grado di girare come una trottola, metterlo seduto facendogli assumere la posa di un boxer pronto a sferrare un pugno felpato, torcerlo fino a fargli rispuntare il muso da sotto la coda, metterlo a pancia all'aria e tendergli ai quattro lati le zampine così da grattargli la pancia per ore, farlo stare in equilibrio per giornate intere sulla punta della coda o, ancora, attorcigliargli la coda fino a renderla una girella Motta. E quanto facilmente poteva essere piegato, arrotolato e contorto, altrettanto facilmente poteva essere ricomposto senza colpo ferire: se i gatti hanno sette vite, quel gatto di gommapiuma dai baffi di nailon ne aveva infinite, visto che era stato progettato proprio per uscire sempre indenne dai più estremi e pericolosi maneggiamenti cui le mani infantili potevano sottoporlo. Scaturito dal mondo della fantasia di Munari per atterrare in quel particolare ambito del mondo reale che è lo spazio di gioco, Meo Romeo, per quanto assolutamente improbabile come gatto reale, aveva non di meno la capacità di esprimere pienamente tutte le caratteristiche che contraddistinguono i gatti reali (elasticità, plasticità, agilità, sinuosità) per portarle all'estremo delle loro possibilità; Meo Romeo non era semplicemente un gatto-giocattolo, ma il gatto nel pieno delle sue possibilità.

Ma perché dedicare così tanta attenzione a Meo Romeo? Perché, tra le tante creazioni di Munari, è quella che sembra più riflettere, nella sua flessibilità multiforme e sorprendente, il carattere che più ha contraddistinto la produzione di questo personaggio. In rapporto alla sua opera si è infatti parlato di un'autentica «molteplicità pirotecnica»², quasi che egli fosse un prestigiatore che, dotato di un cilindro senza fondo, ne faceva uscire «conigli» di tutti i generi e specie³: strisce per il «Corriere dei piccoli» (1929)⁴; composizioni fatte di fili, bacchette e foglietti che, chiamate *Macchine inutili* (1933 in poi), si trasformavano al più leggero colpo di vento in strutture cinetiche⁵; cartelloni pubblicitari per aziende come Pirelli e Olivetti⁶; copertine per intere collane e rivivi-

² G. Dorflès, *Quell'eterno ragazzo prodigio che custodiva il segreto del gioco*, «Corriere della Sera», 1 ottobre 1998, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-g-dorflès-1998.pdf>>, (ultimo accesso: 15/03/2018).

³ Cfr. P. Restany, *Un Peter Pan di statura leonardesca*, «DOMUS», 811/ 1999, pp. 6-7, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-p-restany-1999-domus-811-it.pdf>> (ultimo accesso: 15/03/2018).

⁴ Cfr. A. M. Giannella, *Fra le arti d'eccezione – Il pittore dei “coni”*, «La Domenica del Corriere», 16 ottobre 1927, p. 12, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-a-giannella-1927.pdf>>, (ultimo accesso: 15/03/2018).

⁵ Cfr. B. Munari, *Che cosa sono le macchine inutili e perché*, «La lettura» 15/1937, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-le-macchine-inutili-la-lettura-n-7-1937.pdf>>, (ultimo accesso: 17/03/2018); Id., *Codice ovvio* (1971, 1974, 1981, 1984), Einaudi, Torino, 2008, p. 6 e Id., *Arte come mestiere* (1966), Roma-Bari, Laterza 2011, pp. 7-17.

⁶ Cfr. ad esempio Id., *Bozzetto per pubblicità degli impermeabili Pirelli* (1950-55), <http://search.fondazionepirelli.org/pirelli/iconografia/detail/IT-PIRELLI-OA0001-0000003412/bozzetto-pubblicita-degli-impermeabili-pirelli-8.html?jsonVal={%22jsonVal%22:%22startDate%22:%22%22,%22endDate%22:%22%22,%22fieldDate%22:%22%22dataNormal%22,%22_perPage%22:20,%22collanaName%22:%22%22Bozzetti%20pubblicitari%22%22}&attachmentMisc=undefined>, (ultimo accesso: 16/03/2018) e Id., *Pirelli Suola Coria* (1953), <<https://www.moma.org/collection/works/7406>>, (ultimo accesso: 16/03/2018).

ste di case editrici – Mondadori, Club degli Editori, Bompiani, Editori Riuniti, Einaudi, Zanichelli – che avevano fatto la storia dell’editoria italiana; posaceneri cubici (1957) che, nella loro linea semplice ed essenziale, avevano l’utile caratteristica di nascondere la cenere⁷; forchette chiamate “parlanti” (1958) per riproporre tutte le gestualità espressive della mano⁸; calze trasformate in lampade (1964)⁹; allestimenti per fiere di prodotti industriali e per le vetrine della Upim¹⁰; libri battezzati “illeggibili” (1950 in poi) per esser privi di testo e presentare solo fogli di carta di diverso colore, formato e *texture*¹¹; storie per bambini che Munari stesso aveva scritto, illustrato e confezionato in libri da lui concepiti come giochi interattivi (1945); leggere sculture in cartoncino che, chiamate *Sculture da viaggio* (1958), uno poteva tenere sul comodino e poi piegare e mettere in valigia portandoselo con sé dove voleva¹²; nuvole di rete metallica di nome *Concavo-convesso* (1946) che, appese al soffitto e illuminate dalla luce, proiettavano sulla parete ombre continuamente cangianti¹³; cornici di gomma (1970) che potevano servire a incorniciare quadri di svariate misure¹⁴; divertenti congegni meccanici che, battezzati *Macchine aritmiche* (1951 in poi) e somiglianti a tante piccole giostre, avevano la caratteristica di rompere il meccanico e regolare movimento della comune macchina¹⁵; moduli in acciaio che, una volta montati, si trasformavano in piccoli “abitacoli” (1971) per ragazzi formati da un letto, un tavolo e una libreria, ubicabili sulla struttura che li teneva assieme come uno voleva¹⁶; *Oggetti trovati* di ogni genere (1951) – sugheri, cortecce, radici, spugne marine, sassi etc. – che erano stati rimodellati quel tanto che basta per far vedere qualcosa di nuovo che prima non era vedibile¹⁷; xerografie definite “originali” (1963-64)

⁷ Cfr. Id., *Codice Ovvio*, cit., pp. 66-67 e L. Zafferano, *Bruno Munari, Venezia 1992, posaceneri cubico*, 13/11/2017, [Video file], <<https://www.youtube.com/watch?v=tw0dp3D49F4>>, (ultimo accesso: 16/03/2018).

⁸ Cfr. B. Munari, *Codice Ovvio*, cit., pp. 74-77 e L. Zafferano, *Bruno Munari, Venezia 1992, forchette parlanti*, 13/11/2017, [Video file], <<https://www.youtube.com/watch?v=tw0dp3D49F4>>, (ultimo accesso: 16/03/2018).

⁹ Cfr. B. Munari, *Arte come mestiere* (1966), Laterza, Bari Roma, 2011, pp. 124-128; Id., *Da cosa nasce cosa* (1981), Laterza, Bari Roma 2011, pp. 206-215 e L. Zafferano, *Bruno Munari, Venezia 1992, lampada di maglia*, 13/11/2017, [Video file], <<https://www.youtube.com/watch?v=FXKipzc7z2g>>, (ultimo accesso: 16/03/2018).

¹⁰ Cfr. E. Bertonati, B. Munari, *Vetrine di negozi italiani*, L’ufficio moderno, Milano 1961 <http://www.abitare.it/wp-content/uploads/2012/10/526-munari_ITA.pdf>, (ultimo accesso: 16/03/2018) e L. Zafferano, *Bruno Munari, Venezia 1992, le vetrine della Upim*, 13/11/2017, [Video file], <https://www.youtube.com/watch?v=XS_XpI-A1Eg>, (ultimo accesso: 16/03/2018).

¹¹ Cfr. Id., *libri illeggibili*, “AZ arte d’oggi”, 2/1950, p. 4, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-az-anno-II-2.pdf>>, (ultimo accesso: 16/03/2018); Id., *Codice ovvio*, cit., pp. 99-101 e Id., *Da cosa nasce cosa*, cit., pp. 216-226.

¹² Cfr. Id., *Le sculture da viaggio*, “Domus”, 359/1959, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-domus-sculture-da-viaggio-n-359-anno-1959.pdf>>, (ultimo accesso: 16/03/2018); Id., *Codice ovvio*, cit., pp. 68-73; Id., *Arte come mestiere*, cit., pp. 143-145 e L. Zafferano, *Bruno Munari, Venezia 1992, Sculture da viaggio*, 13/11/2017, [Video file], <<https://www.youtube.com/watch?v=cC3kOOPkaF0>>, (ultimo accesso: 16/03/2018).

¹³ Cfr. B. Munari, *Concavo e Convesso*, “Domus”, 223, 224, 225/1947, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-concavo-convesso-domus-ott-dic-1947.pdf>>, (ultimo accesso: 16/03/2018); Id., *Codice Ovvio*, cit., pp. 40-41 e Id., *Arte come mestiere*, cit., pp. 183-185.

¹⁴ Cfr. Id., *Fantasia* (1977), Laterza, Roma-Bari 2011, p. 74.

¹⁵ Cfr. Id., *Codice ovvio*, cit., pp. 48-49.

¹⁶ Cfr. Id., *Che cos’è un abitacolo*, “Domus”, 496/1971, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-domus-496-1971.pdf>>, (ultimo accesso: 16/03/2018); Id., *Codice Ovvio*, cit., p. 122-127 e Id., *Da cosa nasce cosa*, cit., pp. 186-201.

¹⁷ Cfr. E. Rogers, *Trovare è la conseguenza di cercare*, “MAC”, 1/1951, pp. 1-4, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-mac-bollettino-n1-nov-1951.pdf>>, (ultimo accesso: 16/03/2018); G. Ballo, *Munari all’elicottero*, “Avanti”, 5 dicembre 1951, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-g-ballo-avanti-1951.pdf>>, (ultimo

per mostrare come fosse possibile, con una comune macchina fotocopiatrice, produrre non fotocopie ma immagini fantastiche, irripetibili e originali muovendo semplicemente l'oggetto da riprodurre sulla piastra luminosa della macchina¹⁸; dipinti astratti e bicolori che, battezzati *Positivi-negativi* (1948 in poi), creavano l'effetto di non sapere mai quale fosse lo sfondo e la figura¹⁹; intere collezioni di diapositive che, chiamate *Proiezioni dirette* (1950 in poi) e formate da materiale plastico trasparente e colorato, si trasformavano, quando venivano proiettate sulla parete, in incredibili pitture di luce colorata²⁰; libri per la primissima infanzia che, battezzati *Pre-libri* (1980), permettevano al bambino che li sfogliava di comporre storie puramente visive e tattili²¹; sveglie chiamate *Ora X* (1945 e 1963) le cui tre lancette, costituite da semidischi di materiale trasparente e colorato, riuscivano a creare forme e colori diversi nel mentre si sovrapponevano ruotando²²; giochi didattici per bambini che avevano la singolare caratteristica di non aver alcuna spiegazione per capire come funzionavano²³; scatole nere in ferro che, dotate di luce e motore interni, erano state battezzate *Polariscop* (1954 in poi) perché, se vi guardavi all'interno, vedevi campioni di materiali trasparente che, sovrapposti e piegati casualmente tra due filtri polaroid, assumevano tutti i colori dello spettro della luce²⁴; innumerevoli laboratori per bambini che, intitolati *Giocare con l'arte* (1977 in poi), erano stati progettati per stimolare un apprendimento creativo²⁵; films sperimentali²⁶ che, come *Tempo nel tempo* (1964), dilatavano un evento della durata di un secondo (il salto mortale di un acrobata) in tre minuti oppure, come *After effects* (1969), che cercavano di produrre sulla retina degli occhi dello spettatore colori che in realtà non esistevano sulla pellicola.

Impossibile ricordare l'intera produzione di Munari, tanto inesauribile e varia da mettere in imbarazzo la stessa critica, messa in seria difficoltà di fronte al compito di trovare un filo unitario in quella che sembra essere stata un'autentica diaspora operati-

accesso: 16/03/2018).

¹⁸ Cfr. B. Munari, *Xerografie originali*, catalogo mostra organizzata da Bruno Danese 10-26 aprile 1968, tipografia editrice Cesare Nanni, Como 1970, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-galleria-colonna-como-1968.pdf>>, (ultimo accesso: 16/03/2018) e Id., *Codice Ovvio*, cit., pp. 105-108.

¹⁹ Cfr. Id., *I negativi positivi*, "Domus", 73/1952, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-domus-273-1952.pdf>>, (ultimo accesso: 16/03/2018); Id., *Antichissima storia di "negativi-positivi"*, "Domus", 310/1955, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-negativi-positivi-domus-n-310-anno-1955.pdf>>, (ultimo accesso: 16/03/2018) e Id., *Codice Ovvio*, cit., pp. 44-47.

²⁰ Cfr. Id., *Le proiezioni dirette*, "Domus" 291/1954, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-domus-proiezioni-dirette-n-291-anno-1954.pdf>>, (ultimo accesso: 16/03/2018); Id., *Codice ovvio*, cit., pp. 52-53; Id., *Arte come mestiere*, cit., pp. 205-209. Cfr. anche M. Hajek, L. Panaro, *Fantasia esatta. I colori della luce di Bruno Munari*, APM, Carpi (MO) 2008.

²¹ Cfr. B. Munari, *Codice Ovvio*, pp. 181-182 e Id., *Da cosa nasce cosa*, cit., pp. 227-238.

²² Cfr. Id., *Codice ovvio*, cit., pp. 90-93.

²³ Id., *Da cosa nasce cosa*, cit., pp. 240-251.

²⁴ Cfr. Id., *Codice ovvio*, cit., pp. 54-56; Id., *Arte come mestiere*, cit., pp. 210-212. Cfr. anche M. Hajek, L. Panaro, *Fantasia esatta. I colori della luce di Bruno Munari*, cit.

²⁵ Cfr. Id., *Il laboratorio per bambini a Brera*, Zanichelli, Bologna 1981; Id., *I laboratori tattili* (1985), Edizioni Corraini, Mantova 2004; Museo Internazionale delle Ceramiche di Faenza (a cura di), *Quaderno n. 7*, Faenza 1984; B. Munari, *Laboratorio "giocare con l'arte"*, a cura del Museo Internazionale delle Ceramiche Faenza, Bologna, Zanichelli, 1988; Id., *Il castello dei bambini a Tokyo*, Einaudi Ragazzi, Trieste 1995; Dipartimento educazione del Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci di Prato (a cura di), *Percorsi in spazio libero. I bambini giocano con l'arte*, con introduzione di Bruno Munari, Fatatrac, Prato 1992.

²⁶ Cfr. B. Munari, *Codice ovvio*, cit., pp. 94-95 e A. Capaccio (a cura di), *Lo Studio di Monte Olimpino. Bruno Munari - Marcello Piccardo*, ed. Brece per l'Arte Contemporanea, Mondovi 2005.

va in tutti i campi possibili. Innanzitutto quello dell'arte, entro il quale Munari aveva debuttato appena diciannovenne all'interno del secondo futurismo per qui aprirsi, senza nei fatti aderire a nessuna, a tutte le correnti che a quel movimento si erano affiancate e intrecciate (cubismo, dadaismo, surrealismo, astrattismo)²⁷; una parabola che si concluse vedendolo finire tra i fondatori e animatori del Movimento di Arte Concreta, dove diventò artefice di quella forma di arte cinetica e programmata²⁸ che furono i cosiddetti "multipli"²⁹. L'altro campo d'impegno di Munari è stato, come è noto, il *design*, dove egli ha operato non solo in senso critico-teorico, ma anche pratico-progettuale e, anche qui, nei più svariati settori. Innanzitutto in quello pubblicitario ed editoriale, che lo vide nel ruolo non solo di grafico delle maggiori case editrici italiane, ma anche in quello di direttore di settimanali e collane, di scrittore e illustratore di storie per bambini, nonché di ideatore di innovativi libri per l'infanzia che proponevano forme di letture radicalmente alternative a quella tradizionale³⁰. Ma oltre a essere attivo in questi due settori, egli operò anche nell'industria della produzione tessile, di oggetti d'arredamento, di giocattoli e di giochi didattici³¹. Un campo di azione, questo dei giochi didattici, che andò di pari passo con la sua attività di "artista pedagogo", volto ad affrontare i problemi di una didattica in grado di promuovere un apprendimento creativo e realizzare, in questa direzione, numerosi laboratori per l'infanzia dal titolo *Giocare con l'arte*.

Alla difficoltà di orientarsi in una simile varietà e molteplicità di ricerche, attività e opere ha del resto contribuito Munari stesso, che nulla di meglio ha trovato per descriversi se non il fatto di essere rimasto un bambino per tutta la vita: «Conservare lo spirito dell'infanzia dentro di sé per tutta la vita vuol dire conservare la curiosità di conoscere, il piacere di capire, la voglia di comunicare»³². Munari, dunque, come eterno fanciullo: questa la radice della sua multiforme attività, che tutta sembra risolversi nel gioco e che ben si accorda con l'atteggiamento che egli stesso ha sempre assunto nei confronti della propria opera, cioè «di ironico distacco, quasi si trattasse di cose tanto semplici da non meritare un'attenzione che andasse al di là di una fruizione immediata»³³; tale distacco andava di pari passo con il «carattere quasi programmaticamente effimero» dell'opera di Munari, «portato a trascurare una saggia amministrazione del proprio lavoro in vista di

²⁷ Su Munari artista, soprattutto in merito alla sua frequentazione futurista e i suoi contatti con le avanguardie storiche, cfr. A. Tanchis, *Bruno Munari*, Idea Books Edizioni, Milano 1986.

²⁸ Cfr. F. Popper, *L'arte cinetica. L'immagine del movimento nelle arti plastiche dopo il 1960*, Einaudi, Torino 1970 e M. Meneguzzo, E. Morteo, A. Saibene (a cura di), *Programmare l'arte. Olivetti e le neoavanguardie cinetiche*, Johan & Levi editore, 2012.

²⁹ Cfr. B. Munari, *Codice Ovvio*, cit., pp. 96-98 e 109-112; Id., *Artista e designer* (1971), Laterza, Bari Roma, 2016, pp. 68-77; Id., *Arte come Mestiere*, cit., pp. 192-196.

³⁰ Sull'attività editoriale, grafica e non, di Munari, cfr. G. Maffei, *Munari i libri* (2002), Corraini, Mantova 2008.

³¹ Ricordiamo, per quanto riguarda la produzione tessile, la collaborazione di Munari con la ditta Assia (1982) e, per quanto riguarda gli oggetti di arredamento, quella con Robots (negli anni Settanta) e quella storica con Danese (dal 1957 fino agli anni Ottanta), ditta per la quale progettò i suoi principali giochi didattici per bambini.

³² B. Munari, *Verbale scritto. Avevo dieci anni e non vedevo l'ora di diventare grande* (1992), Corraini, Mantova 2008, p. 9.

³³ F. Menna, *Munari o la coincidenza degli opposti*, "La botte e il violino. Repertorio illustrato di design e di disegno", 3/1966, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-f-menna-botte-violino-1966.pdf>>, (ultimo accesso: 29/02/2016).

canonizzazioni future»³⁴. D'altra parte, quale canonizzazione poteva esserci se tutto ciò che aveva prodotto era il semplice gioco di un bambino curioso, animato dalla voglia e dal piacere di sperimentare e conoscere tutto ciò che poteva capitargli tra le mani, per poi abbandonarlo non appena lo aveva esaurito? Una chiave di lettura sdoganata dallo stesso Dorfles, che così inizia e conclude il suo articolo in memoria di Munari, appena scomparso nel 1998:

Per chi lo conobbe già negli anni Quaranta e lo seguì lungo il corso della sua lunga vita, Bruno Munari non può che apparire – quasi fino all'ultimo, fino alla crudele malattia che lo ha spento – il ragazzo prodigio della pittura, della grafica, del design italiani; sia perché, appena diciottenne, fece parte dell'ultimo futurismo, sia perché – per la vivacità, disponibilità, alacrità nell'inventare nuove forme, nuovi metodi didattici – rimase fino alla fine un vero ragazzo [...].

Quello che – di fronte alla scomparsa d'un amico così antico e d'un artista così inconsueto – non posso non ricordare, è la straordinaria, inesauribile vivacità e disponibilità dell'uomo verso il prossimo, verso gli studenti, verso i bambini che lo adoravano e lo applaudivano come se fosse, al tempo stesso, un loro coetaneo e il loro «profeta». Coetaneo, perché di Munari, quasi fino all'ultimo, si doveva parlare come di un eterno bambino³⁵.

Inutile, quindi, cercare un filo, un fine o una definizione che in qualche modo riesca a dipanare, contenere o spiegare ciò che nel 1969 Enrico Cristoldi aveva definito “il caso Munari”. Secondo il critico, la ricerca munariana era «priva di nessi sostanziali» per procedere «secondo un'atomistica immaginativa» improntata alla più totale «*dérèglement des procédés*»; se qualcuno voleva afferrare Munari, lo poteva fare solo se era disposto ad accettarlo nella sua unica quanto irripetibile singolarità, refrattaria ad ogni categorizzazione³⁶. A questa posizione faceva eco la recensione di Lea Vergine all'uscita nel 1971 di *Codice Ovvio*, libro «“di e non su Munari” [...], il cui vero modo di essere è stato ed è l'ecllettismo, la non-pratica di un determinato sistema cioè, lo scegliere da situazioni e contesti differenti i temi verso i quali, in quel momento, si ha un maggiore tropismo, senza curarsi troppo della coerenza e della connessione di queste scelte tra loro»³⁷.

Sono stati pochi coloro che, negli anni in cui Munari è stato in vita, hanno cercato di trovare un principio in grado di tenere insieme tutta la sua opera senza prediligerne un aspetto a scapito di un altro (il *designer* a discapito dell'artista o viceversa); ma si è comunque trattato di tentativi restati allo stato di un abbozzo privo di articolazione, quasi fossero sassi gettati nella speranza che qualcuno li raccogliesse quali spunti di una costruzione ancora a venire³⁸. Forse quel sasso lo ha raccolto proprio Munari, che dal 1966 in

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ G. Dorfles, *Quell'eterno ragazzo prodigio che custodiva il segreto del gioco*, cit.

³⁶ E. Crispolti, *Il caso Munari*, “N.A.C. Notiziario di arte contemporanea”, 25/1969, p. 7, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-e-crispolti-nac-1969.pdf>>, (ultimo accesso: 30/03/2018).

³⁷ L. Vergine, *Uno straordinario deduttore*, “Libri nuovi”, 4/1971, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-l-vergine-1971.pdf>>, (ultimo accesso: 26/02/2016).

³⁸ In particolare F. Menna, *Munari o la coincidenza degli opposti*, cit.; C. L. Raghianti, *Munari e la “fantasia esatta”*, “Comunità”, 100/1962, pp. 92-102, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-c-raghianti-comunita-1962-completo.pdf>>, (ultimo accesso: 15/03/2018); P. Fossati, *Per “Codice ovvio”*, in B. Munari, *Codice ovvio*, Einaudi, Torino 1971, pp. 127-140; A. Tanchis, *L'arte anomala di Bruno Munari*, Laterza, Roma-Bari 1981 e Id., *Bruno Munari*, cit.

poi, si è messo a scrivere libri in cui, nel dar conto della sua intera attività, raccontava quale fosse stata la spinta che lo aveva mosso in ogni sua opera, sperimentazione e progetto. Non è un caso se la prima monografia in grado di staccarsi dalla semplice descrizione dell'attività di Munari per tentare di articolarne il sistema teorico che la sorreggeva nella sua interezza, sia uscita (a firma di Aldo Tanchis e con il titolo *L'arte anomala di Bruno Munari*) nel 1981. È infatti questo l'anno in cui il nostro "eterno bambino", oltre a pubblicare la documentazione relativa ai suoi due primi laboratori per bambini e al loro metodo (*Il laboratorio per bambini a Brera* e *Il laboratorio per bambini a Faenza*), porta a compimento la pubblicazione complessiva delle sue principali opere teoriche: *Arte come mestiere* (1966 e poi, in versione ampliata, 1972), *Design e comunicazione visiva* (1968), *Codice Ovvio* (1971 e poi, in versioni progressivamente più aggiornate, 1974, 1981 e 1984), *Artista e Designer* (1971), *Fantasia* (1977) e *Da cosa nasce cosa* (1981).

Ma questi testi non sono così esplicitivi come si possa pensare. Nel raccontare la spinta che lo aveva mosso in ogni sua opera, Munari infatti, più che delineare sistematicamente la logica sottesa alla propria attività, ne ha costruito la costellazione. E non è così immediato vedere una costellazione: pur riuscendo a vedere distintamente tutte le stelle che la formano, non è parimente facile individuarne quelle connessioni reciproche che permettono, a quello che è un semplice agglomerato di stelle, di assumere la forma di un pesce o di uno scorpione. Tra le stelle che formano una costellazione non c'è infatti una gerarchia: è un sistema di rapporti in cui tutto si tiene senza che niente prevalga sull'altro, rendendone perciò non facile la mappatura. Se è vero che nulla di quanto ha prodotto e sperimentato Munari può definirlo completamente, né è in se stesso definibile, è perché, come acutamente nota Tanchis, «ognuna di queste [produzioni e sperimentazioni] non è una chiave per capire le altre, ma tutte formano un sistema i cui elementi hanno uguale importanza»³⁹. Stando pertanto alle tre classiche distinzioni tra "Munari-Artista", "Munari-Designer" e "Munari-Pedagogo", nessuno di questi tre poli è comprensibile senza presupporre gli altri due: tra di essi sussiste un'intrinseca quanto necessaria e dinamica correlazione che, se rotta o non colta, impedisce di comprendere l'unità dell'"Universo-Munari".

Ma per quanto questa verità sia stata colta, rimane il fatto che, a 20 dalla morte di Munari, manca ancora un lavoro che sia in grado di articolarla: la poetica c'è, e tutti ne sono convinti, ma nessuno la dice. Senza alcuna pretesa di esaustività, le pagine che seguono si propongono di colmare in qualche modo questo vuoto. Se è vero che l'"universo Munari" ci restituisce una figura pienamente assimilabile all'inafferrabilità del mercurio, è altrettanto vero che il comportamento di questo elemento si fonda su una formula che è precisa ed esatta come quella su cui si radica l'unità polimorfa di questo universo.

Un'unità mobile, quella dell'"universo Munari", improntato a un'arte al servizio della vita per nascere dalla vita stessa quale realtà in continua trasformazione, costellata di forme che non sono mai a riposo ma sempre *in fieri*. Questo vale per la realtà umana, ma anche per quella naturale di cui l'uomo è parte integrante. In natura, sostiene Munari, «tutte le foglie di un albero, tutte le stelle di neve, tutti i cristalli di zolfo... dovrebbero essere identici» per rispondere ciascuno a precise ed esatte regole formative che sono quelle e non altre; e, invece, «una componente casuale non ancora bene identificata modi-

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

fica queste strutture mentre si formano»⁴⁰, rompendo ciò che, altrimenti, si manifesterebbe come serialità tanto monotona quanto mortale nel senso letterale del termine. Se quelle regole non fossero capaci di integrarsi agli elementi casuali che possono intervenire nel corso del processo formativo da esse dettato, non avremmo né foglie né stelle di neve né cristalli di zolfo. In altri termini, avremmo la morte e non la vita. È dunque la capacità della regola di contemplare il caso e di integrarlo a sé a permetterle di essere regola di vita; una capacità che, ben lungi dal compromettere la sua esattezza e precisione, ne è invece la garanzia e la conferma. In questa integrazione di regola e caso, la natura rivela così l'«intelligenza» che le è propria e che fa tutt'uno con la sua produttività creativa.

Un'intelligenza che è tanto della natura quanto dell'uomo che ne fa parte. Un uomo privo di creatività, secondo Munari, non è propriamente un uomo intelligente perché «avrà sempre difficoltà di adattamento nelle inevitabili mutazioni della vita»⁴¹. Quest'ultima, infatti, proprio per essere una dimensione continuamente *in fieri*, implica un rapporto dinamico tra uomo e mondo, tra cultura e natura per porci sempre di fronte a nuovi problemi da risolvere, a nuove situazioni entro cui adattarci; risoluzione e adattamento che non sarebbero possibili se il pensiero umano avesse solo carattere contemplativo e non attivo, cioè se non si qualificasse come pensiero creativo. La concezione che Munari ha dell'intelligenza è infatti quella di essere non, o per lo meno non solo, intelligenza astratta ma concreta, cioè un'intelligenza che non si oppone al «fare» ma è integrata ad esso. Solo una simile intelligenza è pienamente rispondente a ciò che è l'essere umano: non semplicemente pensiero, ma pensiero incarnato, innervato in un corpo e, proprio per questo, capace di agire all'interno del mondo per trasformarlo, cioè ricrearlo in base ai bisogni che nuove e imprevedute situazioni mettono in crisi, minacciano, modificano o confermano potenziandoli.

Definita come «progettazione di tutto ciò che forma l'ambiente dove oggi l'uomo vive»⁴² e che gli serve per migliorare la qualità della vita, la creatività è sempre rivolta a un risultato pratico, concretamente realizzabile. Come tale, per esplicitarsi, non prescinde mai né dalla realtà né dalla logica, e ha sempre bisogno della tecnica e della conoscenza. Prendiamo, ad esempio, il gatto Meo Romeo: progettato ai fini di realizzare un gioco-azione in cui il bambino sia partecipe, coinvolto e attivo nell'uso di questo animaletto giocattolo, esso, per poter rispondere pienamente a questa finalità esterna, deve avere una ben precisa logica interna. A questa logica risponde innanzitutto la scelta di realizzarlo in gommapiuma, un materiale che, proprio perché si sa essere morbido ed elastico, ne consente la manipolazione nel momento stesso in cui permette di esaltare le proprietà che si conoscono appartenere al gatto, cioè morbidezza, elasticità e agilità. Ma per realizzare un gatto di gommapiuma non basta deciderlo: bisogna anche preoccuparsi del «come si fa a costruire oggetti di gommapiuma, come deve essere lo stampo, che cosa si può inserire nel materiale per permettere una manipolazione»⁴³ comunque guidata dal bambino etc. Tecnica e conoscenza, quindi, sono essenziali alla creatività che, sempre finalizzata a un risultato ben preciso, volto a risolvere un problema collettivo, non si qualifica mai come un procedere a caso, privo di regole e improvvisato.

⁴⁰ B. Munari, *Codice ovvio*, cit., p. 86.

⁴¹ Id., *Fantasia*, cit., p. 121.

⁴² Id., *Arte come mestiere*, cit., p. 31.

⁴³ Id., *Codice Ovvio*, cit., p. 50.

Ciò non toglie che, prima di poter verificare la realizzabilità di quel gatto e, così, preoccuparsi della sua possibile costruzione tecnica, bisognava vedere nella gommapiuma un gatto, cioè qualcosa che prima non c'era. Una simile operazione non è determinata né dalla tecnica né dalla conoscenza né dalla logica, ma presuppone quel libero procedere del pensiero che Munari chiama "fantasia" e che è ben diverso dalla creatività. Diversamente da quest'ultima, la fantasia non è infatti vincolata al problema della concreta realizzazione di ciò che pensa né a quello del suo funzionamento né a quello della sua utilità, risultando «libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda, incredibile e impossibile»⁴⁴: orologi molli, gorilla di ottantaquattro metri, massi dal peso di ottocentomila tonnellate che riescono a vincere a tal punto la forza di gravità da riuscire a levitare in aria e a rimanere sospesi, donne fatte a cassette, esseri ibridi che hanno il corpo di un uomo e il muso di un toro se non addirittura tre musi di animali diversi, Vergini Marie vestite con sontuosi abiti rinascimentali, carri di fuoco che volano verso il cielo incontro a un sole che li saluta con la mano, tazzine di pelliccia, uomini che al posto delle braccia hanno due ali, volti che hanno per naso una pera, per guance due mele, per sopracciglia due spighe, per bocca un riccio di castagna aperto, per capelli tralci di viti, per mento una melograna e per orecchi due funghi. Tutte queste cose, il cui elenco potrebbe continuare all'infinito, le troviamo non nel mondo reale, ma in quello fittizio dell'arte, che è infatti riconosciuta da Munari come il campo privilegiato in cui si esercita la fantasia e non la creatività: quest'ultima viene infatti considerata da Munari come la facoltà specifica del *designer* e non dell'artista. Artista e *designer* sono dunque figure distinte e diverse tra loro, così come lo sono i rispettivi campi di azione (l'arte e il *design*) e le due diverse facoltà che in essi vengono esercitate (la fantasia e la creatività).

Ma, per quanto distinte e diverse, fantasia e creatività non lo sono a tal punto da porsi, almeno a livello di principio, l'una contro l'altra armate. La fantasia è infatti il presupposto della creatività, la condizione necessaria, anche se non sufficiente, del suo esplicarsi, come mostra la storia della nascita di Meo Romeo. Sollecitato dalla richiesta della Pirelli di vedere se fosse possibile o meno trovare per la gommapiuma un uso non semplicemente limitato alla produzione d'imbottiture per materassi, poltrone e cuscini, Munari si fa dare dei campioni di quel materiale e inizia a giocare con le mani senza prefiggersi alcunché di preciso⁴⁵. Il gioco che egli intrattiene con la gommapiuma è infatti assolutamente gratuito, assolutamente non condizionato da finalità precostituite che possano in qualche modo impedire al suo pensiero di procedere secondo le più disparate associazioni che la manipolazione puramente tattile di quel materiale gli può suggerire, senza preoccuparsi minimamente se quello che eventualmente gli verrà in mente sia qualcosa di impossibile o possibile da realizzare. È così che nasce Meo Romeo, la cui storia dimostra quanto l'uso ludico-fantastico del pensiero, seppur diverso e distinto dal suo uso pratico-creativo, non sia tuttavia qualcosa di separato da esso, costituendone piuttosto l'implicito presupposto, la condizione necessaria del suo sviluppo.

Del resto, chi dice che quanto oggi si presenta come impossibile resterà tale nel futuro? Un pensiero impossibile e irrealizzabile, cioè puramente fantastico, può essere definito tale solo in base alle conoscenze e alle tecniche di oggi, ma non è detto che non risulti

⁴⁴ Id., *Fantasia*, cit., p. 21.

⁴⁵ Cfr. Id., *Codice ovvio*, cit., p. 50.

possibile e, quindi, realizzabile in futuro con un ampliamento delle nostre conoscenze e competenze tecniche. Prendiamo, ad esempio, l'idea fantastica di un vetro elastico: una volta che la fantasia lo ha pensato, dice Munari, «non è detto che la creatività non possa pensare a qualche uso proprio giusto per lui»⁴⁶ e non lo realizzi una volta che sia stata trovata la formula chimica in grado di produrlo. Se questo avviene, ciò che era una semplice e impossibile fantasia, nata dal gioco tanto gratuito quanto non finalizzato del pensiero ed esistente solo nei romanzi di fantascienza o nei cartoni animati, si potrà trasformare in un pensiero creativo.

Se non c'è la fantasia, dunque, non c'è neanche progettazione e realizzazione innovativa di oggetti volti a risolvere problemi e bisogni collettivi, cioè la creatività, la quale si costituisce come integrazione di gioco e tecnica, fantasia e logica, gratuità e funzionalità, libertà e necessità. È da questa integrazione che nasce il multiverso creato, abitato e sperimentato da Munari; un mondo “favoloso ed esatto” per sorgere da un fare che è, appunto, “fantasia esatta”⁴⁷, espressione con cui Ragghianti traduce in termini goethiani quell'incrocio di istanze antinomiche che per Munari è la creatività quale forza che anima ciò che Menna individua essere l'ispirazione fondamentale del suo “sistema”: «fare dell'arte e della vita una realtà unica, armonicamente integrata»⁴⁸. Un'ispirazione che è sua come di tutti i movimenti delle avanguardie storiche, prima tra tutte il Futurismo, entro cui Munari esordì come protagonista tutt'altro che marginale, rimanendo sostanzialmente fedele ai temi centrali in cui la poetica di quel movimento declinò l'ispirazione avanguardistica all'unità di arte e vita: concepire «l'arte come totalità e come strumento di riedificazione dell'ambiente per il tramite della macchina e della tecnica moderne»⁴⁹.

Si tratta di una concezione che, nel mentre spinge Munari a confrontarsi con l'esperienza del Bauhaus, gli permette al tempo stesso di riprendere un'antica concezione dell'arte, risalente addirittura agli antichi greci e, comunque, caratteristica di tutta l'epoca premoderna: quella di non conoscere separazione dalla tecnica e di proporsi, proprio per questo, come un'arte al servizio della vita. Il vaso etrusco che noi ammiriamo in un museo e che, in virtù della sua forma esatta e perfettamente proporzionata, ci viene proposto come oggetto da contemplare di per sé, come se fosse stato creato a prescindere dal suo uso e dalla sua funzione, era invece un oggetto di uso quotidiano, prodotto per una ben precisa funzione: contenere l'olio nella cucina, ed è in virtù di tale uso e funzione se è stato creato secondo quella forma. Era, come si esprime Munari, un oggetto «fatto da un *designer* dell'epoca»⁵⁰, cioè da un artista che non era estraneo alla vita e ai suoi problemi, ma «uomo attivo tra gli altri uomini»⁵¹ e «utile alla società»⁵²; era, cioè, un artista il cui sogno non era la celebrazione museale delle proprie opere, bensì il loro uso quotidiano e che, proprio per non fare distinzione tra arte pura e arte applicata, tra oggetto d'arte da contemplare e oggetto comune da usare, concepiva la propria attività nello

⁴⁶ Id., *Fantasia*, cit., p. 29.

⁴⁷ Cfr. C. L. Ragghianti, *Munari e la “fantasia esatta”*, cit., p. 92-102, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-c-ragghianti-comunita-1962-completo.pdf>>, (ultimo accesso: 15/03/2018).

⁴⁸ F. Menna, *Munari e la coincidenza degli opposti*, cit.

⁴⁹ *Ibidem*.

⁵⁰ B. Munari, *L'arte come mestiere*, cit., p. 20.

⁵¹ *Ivi*, p. 19.

⁵² *Ivi*, p. 20.

stesso modo in cui il fornaio o il sarto concepiscono la propria, cioè come un mestiere al servizio della società e di cui la società si serve per sentirvi la presenza di un operatore che lavora per l'intera comunità: «il macellaio ordinava la sua insegna a un pittore» così come «la Chiesa gli ordinava le sue pitture propagandistiche»⁵³.

Nata sotto il segno di una tale unità con la vita da far coincidere la bellezza dei propri prodotti con il loro valore d'uso, l'arte è destinata a ritrovare questa perduta unità, perché solo una simile unità assicura vita all'arte. Tale unità è appunto realizzata dal *designer*, concepito da Munari come colui che «ristabilisce oggi il contatto, da tempo perduto, tra arte e pubblico: non più il quadro per il salotto ma l'elettrodomestico per la cucina. Non [...] cose belle da guardare e cose brutte da usare. Se quello che usiamo ogni giorno è fatto con arte (non a caso o a capriccio) non avremo niente da nascondere»⁵⁴.

Nel suo ruolo di connettore tra arte e vita, il *designer*, quale operatore di un'arte che si inserisce nella vita, non può tuttavia prescindere dalla regola fondamentale che inerte a quest'ultima, cioè la mutazione: «Il conoscere che una cosa può essere un'altra cosa – afferma Munari – è un conoscere legato alla mutazione. La mutazione è l'unica costante della realtà: tutto cambia»⁵⁵. Proprio per questo, l'arte come *design* presuppone che il suo operatore abbia una mente elastica, libera da preconcetti, pronta a imparare ciò che gli serve in ogni occasione e a modificare le proprie opinioni quando se ne presenta una più giusta. Una simile elasticità mentale è strettamente collegata all'esercizio della fantasia che, sul piano del pensiero, è ciò che risponde a quanto, sul piano della realtà, è il caso e l'imprevisto. Tale esercizio, nella prospettiva di Munari, si qualifica come “*design* di ricerca”, da lui definito come ciò che «compie esperimenti di strutture sia plastiche che visive, a due o più dimensioni, prova le possibilità combinatorie di varie materiali, cerca di chiarire immagini e metodi nel campo tecnologico, compie ricerche di immagini col mezzo cinematografico»⁵⁶. Arte liberamente sperimentale su tutto ciò che fa parte della realtà quotidiana della nostra esistenza (materiali, forme, colori, tecniche costruttive, macchine, parole e loro caratteri etc.), il *design* di ricerca è pertanto quel campo di azione in cui la regola viene piegata al gioco, la funzionalità alla gratuità, l'utilità all'inutilità, la logica alla fantasia. È da questo ambito che nascono le opere specificamente “artistiche” di Munari, opere che, pur nell'indubbia autonomia che le contraddistingue per connotarsi come oggetti inutili finalizzati alla pura contemplazione estetica, si pongono al tempo stesso come modelli sperimentali di nuovi procedimenti formativi, produttivi e comunicativi da introdurre, qualora dovessero risultare più funzionali di quelli esistenti, nei processi che presiedono alla produttività industriale e alla configurazione della scena urbana: «Le tecniche della sperimentazione e della ricerca non finalizzate – afferma Munari – aiutano lo sviluppo della creatività»⁵⁷.

Se dunque la vita entra nell'arte per qui diventare gioco (gioco con i libri, con le macchine, con le calze, con il cellofan, etc.), è per poi ritornare nel circuito della vita potenziata da questo gioco verso nuove possibilità di sviluppo. Così, se una macchina

⁵³ Id., *L'arte è un mestiere fatto a regola d'arte*, “AZ arte d'oggi”, 1/1950, p. 1, <<http://www.munart.org/doc/bruno-munari-az-anno-II-1.pdf>>, (ultimo accesso: 6/02/2016).

⁵⁴ Id., *Arte come mestiere*, cit. p. 19.

⁵⁵ Id., *Fantasia*, cit., p. 203.

⁵⁶ Id., *Arte come mestiere*, cit., p. 29.

⁵⁷ Id., *Fantasia*, cit., p. 121.

fotocopiatrice viene trasformata da Munari-Artista in una macchina capace di produrre *Xerografie originali*, cioè immagini fantastiche, libere e irripetibili, questa sperimentazione diventa a sua volta, in *Munari-Designer*, modello sperimentale di una produzione industriale in grado di rompere la monotonia seriale dei propri prodotti, modello da lui applicato nel campo della produzione tessile per la ditta Assia sfruttando lo sgocciolamento casuale di un acido fuoriuscito da un tubo nel corso della stampa dei tessuti; se legno e cartoncino rigido vengono trasformati da Munari-Artista in *Sculture da viaggio*, cioè in leggere strutture pieghevoli che uno può decidere di mettere in valigia e portare con sé ovunque abbia deciso di andare, tali sculture diventano in *Munari-Designer* modelli sperimentali di oggetti di produzione industriale che, a tre dimensioni, possono essere riportati a due dimensioni, oggetti da lui poi concretizzati in pratiche lampade pieghevoli che hanno il pregio, una volta chiuse, di avere dimensioni minime, così da facilitarne il trasporto e, al tempo stesso, ridurne le spese di imballaggio e di spedizione; se il libro viene trasformato da Munari-Artista in qualcosa di inutile, in un libro illeggibile fatto di pagine colorate di diversi formati e *texture* combinabili a piacere e completamente prive di testo, esso da qui ritorna nella vita per configurarsi, in *Munari-Designer* di giochi didattici, come progetto pedagogico di un nuovo modello di libro che, aperto a letture sempre diverse e imprevedute di carattere tattile e visivo, possa stimolare attraverso il gioco polisensoriale lo sviluppo del pensiero creativo nel bambino.

La creatività non è infatti prerogativa di pochi, bensì connaturata all'uomo per essere non qualcosa che si aggiunge alla sua intelligenza, ma lo specifico della sua intelligenza, dimostrandosi essenziale alla sua sopravvivenza e al suo sviluppo, individuale e collettivo assieme. Se tra arte e vita esiste una continuità, se l'arte è autentica arte nella misura in cui entra nella vita, questo suo entrare nella vita deve essere inteso non tanto come creare "un'arte per tutti", quanto come impegno a rendere l'arte un possesso di tutti: «Se si vuole arrivare a un'arte di tutti (e non a un'arte per tutti [...]) è necessario trovare degli strumenti che facilitino l'operazione artistica, e contemporaneamente, dare a tutti i metodi e la preparazione per poter operare»⁵⁸. È da questo intento che sorge in Munari il progetto dei suoi laboratori *Giocare con l'arte*, da lui considerato come il suo più importante lavoro di "design" per lo scopo che essi si propongono: portare l'arte ai bambini perché essi diventino non tanto fruitori d'arte, quanto menti creative⁵⁹. Ciò è possibile solo attraverso lo sviluppo della fantasia che, consistente nella capacità del pensiero di stabilire libere relazioni tra ciò che si conosce, sarà tanto più fervida quanto più aumenterà la nostra conoscenza: più infatti saranno le cose che si conoscono, più aumenterà la possibilità di stabilire nuove relazioni tra cose diverse, con conseguente sviluppo della fantasia⁶⁰.

Il punto è che i bambini, naturalmente disposti alla fantasia, conoscono poche cose. Per lo sviluppo della fantasia bisogna dunque ampliare la conoscenza del bambino, un compito che però, se mal condotto, può trasformare l'apprendimento in qualcosa che, invece di sollecitare la fantasia, la soffoca. L'unico metodo possibile perché ciò non avvenga è che nel bambino l'apprendimento vada di pari passo con lo sviluppo della fantasia; in altri termini, è necessario un apprendimento creativo. Tutti i laboratori *Giocare*

⁵⁸ Id., *Codice ovvio*, cit., p. 105.

⁵⁹ Cfr. Id., *Il laboratorio per bambini a Brera*, cit., pp. 4-6.

⁶⁰ Id., *Fantasia*, cit., pp. 29-37.

con l'arte realizzati da Munari si basano sulla messa a punto di questo metodo che, volto all'apprendimento creativo, si realizza innanzitutto attraverso il fare. È infatti attraverso il fare che si stimola la curiosità del bambino; come dice Munari, quando «un bambino vede un adulto che fa qualcosa, vuol vedere che cosa fa e poi lo vuol fare anche lui [...]. I bambini sono lì pronti e aspettano che succeda qualcosa»⁶¹. Non si tratta, quindi, di dire al bambino che “cosa fare” e “a quale scopo”, ma di creare una situazione di gioco in cui egli, stimolato da quanto vede fare dall'adulto, s'impadronisca innanzitutto di una tecnica per poi scoprire *che cosa poter fare attraverso il modo in cui lo fa*.

Compito dell'educatore, dunque, è offrire ai bambini, attraverso il fare, tutte le informazioni di tipo tecnico relativamente agli strumenti e al materiale che vengono loro offerti senza suggerire temi già predisposti dagli adulti⁶². Dare un disegno a tema ai bambini lasciando loro a disposizione i colori senza aver fatto capire le modalità tecniche dell'uso del colore, non è un modo per sviluppare la loro creatività; far invece vedere loro, proponendolo come un gioco, come ad esempio si usano i pennarelli, far loro scoprire tutti i possibili tratti che può lasciare un pennarello a seconda del modo in cui lo si preme, lo si piega o lo si manovra per poi lasciarli liberi di fare ciò che vogliono, stimola la creatività⁶³. Meglio ancora se, invece del solito foglio bianco A4 uguale per tutti, si mettono a disposizione dei bambini fogli di carta diversi per misura e forma dicendo loro di scegliersi il foglio preferito e di dipingere quello che la forma del foglio suggerisce, perché questo stimolerà in loro le associazioni più diverse: un foglio stretto e lungo, ad esempio, se visto orizzontalmente suggerirà un serpente, un'auto in corsa, un treno, un viale alberato etc.; se visto verticalmente, invece, suggerirà un albero, un missile, una torre, un omino lungo lungo che arriva fino al cielo per prendere la luna...⁶⁴

I laboratori di Munari sono dunque un luogo di sperimentazione, scoperta e autoapprendimento attraverso il gioco; sono, in altri termini, un luogo in cui si pongono le basi per la costruzione di un sapere creativo attraverso il fare. Un fare che si sviluppa mettendo a disposizione strumenti, tecniche e materiali e mostrando come si utilizzano senza indicare cosa fare, così da lasciare ai bambini il piacere di questa scoperta. Un piacere che Munari si augurava potesse essere dato loro anche dal suo gatto Meo Romeo, da lui progettato perché i bambini, nello scoprire le molteplici posizioni che poteva assumere manipolandolo, maturassero un rapporto attivo con la realtà potenzialmente dinamica che li circondava. Se Meo Romeo è un gioco che incarna esemplarmente la cifra favolosa ed esatta dell'universo creato dal suo ideatore, questi lo progettò nella speranza che attraverso quel gatto i bambini si avviassero a essere loro stessi creatori di un universo parimenti favoloso ed esatto; esatto e favoloso come il gioco cinese del Tangram, tanto amato da Munari per riflettere la potenzialità infinitamente dinamica della vita stessa: «una tavoletta quadrata divisa in sette parti le quali si possono comporre tra loro in infiniti modi e in infinite raffigurazioni. L'oggetto è sempre quello (un quadrato diviso in sette parti), le immagini combinabili sono infinite»⁶⁵.

⁶¹ Id., *Fantasia*, cit., p. 155.

⁶² Cfr. *Ivi*, p. 122 e Id., *I laboratori tattili*, cit., p. 34.

⁶³ Cfr. A. Munari, *Prefazione* a B. Restelli, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo di Bruno Munari*, cit., p. 14.

⁶⁴ Cfr. B. Munari, *Fantasia*, cit., pp. 123-128 e Id., *I laboratori per bambini a Brera*, cit., p. 20.

⁶⁵ *Ivi*, p. 203.