

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA
**DIPARTIMENTO DEI BENI CULTURALI: ARCHEOLOGIA,
STORIA DELL'ARTE, DEL CINEMA E DELLA MUSICA**

**Corso di Laurea Magistrale in Scienze dello Spettacolo e
Produzione Multimediale**



TESI DI LAUREA MAGISTRALE

La scatola dei giochi: un impegno di Bruno Munari in RAI

La scatola dei giochi: a commitment by Bruno Munari in RAI

Relatore: Chiar.mo Prof. Guido Bartorelli

Correlatore: Dott. Davide Cino

Laureanda: Beatrice Andreose

2029476

Anno Accademico 2022-2023

Ringraziamenti

Prima di procedere con la trattazione, vorrei dedicare qualche riga a tutti coloro che mi sono stati vicini in questo percorso di crescita personale e professionale.

Un sentito grazie al mio relatore Guido Bartorelli, per la sua infinita disponibilità e tempestività ad ogni mia richiesta. Grazie per avermi fornito ogni materiale utile alla stesura dell'elaborato.

Grazie anche al mio correlatore Davide Cino per avermi affiancato in questo lavoro di tesi.

Ringrazio il servizio Teche RAI della Biblioteca Braidense di Milano e della sede regionale di Venezia, in particolare Alessandro Capiotto per l'aiuto fornito nella ricerca dei materiali.

Non posso non menzionare la mia famiglia che da sempre mi sostiene nella realizzazione dei miei progetti, ringraziando infinitamente papà Lorenzo e mamma Paola che mi hanno sempre motivato a dare il meglio e il fratello Filippo, fonte d'ispirazione da quando ero piccola.

A tutti voi, grazie

Padova, marzo 2023

Indice

Abstract	9
Introduzione	11
Biografia.....	15
1 Munari e la Rai.....	19
1.1 Anni Cinquanta.....	19
1.2 Anni Sessanta e Settanta.....	22
1.3 Anni Ottanta e Novanta	24
2 La scatola dei giochi	27
2.1 La figura di Nicola Orengo.....	28
3 Analisi puntate	33
3.1 Impostazione trasmissione.....	33
4 1ª Puntata 25 Ottobre 1976	35
4.1 Presentazione	35
4.2 L'albero di Munari.....	35
4.3 Interventi di Guido Bertello e Franco Mello	44
5 2ª Puntata 1º Novembre 1976	47
5.1 Presentazione	47
5.2 I sassi si Munari.....	48
5.3 Il caso 'C'era una volta, necessità della fiaba'	52
5.4 Munari cinematografico	53
5.5 Interventi di Guido Bertello e Franco Mello	56
6 3ª Puntata 8 Novembre 1976	59
6.1 Presentazione	59
6.2 L'albero di Munari, pensiero pedagogico.....	60
6.3 Costruzione dell'albero di Munari, tridimensionale.....	62

6.4	Interventi di Guido Bertello e Franco Mello	66
7	4 ^a Puntata 15 Novembre 1976	69
7.1	Presentazione.....	69
7.2	Polveri e sabbie	70
7.3	Texture.....	72
7.4	Interventi di Guido Bertello e Franco Mello	75
8	5 ^a Puntata 22 Novembre 1976	77
8.1	Presentazione.....	77
8.2	Messaggio tattile per un amico.....	78
8.3	L'uso dei materiali nel metodo Bruno Munari.....	84
8.4	Interventi di Guido Bertello e Franco Mello	87
9	6 ^a Puntata 29 Novembre 1976.....	89
9.1	Presentazione.....	89
9.2	Timbrare con la verdura	90
9.3	Gli stampi	93
9.4	Interventi di Guido Bertello e Franco Mello	95
10	7 ^a Puntata 6 Dicembre 1976.....	97
10.1	Presentazione	97
10.2	Disegnare con la candela	98
10.3	Fare senza pensare	101
10.4	Interventi di Guido Bertello e Franco Mello	103
11	8 ^a Puntata 13 Dicembre 1976	107
11.1	Presentazione	107
11.2	Sculture con il cartone	108
11.3	Sculture da viaggio	113
11.4	Interventi di Guido Bertello e Franco Mello	116
12	9 ^a Puntata 20 Dicembre 1976	119
12.1	Presentazione	119

12.2	Proiezioni con vetrini	120
12.3	Proiezioni dirette	124
12.4	Interventi di Guido Bertello e Franco Mello.....	127
13	Metodo Bruno Munari	129
13.1	Dalla Scatola dei giochi ai laboratori.....	129
13.2	Insegnamento dinamico	133
13.3	Attività plurisensoriale.....	135
13.4	L'ironia di Munari.....	138
14	Didattica e televisione.....	141
14.1	La televisione educativa in Italia	141
14.2	L'educazione artistica in televisione.....	145
15	Indice delle figure	153
16	Bibliografia	157
16.1	Articoli	159
16.2	Sitografia.....	160

Abstract

Questa tesi presenta una ricerca riguardante l'intervento artistico di Bruno Munari in RAI, attraverso la trasmissione *La scatola dei giochi* (1976) andata in onda sulla Rete 2, con la regia di Massimo Scaglione. In particolare verranno analizzate nove puntate delle dieci andate in onda originariamente attraverso l'osservazione e lo studio di diversi materiali multimediali forniti gentilmente dal servizio RAI-Teche (archivio della RAI) della sede regionale di Venezia. Ogni singola puntata sarà descritta nella sua interezza con particolare attenzione alla parte introduttiva eseguita da Munari, analizzando nello specifico i suoi interventi e le sue proposte di gioco per i bambini. Questo lavoro vuole approfondire nel dettaglio l'impegno e il contributo di Bruno Munari in televisione studiandone il suo metodo didattico attraverso un medium alternativo, già in parte utilizzato diversi anni prima per *Costruire è facile* (1956) e *C'era una volta, necessità della fiaba* (1971). Attraverso l'analisi delle puntate, andate in onda originariamente all'interno del programma *La TV dei ragazzi*, viene quindi avanzata un'ipotesi di lettura del metodo Munariano contenente i principi metodologici di quella dedizione pedagogica che porterà Munari a realizzare fuori dalla tv i suoi laboratori, a partire dal 1977

*This thesis presents a research concerning the artistic participation of Bruno Munari in RAI, through the telecast *La scatola dei giochi* (1976) originally transmitted on Rete 2, directed by Massimo Scaglione. In particular, nine episodes of the ten originally transmitted, will be analyzed with the observation and study of various multimedia materials kindly provided by the RAI-Teche service (RAI archive) of the Venice regional office. Each single episode will be described in its entirety with particular attention to the introductory part performed by Munari, specifically analyzing his interventions and game suggestions for children. This work wants to go deeper into the commitment and contribution of Bruno Munari for television, studying his teaching method through an alternative medium, already partly used several years earlier for *Costruire è facile* (1956) and *C'era una volta, necessità della fiaba* (1971). With the analysis of the episodes, originally transmitted within the program *La TV dei ragazzi*, a hypothesis of interpretation of Munari's method is advanced in this thesis, through principles of that pedagogical dedication which will lead Munari to set up his workshops away from TV, in 1977.*

Introduzione

La relazione tra arte (nel suo senso più ampio) e televisione viene considerata particolarmente complessa e molto articolata, andando a creare un nodo cruciale tra la dimensione artistica in tutte le sue sfumature e rappresentazioni e quella comunicativa associata a questo mezzo di comunicazione. L'avvento di questo medium ha infatti contribuito a creare una nuova dimensione artistica sfruttando, almeno in parte, le sue inedite potenzialità tecnologiche; i diversi linguaggi appartenenti alla sfera figurativa si sono dovuti adattare all'avvento di un linguaggio fortemente rivoluzionario ma altrettanto artistico. In una prima fase, questo incontro è stato caratterizzato da un reciproco scambio di linguaggi, creando così una sorta di passaggio transmediale tra una dimensione artistica fortemente consolidata e un medium ancora puro e incontaminato, interessando da subito l'attività di diversi artisti da Lucio Fontana, John Cage, Nam June Paik a Wolf Vostell e Fabrizio Plessi. Solo in un secondo momento si è andata affermando l'idea dell'uso della TV come strumento di divulgazione che mette a confronto arte, educazione, intrattenimento e spettacolarizzazione oltrepassando l'interpretazione del linguaggio televisivo come strumento di sperimentazioni artistiche. Il nuovo medium sperimenta pertanto un proprio specifico linguistico e formale, in parte condiviso con quello radiofonico e cinematografico (simili per natura) risultando particolarmente compatibile con quello didattico, divenendo così uno strumento di divulgazione e non di creazione: si è creato, di conseguenza, un fertile terreno nel quale costruire una sintesi tra scienza, creatività e applicazioni tecnologiche. Divenendo centrale nella vita quotidiana, in quanto dimensione sociale, culturale, politica ed economica, la televisione si rivela quindi uno strumento efficacissimo per veicolare messaggi dalla natura didattica arrivando anche ad assumere un'importanza ragguardevole nella divulgazione di temi etici, di responsabilità sociale, servizio al pubblico, educazione all'immagine e civile. Attraverso le prime trasmissioni educative come *Telescuola* o *Non è mai troppo tardi*, il linguaggio televisivo tenta di proporsi come una scuola pubblica erogatrice di corsi ufficialmente riconosciuti, andando a creare e perfezionare sempre più la figura di un conduttore/educatore. Dopo Alberto Manzi (1924-1997), anche l'artista Bruno Munari (Milano 1907-1998) inizia il suo percorso artistico-educativo in televisione con *Costruire è facile* (1956), *C'era una volta, necessità della fiaba* (1971) e *La scatola dei giochi* (1976), affermandosi sempre più come figura di artista-divulgatore: la didattica diventa infatti parte integrante della sua ricerca artistica, accompagnandolo fino agli anni Novanta attraverso i suoi numerosi e fortunati laboratori didattici. Il suo impegno educativo in un medium ancora non del tutto inesplorato non è da considerarsi distinto dal suo percorso artistico, ma anzi

costituisce una componente essenziale, in accordo con le nuove idee della società riguardo l'arte e il suo insegnamento, e quindi l'importanza di saperla condividere e divulgare, diffondendola liberamente. L'obiettivo dell'elaborato è quindi approfondire questa nuova figura dell'educatore televisivo prendendo in esame nello specifico l'attività condotta da Bruno Munari per la trasmissione *La scatola dei giochi* del 1976. In particolare vengono analizzate nella loro interezza le diverse puntate che si sono susseguite a partire dal 25 ottobre fino al 20 dicembre, esaminando nello specifico gli interventi iniziali condotti dal maestro e le successive operazioni dei colleghi Guido Bertello e Franco Mello. L'analisi condotta si basa su un'attenta osservazione dei filmati visionati presso la sede regionale della Rai di Venezia, arricchita in seguito da ulteriori materiali reperibili dal catalogo di archiviazione interno. Per mantenere il filo conduttore utilizzato nel corso della trasmissione, le descrizioni delle puntate sono state riportate in ordine cronologico seguendo lo schema originario, quindi analizzando, per ognuna di esse, l'iniziale e più corposo intervento del maestro Munari e successivamente le attività proposte dai due colleghi. Il metodo di analisi avanzato si basa sui filmati visionati presentando una selezione dei passaggi cardine delle attività presentate, sulla base del "Metodo Munari" e delle modalità di didattica attiva proposte dallo stesso in relazione al nuovo medium. Nello specifico si sono presi in esame diversi passaggi fondamentali, caratteristici dal punto di vista didattico e pedagogico, essenziali a comprendere il suo intervento come educatore in televisione, quindi attraverso l'utilizzo di un medium innovativo e singolare, anche se in parte già utilizzato in diverse trasmissioni precedenti a *La Scatola dei giochi*. Oltre ad una analisi prettamente descrittiva sulla base dei filmati visionati, sono stati presi in esame con maggiore attenzione, gli interventi riguardanti alcune attività già proposte e conosciute dell'artista, come la creazione dell'*Albero Munari*, dei *Sassi di Munari*, le *Tavole tattili*, le *Sculture da viaggio* e le *Proiezioni dirette*. Il metodo di analisi si basa, di conseguenza, sullo studio delle opere già note e affermate di Munari, esaminando nello specifico, la sua personale riproposizione in un linguaggio artistico differente, televisivo appunto, per mezzo di brillanti sperimentazioni e vivaci attività laboratoriali con i bambini presenti in studio. Attraverso l'analisi di queste puntate si è potuto constatare come l'utilizzo del linguaggio televisivo, abbia saputo esaltare i principi cardine della didattica munariana, prestandosi particolarmente come spazio nel quale educare alla creatività, alla fantasia e alla sperimentazione attraverso attività giocose e laboratoriali, da seguire passo dopo passo, osservando attentamente la dimostrazione pratica e ascoltando le indicazioni e i consigli forniti dal maestro. Questa comunicazione visiva-performativa che si va a consolidare, è strutturalmente rispondente al mezzo televisivo e si fa facilmente percepire dal pubblico come attività creativa e di gioco. Questo perché l'insegnamento artistico portato da Munari in *La scatola dei giochi* si è reso fortemente conforme alle

caratteristiche del linguaggio televisivo sfruttando, almeno in parte, quella che può essere la sua ripetitività intesa come riproposizione costante dell'appuntamento: la scansione della trasmissione in puntate e la proposta di diverse attività fortemente correlate tra loro, seguendo un senso logico di apprendimento graduale e per livelli, ha permesso di proporre un insegnamento sequenziale e progressivo suscitando uno stato di attesa e suspense nei confronti del successivo appuntamento, sfruttando a pieno una delle caratteristiche fondamentali del codice televisivo, ossia saper incuriosire, intrattenere e fidelizzare il proprio telespettatore. Comprendendo questo e tenendo presente le esperienze del passato, Munari ha saputo portare il linguaggio artistico in un medium altrettanto artistico creando uno spazio di confronto tra le diverse arti. La funzione comunicativa del linguaggio televisivo si è quindi resa adatta e coesa come supporto integrativo alla sua didattica, riuscendo a coinvolgere il piccolo pubblico creatosi attorno alla trasmissione proponendo la sua personale idea del "fare arte" attraverso iniziative divertenti, progetti laboratoriali e attività giocose. Questo medium si è pertanto rivelato un idoneo strumento per diffondere il contributo che Munari ha voluto offrire.

Biografia



“Non c’è stato un momento, nella mia infanzia e nella mia vita, in cui mi sono accorto che la mia strada sarebbe stata quella dell’artista. C’è sempre stata una specie di ‘dissolvenza incrociata’ tra la vita normale di paese e una mia attività che oggi si definirebbe ‘creativa’, provocata dalla curiosità e dalla voglia di fare qualcosa di diverso dal solito”

Bruno Munari nasce a Milano nel 1907. I suoi genitori, Pia ed Enrico, si trasferiscono presto a Badia Polesine, paese nella campagna veneta nei pressi del fiume Adige, dove gestiscono un albergo. Munari cresce qui sino ai diciotto anni, quando, da solo, torna a Milano, dove con l’aiuto di uno zio ingegnere, comincia a lavorare presso studi di grafica. È a Milano che Munari, appena ventenne, viene a contatto con i Futuristi della cosiddetta seconda ondata, con cui espone in numerose collettive, soprattutto alla Galleria Pesaro (1927, 1929, 1931, 1932), e in molte altre occasioni, anche internazionali (Biennale di Venezia del 1930, 1934, 1936¹; Quadriennale di Roma del 1935; Triennale di Milano del 1936 e del 1940)². Dopo l’esperienza nello studio di grafica, nel 1929 lavora in uno studio di pubblicità, decorazione, fotografia e allestimenti insieme a Riccardo Castagnedi, fondando così la società R+M. Nel 1930 realizza *Macchina Aerea*, cui seguirà (dal 1933 in poi) l’importante serie di sculture sospese *Macchine inutili*, congegni meccanici studiati nelle loro caratteristiche estetiche, presentate come “modelli sperimentali intesi a verificare le possibilità di informazione estetica del linguaggio visuale”. Dal 1939 al 1943 lavora anche per Mondadori ed è art-director per la rivista “Tempo”; negli anni successivi, sempre per Mondadori, comincia una lunga e fortunata serie di libri per bambini, stimolati dalla nascita del figlio Alberto (1940). Con il maturare del suo lavoro artistico e grafico, sempre considerato come una singola attività creativa, si distacca progressivamente dal gruppo futurista, per ritrovarsi in una posizione autonoma rispetto a tutti i movimenti artistici italiani. Nel 1942 esce per Einaudi il fortunato libro

¹ Saggio di A. CIBIN, *Bruno Munari alle Biennali veneziane tra le due guerre*, pp. 144-151, in G. BARTORELLI (a cura di), *Bruno Munari: aria | terra*, Mantova, Maurizio Corraini, 2017

² M. MENEGUZZO, *I designer. Bruno Munari*, Laterza, Bari, 1993

Le macchine di Munari, mentre due anni dopo, la Domus gli pubblica le *Fotocronache*. Con la fine della Guerra, Munari si mette in proprio: nel 1945 esce presso Mondadori una serie di libri innovativi per bambini, che verranno ristampati in altre lingue nel corso del decennio successivo. Nel 1948, insieme ad Atanasio Soldati, Gianni Monnet e Gillo Dorfles, fonda il MAC (Movimento per l'arte concreta), che contribuisce al rinnovamento dell'arte italiana, attraverso la proposta dell'astrattismo geometrico e della «sintesi delle arti», posizione interdisciplinare tra pittura, architettura, plastica e prodomi dell'industrial design. Negli anni Cinquanta le sue ricerche ripresero con una serie di sculture *Concavo-convessi*, (1949-65), i *Libri illeggibili* (1949), dipinti *Positivo-negativo*, (1951 e seguenti), di modelli sperimentali tridimensionali (*Composizione sul quadrato; Sculture da viaggio; Strutture continue*), fino alla sperimentazione visiva ottenuta con luce polarizzata (dal 1953 in poi). Negli anni seguenti si dedicò a ricerche cinetiche e a esperimenti di xerografia. Nel 1951 presenta le prime *Proiezioni dirette*, vetrine di diapositive in cui sono inseriti frammenti di vari materiali ingigantiti dalla proiezione. Dal 1952 lavora nel campo del design industriale progettando giocattoli in gommapiuma, di cui uno vince il premio Compasso d'oro nel 1954; nel 1957 inizia la sua collaborazione con la Danese di Milano, progettando inizialmente il *Portacenere cubico* e le lampade di maglia *Falkland*. La sua fama comincia a diffondersi anche all'estero esponendo in Europa, USA e comincia i suoi viaggi in Giappone, a riprova delle affinità che lo legano a quella cultura del rispetto e della produzione a un tempo. Nel 1958 realizza le *Forchette animate*, piegando i rebbi delle forchette, creando così un linguaggio di segni parlanti. Nel 1962 organizza la mostra collettiva itinerante *Arte programmata*, sostenuta dalla Olivetti, con testo critico di Umberto Eco. Nello stesso periodo, presso lo studio di Monte Olimpino, collabora con Marcello Piccardo alla realizzazione di film sperimentali, tra i quali *Tempo nel tempo* del 1964. Nello stesso anno realizza *Declinazione grafica del nome Campari*, un manifesto commissionato per l'inaugurazione della Linea M1 della Metropolitana di Milano. “Il manifesto è pensato per essere letto da un treno in movimento”; Bruno Munari pensa a un'opera grafica dalle dimensioni illimitate, sia in lunghezza che in altezza, un manifesto stampato in un unico formato, componibile tra i singoli elementi a formare un multiplo infinito. Una copia originale del manifesto fa parte oggi della Collezione permanente del MoMA di New York ed è visibile presso la Galleria Campari. La sua attenzione è sempre più rivolta al mondo dei bambini e nel 1970-1971 inventa l'*Abitacolo*, per la ditta Robots. Nel 1974-1975 torna all'olio su tela con la serie *Curve di Peano*, basate su una teoria formulata nel 1890 dal matematico Giovanni Peano, curva che Munari riempie di colori a scopi puramente estetici. Nel 1975 disegna il simbolo grafico della Regione Lombardia. Negli anni Settanta l'infanzia è sempre più al centro dei suoi interessi, il che lo porta a progettare numerosi laboratori didattici per bambini; il primo fu realizzato a

Milano nel 1977 per la Pinacoteca di Brera, e subito si precisano e si sviluppano, richiesti in tutto il mondo. Negli anni Ottanta prosegue a sperimentare con i materiali più vari, ad esempio nella serie *Filipesi*, strutture aeree realizzate con tubi in alluminio e fili di cotone, alla Galleria Sincron di Brescia (dal 1981). Per la sua attività ha ricevuto numerosi riconoscimenti, tra i quali il Compasso d'oro dell'Associazione disegno industriale (1954, 1955, 1979 e 1995 alla carriera); la menzione onorevole dell'Accademia delle scienze di New York (1974); il premio Japan Design Foundation (1985), il premio Andersen per il miglior autore per l'infanzia (1974). Ha sempre dedicato la propria attività creativa alla sperimentazione, in ogni sua forma e all'attenzione particolare per il mondo dei bambini e dei giochi. Le sue creazioni nei campi della pittura, scultura, design, fotografia e didattica ne attraversano le diverse poetiche seguendo il filo della sua personalissima e originale visione che è stato in grado di testimoniare e trasmettere attraverso la sua opera e i suoi scritti, sempre attuali. Muore il 30 settembre 1998 a Milano³.

³ G. BARTORELLI (a cura di), *Bruno Munari: aria | terra*, Mantova, Maurizio Corraini, 2017

1 Munari e la Rai

1.1 Anni Cinquanta

Munari prima di dedicarsi alla trasmissione *La scatola dei giochi*, aveva già realizzato altre trasmissioni con la RAI, (il primo polo televisivo in Italia e una delle più grandi aziende di comunicazione d'Europa), o perlomeno, sondato il terreno con fruttuose collaborazioni. Nel 1952, in occasione della XXX Fiera Campionaria di Milano, ebbe modo di mettersi in contatto con il mondo televisivo, e forse proprio questa opportunità, si può considerare come il suo primo approccio con i teleschermi.



Figura 1-1 Veduta notturna dell'antenna RAI (Radio audizioni italiane, poi RAI Radiotelevisione italiana) alla Fiera Campionaria di Milano del 1952



Figura 1-2 Decoration for the Pavilion Radio Italiana, immagine e didascalia tratte dalla rivista Idea N°4 International Advertising Art gennaio 1954

Per l'occasione curò l'aspetto grafico del Padiglione "Auditorio" della RAI⁴, occupandosi anche dell'allestimento degli ambienti interni, realizzando una tempera su tavola⁵.

⁴ Padiglione "Auditorio" della RAI realizzato nel 1949 in occasione della XXVII Fiera di Milano, progettisti: Achille e Pier Giacomo Castiglioni, grafici: Max Huber ed Erberto Carboni. Fonte:

<https://archivistorico.fondazionefiera.it/oggetti/12097-auditorium-rai-alla-fiera-campionaria-di-milano-del-1949/>
ultimo accesso 23/02/2023

⁵ R. ZENI, *Bruno Munari, appunti 1926-1998*, versione 1.7



Figura 1-3 Sala della Mostra della RAI (Radio audizioni italiane, poi RAI Radiotelevisione italiana) nell'Auditorium alla Fiera Campionaria di Milano del 1952

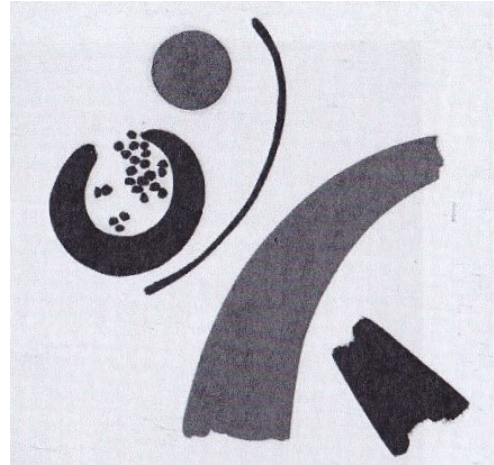


Figura 1-4 Bruno Munari, tempera su tavola. Collezione privata

Tra gennaio e febbraio dello stesso anno, Munari aveva avuto un altro contatto, questa volta indiretto, con il mondo televisivo in merito alla bravata realizzata con i compagni Leonardo Bonzi e Riccardo Malipiero Junior.

“Non erano ancora le 11 del 31 gennaio quando un gruppo di aderenti alla sezione milanese del movimento federalista si è riunito in piazza del Duomo improvvisando un comizio [...] alcuni di essi si sono infilati nella cattedrale e sono saliti su per la scala che reca alle terrazze superiori, portando una piccola radio trasmittente, mentre altri issavano la bandiera verde [...]. Il messaggio, che si concludeva con un fatidico: «Viva l’Italia, viva l’Europa!», avrebbe dovuto essere raccolto, data la limitata potenza della «trasmittente», da apparecchiature mobili dalla RAI, che l’avrebbero rilanciato al mondo. Ma la RAI non s’è vista e i federalisti hanno fatto da soli, con una «ricevente» installata su un’automobile che ha diffuso sul sagrato, sia pure con apparecchi gracidii, l’affermazione di fede federalista”⁶.

⁶ “I federalisti esordiscono dando la scalata al Duomo”, *Il Nuovo Corriere della Sera*, A. 77, n. 28, (Venerdì 1° febbraio 1952), pag. 2

Nel 1956 è invece impegnato in *Costruire è facile*, un programma a puntate, per bambini, andato in onda per tutto l'anno, dal 2 febbraio ogni giovedì e dal 30 settembre, ossia dalla terza puntata dopo la pausa estiva, ogni venerdì, nella fascia pomeridiana della *Tv dei ragazzi*⁷. Aveva con sé l'immane filo di

ferro, dei cartoni, dei pezzi di carta colorati, dei turaccioli piccoli, grossi, enormi, forbici, pinze, gesso e matita; era pronto a fabbricare

giocattoli alla televisione. In questo modo i ragazzini trovavano la possibilità di mettersi in gioco, ispirati dal maestro, per costruire con le loro mani i propri giocattoli, "migliori di quelli veri"⁸. In questo programma lo vediamo impegnato al centro dell'inquadratura, dietro al tavolo da lavoro con due bambini che lo seguono passo dopo passo nei suoi movimenti, osservando così il maestro all'opera. La trasmissione ha un'impostazione molto simile a quella successiva del 1976 e contiene, almeno in parte, i principi metodologici di quella dedizione pedagogica che porterà Munari a realizzare fuori dalla tv i suoi laboratori, a partire dal 1977.



Figura 1-5 Fotogramma di presentazione della trasmissione



Figura 1-6 Bruno Munari impegnato in *Costruire è facile*

⁷G. BARTORELLI, *Didattica d'artista in tv: Costruire è facile di Bruno Munari*, in "Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono", n° 8 – Ottobre 2020 Video, <https://doi.org/10.47109/0102200104>

⁸G. BAGLIO, "Con Munari costruire è facile", *Radiocorriere*. Settimanale della radio e della televisione, A. 33, n. 28, pag. 24 (8-14 luglio 1956)

Pochi anni dopo, nel 1959, Munari partecipa come grafico alla mostra sul tema della “radio” ospitata all’interno del padiglione della RAI nell’ambito della 37^a *Fiera Campionaria di Milano*. “La parte grafica era costituita da pannelli dipinti su vetro [...], avendo come tema «le trasmissioni di *Telescuola*». Il padiglione ha ospitato una singolare iniziativa: alcuni fra i più noti grafici italiani sono stati invitati ad illustrare l’importanza della radio con dei pannelli che il pubblico dei visitatori poteva giudicare esprimendo la propria preferenza su apposita cartolina. I maggiori voti sono andati al pannello di Pino Tovaglia”⁹. Tali pannelli erano firmati, oltre che dallo stesso Munari, anche da Albe Steiner, Heinz Waibl, Michele Provinciali, Carlo Benedetti, Max Huber, Fulvio Bianconi e Giancarlo Iliprandi¹⁰.

1.2 Anni Sessanta e Settanta

Altro importante contatto con la RAI l’ha avuto tra il 10 e il 17 settembre 1961, partecipando alla *XXXVII Mostra Radio Televisione e IX Mostra Nazionale Elettrodomestici*, in particolare per lo stand *RAI Radiotelevisione Italiana*, (Fiera di Milano, Palazzo dello Sport, Piazza 6 Febbraio).

La RAI ha presentato la settimana-tipo dei programmi TV in vista e l’entrata in funzione della 2^a rete. Ogni giornata è rappresentata con un teatrino a doppio effetto che alterna immagini dedicate al 1° e al 2° programma TV. Progetto degli architetti Achille e Piergiacomo Castiglioni e Pino Tovaglia.

È curioso notare come Munari abbia partecipato più volte, tra gli anni Sessanta e Settanta, a mostre e fiere della RAI, instaurando con essa fruttuosi legami e collaborazioni. Il 9 febbraio 1971, infatti, viene invitato alla trasmissione in onda sul secondo canale nazionale, al martedì, intitolata *C’era una volta, necessità della fiaba*¹¹. “[...] Sul secondo la serata si apre con un programma dedicato ai rapporti tra fiaba e mondo dei bambini: l’inchiesta *C’era una volta*, realizzata da Riccardo Fellini, su testo di Gigi Ghirotti. La necessità psicologica della favola per la formazione affettiva del bambino sarà sottolineata dallo psicologo Mario Rossi. Dei veri aspetti del problema parleranno anche i maggiori scrittori ed esperti del mondo infantile: da Gianni Rodari a Italo Calvino, da Dino Buzzati a Bruno Munari. L’inchiesta si allarga anche agli stabilimenti di una casa editrice dove vengono fabbricate le fiabe «sonore», a un orfanotrofio, a un ricovero per vecchi

⁹ “Alcuni allestimenti in fiere e mostre”, *Propaganda grafica della radiotelevisione italiana*, Rai- Radiotelevisione Italiana

¹⁰ *Ibidem*

¹¹ *Radiocorriere* 1971, n. 6 pag. 28

[...]”¹². Dopo queste laboriose esperienze con la RAI, Munari si dedicherà al mondo della televisione con maggior presenza e costanza; oltre alla *Scatola dei giochi* del 1976, nel 1979 è impegnato in *Buonasera con... Bruno Munari*, una trasmissione inglobata nella categoria “spettacolo” all’interno del palinsesto televisivo di mercoledì 30 maggio¹³ e nello stesso anno porta anche suggestivi contributi alla trasmissione *Vidikon*¹⁴, un programma realizzato dalla sede RAI di Milano, nel quale Anna Zavoli vuole proporre un nuovo modo di avvicinarsi alle opere d’arte. Si tratta di una rubrica di arti figurative in onda ogni mercoledì alle 12:55 sulla Rete 1; “Ci proponiamo di non fare discorsi astratti e teorici”, promette la curatrice, “ma di collegarci sempre a qualche fenomeno culturale di vario interesse”¹⁵. In merito sono intervenuti Michelangelo Pistoletto, Rodolfo Siviero, colui che ha recuperato le opere trafugate dai tedeschi, Luigi Veronesi e appunto Bruno Munari.

Sempre nel 1979, il 2 gennaio, viene trasmesso dalla RAI un ritratto del *designer Bruno Munari*¹⁶, all’interno del TG2-Gulliver, in onda sulla Rete 2 alle 20:40¹⁷. “[...] Che folletto di strana pasta, quest’uomo che fornisce gran materiale alla «civiltà» dei consumi, tuttavia umiliandola e implicitamente sconfiggendola, dal momento che le sue invenzioni mirano a riprodurre, magari in serie, le mirabilie che la natura già contiene nei suoi mille aspetti, di cui l’uomo non s’accorge”¹⁸. Negli anni Ottanta, invece, risulta una sola collaborazione con la RAI, questa volta per la rubrica settimanale di Radiotre, *L’arte in questione*; ha come protagoniste due città normalmente al di fuori della consueta cronaca artistica, Ferrara e Napoli. La formula della trasmissione, curata a Roma da Valerio Eletti e Gemma Vincenzini e a Milano da Tommaso Trini, si snoda su due direttrici: servizi sulle più importanti mostre del momento e incontri con noti personaggi del mondo artistico, che hanno visto in redazione Bruno Munari, Piero Dorazio e Arnaldo Pomodoro¹⁹.

¹² In *Tv: Nero Wolfe chiude*, in “*Corriere della Sera*”, anno 96 – N. 33 Milano, Martedì 9 febbraio 1971. Pag. 12; Milano 1971

¹³ *Radiocorriere* 1979, n. 22 pag. 126-135

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=JVAtHNUcNnQ>, ultima visione 23/02/2023

¹⁵ *Radiocorriere* 1979, n. 3 pag. 69

¹⁶ R. ZENI, *Bruno Munari, appunti 1926-1998*, versione 1.7

¹⁷ «*TG 2 Gulliver*» in rubrica *Spettacoli*, in “*Corriere della Sera*”, anno 104 - N. 1, Martedì 2 gennaio 1979, pag. 13

¹⁸ Alberto Bevilacqua, *Satira e ricordi*, in “*Corriere della Sera del lunedì*”, Anno 18 - N. 1, Lunedì 8 gennaio 1979, pag. 11

¹⁹ *Radiocorriere* 1980, n. 4 pag. 107

1.3 Anni Ottanta e Novanta

Nel 1987, Munari viene citato in diversi programmi: *Immagina*, presentato da Edwige Fenech, (giovedì 12 e 19 novembre ore 22:45), evidenziando in particolare la sua valenza di designer²⁰, e *Grandi mostre. Bruno Munari a Milano*, di Alfredo di Laura, ore 14:50 Rai 1²¹. Infine, nel 1990, ha lavorato per il programma televisivo per bambini più longevo della televisione pubblica italiana, *L'albero azzurro*²²: questa trasmissione si presentava come il primo esperimento televisivo in Italia su target particolare (dai 3 ai 6 anni), riallacciandosi inizialmente, con il filone pedagogista delle produzioni RAI degli anni Sessanta unito al lavoro di autori sensibili alle problematiche di fruizione televisiva dei bambini e in collaborazione con la facoltà di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna. Munari collaborò attivamente per la buona riuscita del programma assieme a Bianca Pitzorno, Bruno Tognolini, Roberto Piumini, Emanuela Nava, Mela Cecchi, Renata Gostoli, Claudio Cavalli, Nico Orengo, Laura Fischetto, Lorenza Cingoli e Mauro Carli²³, segnando forse il suo miglior intervento in TV, affermando ancor di più il suo nome a quel pubblico che lo accompagnò dai suoi esordi, coinvolgendo non solo appassionati d'arte, estimatori, educatori, ma anche quel pubblico nuovo, eterogeneo, crossmediale, «televisivo». Quella di Munari viene considerata una figura emblematica; riconosciuto, per di più, per il suo metodo o alcune delle sue opere più celebri (*Forchette, Lampada Falkland, Posacenere cubico, Macchine inutili, Libri illeggibili*) ma mai associato in modo diretto alla televisione; questo perché ha lavorato sempre ai confini delle diverse arti, spaziando da una sponda all'altra riuscendo a trarre il meglio da ciascuna, mescolando così metodologie e principi. Viene infatti considerato come una delle figure più indipendenti e influenti nella storia del design italiano e internazionale, affermandosi anche come pittore, scultore, grafico e industriale, quindi artista nel senso più ampio, mantenendo però sempre un certo rigore e umiltà, che lo portarono ad acquisire una certa centralità grazie proprio alla sua marginalità, comportando alla società un atteggiamento nei suoi confronti particolarissimo, che non si riscontra quasi per nessun altro, e che potrebbe definirsi sinteticamente di "riconosciuta marginalità"²⁴.

²⁰ *Radiocorriere* 1987, n. 45 pag. 168, n. 46 pag. 184

²¹ *Radiocorriere* 1987, n. 23 pag. 86 / 1990, n. 45 pag. 124

²² <https://www.teche.rai.it/2020/05/il-21-maggio-1990-prima-puntata-de-lalbero-azzurro/> ultima visione 23/02/2023

²³ <https://alberoazzurro9094.wordpress.com/la-storia/> ultima visione 23/02/2023

²⁴ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 99

Questo lavoro vuole, di conseguenza, accentuare questa sua particolare notorietà analizzando l'impegno di Bruno Munari in ambito televisivo, mostrandolo come quella figura che molti bambini ebbero la fortuna di conoscere, quel "Maestro" - anche se lui non piaceva essere chiamato così²⁵ - indiscusso, il loro punto di riferimento. Verrà quindi analizzata la sua cooperazione con la RAI per evidenziare il suo sottile ma sostanzioso contributo che ha portato alla televisione italiana dagli anni Sessanta agli anni Novanta, focalizzando principalmente l'attenzione sulla trasmissione del 1976, già presentata in precedenza. Verrà preso in esame, di conseguenza, il suo approccio con un nuovo medium, un nuovo modo di fare arte, di promuoverla, rivelarla sottolineando il suo contatto con la più grande emittente televisiva italiana, negli stessi anni nei quali, sugli schermi, figuravano personaggi come Paolo Valenti, Renato Rascel, Sergio Zavoli, Ettore Bernabei e Piero Turchetti, ma anche trasmissioni come il *Pinocchio* di Collodi, *Sandokan* (1976), *Domenica In...* o più culturali come il *Settimo giorno* di Francesca Sanvitale ed Enzo Siciliano e in ambito educativo *Parlare, leggere e scrivere, vicende della lingua italiana*, in onda dal 13 settembre 1973, e *La parola, il fatto*, un programma che voleva risalire all'origine della parola presa in esame, in un «viaggio tv tra i fogli ingialliti del dizionario»²⁶.

²⁵ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 17

²⁶ A. GRASSO, *Storia della televisione italiana. Prefazione di Beniamino Placido*, Milano, Garzanti, 1992, pag. 302

2 La scatola dei giochi



Figura 2-1 Fotogramma di presentazione della puntata

Lunedì 25 ottobre 1976 prende il via, sulla Rete 2, una trasmissione rivolta ai ragazzi, dal titolo *La scatola dei giochi*, con la regia di Massimo Scaglione²⁷. In questo programma, per giochi, non si intendono cose complicate, meccanismi costosi o costruzioni elaborate, ma cose semplici, materiali comuni facilmente reperibili: carta, cartoncino, corda, sassi, verdure, turaccioli di sughero, fili di ferro, candele e così via. Sono questi i protagonisti delle dieci puntate in cui si

articola la trasmissione, ogni lunedì fino a fine anno. Tali materiali “poveri” vengono presentati dal maestro Bruno Munari, il quale spiega ai bambini come si possono usare al di fuori delle loro funzioni specifiche. Vengono quindi creati timbri con le verdure, paesaggi sfruttando le asperità di un sasso, giochi con le candele, alberi con il filo di ferro, ecc. Ogni puntata è dedicata ad un materiale diverso e, dopo il discorso iniziale di Munari, il quale dura circa quindici/venti minuti, l’animatore Franco Mello (Genova, 1945) presenta altre possibilità di gioco, mentre l’educatore Guido Bertello (Torino, 1929 – 1993) illustra di volta in volta una storia imperniata sul materiale in questione, che diventa così il personaggio principale della puntata. Tra gli animatori fissi della trasmissione (rigorosamente in bianco e nero) c’è anche Milena Vukotic²⁸ (Roma, 1935) la quale compone filastrocche, fiabe e storielle accompagnata dal pianista Raf Cristiano. Le puntate andavano in onda, all’interno del programma *La TV dei ragazzi*, dalle 17:35 (l’8 novembre dalle 17:20²⁹, l’1 e il 15 novembre dalle 17:15³⁰) e duravano all’incirca trenta minuti, tutti i lunedì da ottobre a dicembre. Le scenografie sono state create da Gian Mesturino. Assistono ad ogni puntata

²⁷ *Radiocorriere* 1976 n. 43 pag. 57

²⁸ *Radiocorriere* 1976 n. 52 pag. 50

²⁹ *Radiocorriere* 1976 n. 45 pag. 67

³⁰ *Radiocorriere* 1976 n. 46 pag. 67, n. 44 pag. 83

alunni delle scuole elementari in età variabile dai sette ai nove anni³¹ (lo specifica Munari stesso nella seconda puntata, chiamandoli “bambini della 2ª B”), ed oscillano tra i sei e i dodici di numero, variando da puntata a puntata, equamente bambine e bambini.



Figura 2-2 Alla sinistra Milena Vukotic impegnata a raccontare la filastrocca, al piano Raf Cristiano

2.1 La figura di Nicola Orengo

La scatola dei giochi è un programma di Nicola (detto Nico) Orengo (Torino, 1944 – 2009) scrittore, giornalista e autore di filastrocche per bambini; trascorse la sua infanzia in Liguria, a stretto contatto con la natura, permettendogli di sviluppare un forte interesse verso i libri, il teatro, il cinema, e in particolare verso quel tipico paesaggio ligure che divenne caratteristica peculiare di quasi tutta la sua produzione letteraria, punto privilegiato da cui osservare le trasformazioni della società. In particolare a Mortola, una frazione del comune di Ventimiglia, in provincia di Imperia, iniziò la sua vera carriera da artista nel mondo del teatro, poi consolidata a Torino. Mortola, seppure non avesse più un Teatro Comunale, in quanto trasformato in sala cinematografica, era un “teatro reale, dal vivo” in quanto ospitava personaggi e attori illustri di passaggio: “Quando c’era il Festival di Sanremo, di Cannes, o riprese negli studi di Nizza o in esterni sulla Costa Azzurra, attori e registi venivano a colazione e a pranzo [...] e noi (Orengo con alcuni amici) pieni di ammirazione andavamo a guardare”³². Quotidianamente erano soliti leggere nomi come Chaplin, David Niven, Grace Kelly, Orson Welles, Truffaut e De Sica, lasciandosi, di conseguenza, ispirare

³¹ *Radiocorriere* 1976 n. 43 pag. 57

³² N. ORENGO, *Chi è di scena!*, Torino, Einaudi, 2006, pag. 4

per creare un teatro loro nel quale poter recitare e dare libero sfogo alla propria fantasia. “Siamo riusciti a costruirci un piccolo palco nella canonica, grazie al prete; [...] ci aveva lasciato costruire una larga pedana sulla quale recitavamo”. Diversi anni dopo, studiando a Torino, fu fortemente influenzato dalla visione di un teatro rivoluzionario, nello specifico *The Living Theatre* e lo spettacolo *The Brig*. Solo in seguito alla visione dell'*Adelchi* di Vittorio Gassman decise di consolidare la passione per il teatro: “Mi aveva preso al punto che il giorno dopo mi presentai in via Confienza, all'ingresso di servizio del Teatro Alfieri, per chiedere se avevano bisogno di una comparsa. Fu così che dal palco, vestito da armigero longobardo, ebbi più conferme: che quello non era il luogo teatrale che avevo in mente, ma che era già infinitamente meglio di quella pedana teatrale nella canonica Mortola, che avrei ancora cercato il «morbo rosso e oro», che avevo visto e sentito da vicino un attore, Gassman, che insomma era quello il «teatro»³³.

A 22 anni riuscì anche ad entrare e lavorare nell'ufficio stampa dell'Einaudi dove rimase fino al 1977 mentre nel 1969, con la nascita del figlio Simone, sviluppò l'interesse verso la poesia per l'infanzia che lo portò a realizzare nel 1972, con i disegni di Bruno Munari, *A-ULÌ-ULÈ*, una raccolta di 150 filastrocche, conte, ninnenanne dedicata al figlio: “Un copione prezioso per quanti, ogni giorno e ogni sera, indossano i panni dell'attore dilettante e intrattengono figli, nipotini, fratelli più piccoli. Insomma uno strumento che permette di giocare e improvvisare, un'occasione per recuperare le possibilità della fantasia e dell'avventura”³⁴. L'attenzione verso la scrittura per ragazzi era destinata a rimanere viva negli anni, pubblicando più di una dozzina di libri illustrati: *Ribes* (1988), *Miramare* (1989), *Le rose di Evita* (1990), un romanzo-favola quasi vero, nel quale le rose sono di “carne viva”³⁵, *Figura gigante* (1992), *La guerra del basilico* (1994), *L'autunno della signora Waal* (1995), *Dogana d'amore* (1996), *Il salto dell'acciuga* (1997) e *L'ospite celeste* (1999) nel quale Orenco costruisce un romanzo-conversazione, collage di storie vere e inventate, di frammenti autobiografici, di ricerche personali lungo il filo di enigmi apparentemente senza importanza, tarli della mente che rimandano sempre a qualcos'altro, storie che rimandano ad altre storie, finché gli echi e le coincidenze aprono improvvise risposte e spiragli di senso³⁶. Ed ancora *Gli spiccioli di Montale* (2001, già pubblicato da Theoria nel 1992), *L'allodola e il cinghiale* (2001), *La curva del latte* (2002), *L'intagliatore di noccioli da pesca* (2004), *Di viole e liquirizia* (2005) nel quale Orenco, in una danza vitale che mescola curiosità e rimpianto, passione e gelosia,

³³ Ivi pag. 6

³⁴ N. ORENGO, *A-ULÌ-ULÈ, filastrocche, conte, ninnenanne*, Torino, Einaudi, 1972

³⁵ N. ORENGO, *Le rose di Evita*, Torino, Einaudi, 1990

³⁶ N. ORENGO, *L'ospite celeste*, Torino, Einaudi, 1999

ci racconta come cambia il mondo nel mondo che cambia³⁷ e *Chi è di scena!* (2006)³⁸. Tra le sue raccolte di poesia: *Cartoline di mare vecchie e nuove* (1984, poi 1999), *Narcisi d'amore* (1997) e *Spiaggia, sdraio e solleone* (2000) con le illustrazioni di Annamaria Passaro. “Spiaggia, sdraio e solleone è un breve, incompleto, catalogo di oggetti e di emozioni estive. Un gioco anche, e con il lettore, che è invitato ad aggiungere i suoi versi su quegli oggetti e sentimenti che l'autore ha dimenticato o non ha sentito. Una raccolta di versi da completare, da dedicare, da far girare sulla spiaggia, il lungomare, in ogni luogo dove si può ballare”³⁹. Sarà soprattutto la partecipazione dei lettori a dare compiutezza al volume, facendone la girandola di un gioco collettivo, instaurando un momento di riflessione attraverso anche i disegni dal tratto allegro e delicato.

Negli anni Settanta collabora quindi con Munari; quest'ultimo, in merito, scriveva: “Caro Orenco, come si fa a illustrare una filastrocca? Legando tutte le immagini con un filo, con un segno, disegnato tutto d'un fiato...”, (tratto da una lettera di Munari a Nico Orenco il 6 ottobre 1972)⁴⁰. Orenco, in quegli anni, era una figura già cara ai bambini del tempo; aveva infatti realizzato nel 1967, all'interno del programma *Centostorie*, *La strega in jet*⁴¹, con la regia di Alvisè Saporì, una trasmissione per i più piccini, andata in onda al martedì dalle 17:00 alle 17:30, prima del telegiornale e *La TV dei ragazzi*. Nel 1968 invece, per i telespettatori più piccoli, andava in onda, nella prima parte del pomeriggio, la fiaba *Invento inventore*⁴², una trasmissione dove Orenco escogita una curiosa filastrocca, con protagonista il principe Futuro, affetto da una curiosa malattia, ovvero un continuo desiderio di cose nuove, che lo porta alla frenetica ricerca, ogni giorno, di nuovi giocattoli. Sempre nel 1968 realizza *Le avventure di Lunina Carlotta*⁴³, in onda dalle 16:30 e *Il robot Michelino*⁴⁴, in onda dalle 17:00, entrambi all'interno del programma *Centostorie*. L'anno successivo, assieme a Tito Benfatto, ha sceneggiato *Le avventure di Thyl Ulenspiegel*⁴⁵, (eroe popolare della rivolta fiamminga contro la dominazione spagnola di Carlo V e Filippo II) ispirandosi liberamente al libro scritto da Charles de Coster e, con la regia di Alvisè Saporì, *La*

³⁷ N. ORENGO, *Di viole e liquirizia*, Torino, Einaudi, 2005

³⁸ N. ORENGO, *Hotel angleterre*, Torino, Einaudi, 2007

³⁹ N. ORENGO, *Spiaggia, sdraio e solleone*, Torino, Einaudi, 2000

⁴⁰ G. MAFFEI, *Munari libri*, Milano, Sylvestre Bonnard, 2002, pag. 24-30

⁴¹ *Radiocorriere* 1967 n. 52 pag. 50

⁴² *Radiocorriere* 1968 n. 46 pag.105 / 1970 n. 29 pag. 39 e 44

⁴³ *Radiocorriere* 1968 n. 42 pag. 92 / 1969 n. 40 pag. 94-95, n. 34 pag. 34, n. 25 pag. 80

⁴⁴ *Radiocorriere* 1968 n. 3 pag. 50

⁴⁵ *Radiocorriere* 1969 n. 48 pag. 99 / 1969 n. 38 pag. 29 / 1971 n. 34 pag. 30, n. 33 pag. 28

*gattina bianca*⁴⁶. Nel 1971, sempre con Benfatto, realizza *Da Natale a Capodanno*⁴⁷ all'interno del programma *La TV dei ragazzi* nella fascia oraria 17:45 - 18:45 e l'anno seguente *Il cavallo del Bambino va pianino va pianino*⁴⁸. Nel 1973 realizza *Jean Henri Fabre, Viaggio nel mondo della natura*⁴⁹, l'anno seguente, per i più piccini, *Come com'è*⁵⁰ ed infine nel 1975 delle simpaticissime filastrocche nella trasmissione *Raccontando*⁵¹. Nel 1976, probabilmente influenzato dalle precedenti esperienze, si dedica così alla *Scatola dei giochi*, concentrandosi sull'aspetto materico e concreto del gioco, inteso come momento di apprendimento e svago, comunicando anche un messaggio educativo ai bambini e alle loro famiglie sollecitandole a risparmiare utilizzando l'ingegno ed insegnando l'arte del riciclo. "Il mondo dei bambini, infatti, è inflazionato di giochi sempre più complicati, che finiscono quando sono esaurite le pile che li muovono. Noi abbiamo invece voluto recuperare un certo tipo di creatività, stimolata da materiali comuni, usati tutti i giorni, con cui costruire degli oggetti per giocare"⁵².

⁴⁶ *Radiocorriere* 1969 n. 43 pag. 98-99 / 1971 n. 41 pag. 67 e 72

⁴⁷ *Radiocorriere* 1971 n. 52 pag. 32-36-40-44-48, n. 51 pag. 76-80-121

⁴⁸ *Radiocorriere* 1972 n. 52 pag. 45, n. 51 pag. 62, n. 50 pag. 48, n. 44- 46-49

⁴⁹ *Radiocorriere* 1973 n. 44 pag. 84, n. 43 pag. 79, n. 42 pag. 88

⁵⁰ *Radiocorriere* 1974 n. 47 pag. 96, n. 42 pag. 96

⁵¹ *Radiocorriere* 1975 n. 11 pag. 52, n. 10 pag. 44

⁵² *Radiocorriere* 1976 n. 35 pag. 9, n. 43 pag. 57

3 Analisi puntate

3.1 Impostazione trasmissione

Con questo lavoro di ricerca si desidera studiare e approfondire le singole puntate della trasmissione *La scatola dei giochi*, precedentemente introdotta. Per l'indagine sono stati esaminati diversi materiali multimediali forniti gentilmente dal servizio RAI-Teche (archivio della RAI) della sede regionale di Venezia, a Palazzo Labia, e alcune fonti cartacee impartite dalla Biblioteca Nazionale Braidense di Milano. Nello specifico sono state analizzate le riprese contenute all'interno dell'archivio di catalogazione del servizio, in quanto nella raccolta digitale del portale online Teche-RAI⁵³ non sono presenti i filmati completi della trasmissione. Per l'occasione si è potuto esaminare nove filmati delle dieci puntate della trasmissione; nove in quanto la decima è stata perduta e non risulta presente negli archivi interni. Per l'analisi sono risultati indispensabili anche alcuni numeri del Radiocorriere, in parte consultabili nel sito ufficiale Radiocorriere.it⁵⁴.

Per l'organizzazione delle singole puntate e l'attribuzione delle date autentiche invece, si sono presi in riferimento alcuni documenti ufficiali per la catalogazione dei materiali interni del servizio Teche-Rai, confermando poi le stesse date con la visione dei filmati. A riguardo bisogna però specificare delle incongruenze, non tanto riguardanti le date effettive di ogni singola puntata, in quanto risultano certe e affidabili su diversi riscontri, ma il differenziarsi delle descrizioni che giungono dalle fonti riguardo il contenuto delle puntate; in molti casi, il preambolo descrittivo iniziale, a contorno dei filmati, non corrisponde con il contenuto del filmato stesso o di altre descrizioni in altri cataloghi per la classificazione delle puntate.

Non essendoci ulteriori fonti per il riscontro, in quanto anche il materiale Rai originario risulta intatto, se non incompleto, per l'analisi che verrà effettuata, verranno presi in esame i filmati analizzati in sede a Venezia, descrivendo il contenuto di ogni singola ripresa. Non è possibile, di conseguenza, confermare la veridicità di ogni singola puntata, che sia andata in onda così come è stata analizzata dal filmato e descritta qui di seguito; verranno presi in esame spunti, riflessioni e suggerimenti dati proprio da questa visione, seppur i filmati riportino segni di deterioramento, incompletezza e alcune volte anche mescolanza e ripetizione tra riprese.

⁵³ <https://www.teche.rai.it/> ultima visione 23/02/2023

⁵⁴ <http://www.radiocorriere.teche.rai.it/> ultima visione 23/02/2023

Nonostante questo si può dedurre l'impostazione e lo uno schema organizzativo delle puntate andate in onda nel 1976, ripetuto dalla prima alla nona (decima) puntata, il quale vedeva un'introduzione della presentatrice Vukotic, l'intervento del maestro Munari e le successive operazioni di Guido Bertello e Franco Mello. L'impianto della trasmissione ricorda molto quello del precedente programma, sempre per bambini, *Costruire è facile* del 1956, avendo un'impronta metodologica molto simile, come anche il principio educativo e il lavoro concreto da far svolgere ai bambini.



Figura 3-1 Bruno Munari in *Costruire è facile* (1956)

Non è possibile affermare lo stesso, con totale certezza⁵⁵, invece, per la trasmissione *C'era una volta, necessità della fiaba* del 1971, in quanto non risultano filmati all'interno dell'archivio Teche-Rai, se non un breve e singolare spezzone recuperabile da un'altra trasmissione, degli anni Novanta, nella quale viene ripreso l'intervento di Munari per il programma. Anche se risulta essere più incentrata sulle fiabe, il loro utilizzo e la loro influenza nei bambini, presenta sempre un momento di gioco e intervento "concreto" su oggetti e materiali, effettuato dal Maestro.

Proprio visionando questo frammento si è potuto constatare come nel programma del 1976 si sia fatto fortemente influenzare da un'operazione realizzata in precedenza per *C'era una volta, necessità della fiaba*, copiando tale e quale il "gioco" e l'intervento su di esso. Verrà esaminato nel dettaglio questo curioso fatto nelle pagine successive, in particolare nell'analisi della seconda puntata. In conclusione, per la descrizione specifica delle puntate che segue, si è fatto riferimento alle sole fonti citate in precedenza in quanto non risultano scritti (articoli o riviste) riguardanti la trasmissione. Si auspica dunque di portare un contributo in merito per studiosi, critici e appassionati di tale argomento.

⁵⁵ Non risultano filmati della trasmissione *C'era una volta, necessità della fiaba* nemmeno negli archivi Rai. Risultano solamente delle tracce della sua esistenza nel *Radiocorriere* 1971, n. 6 pag. 28

4 1ª Puntata 25 Ottobre 1976

durata 00:00:03 - 00:29:31⁵⁶

4.1 *Presentazione*

La trasmissione *La scatola dei giochi* inizia con una prima puntata piuttosto dinamica e vivace, volenterosa di mostrare le possibilità e gli obiettivi di questo nuovo programma per bambini, mettendo subito in risalto i principi educativi sostenuti da Bruno Munari, creando un laboratorio attivo, nel quale poter ideare, produrre e inventare oggetti e giocattoli, dando libero spazio alla fantasia. In particolare, nella descrizione che accompagna il filmato presente negli archivi Teche-RAI, viene presentata come segue:

“Milena Vukotic introduce la puntata raccontando una favola ad un gruppo di bambini. Guido Bertello spiega come costruire un gioco da tavola. Bruno Munari e Franco Mello sulla loro infanzia e sulla possibilità di costruire giochi da tavola”.

Nello specifico è incentrata su una tematica particolarmente cara al maestro, ossia la costruzione di un albero, ma non un albero qualunque, l'*Albero di Munari*. Vengono quindi mostrati, passo dopo passo, i diversi passaggi per realizzarlo e poi decorarlo attraverso l'aiuto e il sostegno della presentatrice e la collaborazione dei bambini. Guido Bertello segue con una sua personale illustrazione della favola illustrata dalla Vukotic mentre Franco Mello termina la puntata mostrando la costruzione di un simpatico trenino con materiale di recupero.

4.2 *L'albero di Munari*

In questa puntata vengono esaltati i principi fondamentali che Munari sosteneva riguardo la costruzione di un albero, non come semplice imitazione oggettiva ma come un gioco divertente che può aiutare i bimbi a comprendere come i suoi rami non si sviluppino a casaccio ma seguendo una regola di crescita precisa. In effetti l'idea di Munari è che un albero non sia solo un oggetto,

⁵⁶ In riferimento ai filmati delle Teche-RAI visionati presso la sede Rai di Venezia

ma anche una “regola”, uno schema semplice da seguire per dar vita a infinite varianti⁵⁷. Proprio in merito alle varianti prenderà in causa un’attitudine fondamentale per la crescita della mente infantile, ma che in parte è già fortemente spiccata dai primi anni di vita e che caratterizza ogni singolo bambino, la fantasia. La stessa fantasia che lui stesso definiva come la facoltà più libera delle altre, la quale non tiene conto della realizzabilità o del funzionamento di ciò che ha pensato. È una facoltà libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda, incredibile, impossibile⁵⁸. Munari aveva capito quanto essa fosse fondamentale per i bambini ma soprattutto aveva intuito come non bisognasse eliminarla, ma farne uno strumento essenziale per plasmare adulti creativi. Così il modo migliore per valorizzarla sta nell’esercitarla nel momento del gioco, inteso come metodo per esplorare e capire il mondo.

Ecco quindi che il gioco assume una valenza significativa per l’educazione dei bambini, sentito come momento liberatorio, non tanto ludico, ma di apprendimento della realtà circostante, di crescita personale. Il gioco infatti è un’attività di apprendimento e come tale necessita di regole ferree, che magari si auto-formano durante l’attività ludica, ma che vanno inderogabilmente rispettate, proprio come accade agli albori di una scienza che non può derogare ai principi che si è data⁵⁹. Lui stesso in merito affermava:

“Non potendo cambiare gli adulti, ho scelto di lavorare sui bambini perché ne crescano di migliori. È una strategia rivoluzionaria quella di lavorare sui bambini e con i bambini come futuri uomini. Ci dobbiamo occupare dei bambini e dare loro la possibilità di formarsi una mentalità più elastica, più libera, meno bloccata, capace di decisioni. E, direi, anche un metodo per affrontare la realtà, sia come desiderio di comprensione che di espressione. Quindi, a questo scopo, vanno studiati quegli strumenti che passano sotto forma di gioco ma che, in realtà, aiutano l’uomo a liberarsi”⁶⁰

⁵⁷ B. MUNARI, *Disegnare un albero*, Bologna, Zanichelli, 1978

⁵⁸ B. MUNARI, *Fantasia*, Bari, Laterza, 1977, pag. 21

⁵⁹ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag.91

⁶⁰ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 29

La fantasia sarà il filone principale della trasmissione, assieme alla creatività e all'immaginazione, il mezzo per visualizzare, per rendere visibile ciò che la fantasia, l'invenzione e la creatività pensano⁶¹. Questi elementi si possono ben riconoscere nella filastrocca introduttiva (la stessa per tutte le introduzioni delle puntate) della presentatrice Milena Vukotic, rivolta ai bambini, i quali partecipano attivamente interpretando gli animali protagonisti della storia;



Figura 4-1 Milena Vukotic mentre racconta la filastrocca ai bambini



Figura 4-2 Inquadratura d'insieme durante la narrazione della filastrocca

“C’era una foresta, con dentro tanta gente in festa! Ma una tartaruga stolta, spingendo di testa, la foresta toltà. È rimasta una stanza bianca con dentro una lepre così staaanca che più non andrà in vacanza! Poi è rimasta una talpa che più non salta!! E un grillo tutto mooogio senza uno strillo! E un tacchinooo così abbacchiato, così abbacchiato, che non gioca più a nascondino. E un cardellino così triste che non sfoglia più il suo giornalino e una luuuuunga triglia che sta ferma e poi sbadiiiglia, sbadiiiglia e poi sbadiiiglia. Ci vorrebbe un mago disincantato che con carta forbici e... compensato, ricostruisse il bosco sparito”

⁶¹ B. MUNARI, *Fantasia*, Bari, Laterza, 1977, pag. 22

La filastrocca apre quindi la puntata, dopo la sigla iniziale, per poi lasciare il testimone a Munari, il quale inizia imperterrito il suo lavoro. Lo spazio dove si svolge il “laboratorio” è molto caotico e confusionario: l’allestimento consiste in un tavolo dalle medie dimensioni e alcuni scaffali contenenti il materiale necessario. È un ambiente dalle ridotte dimensioni, ma abbastanza capiente per ospitare una decina di bambini e creare oggetti e costruzioni anche di considerevoli dimensioni, come ad esempio per questa prima puntata, la realizzazione di un imponente albero di carta.

La visione dell’intero spazio è possibile grazie ad una prima inquadratura d’insieme riprendente Munari in piedi, attorniato dai bimbi, occupato a distribuire carta e nastro adesivo per la costruzione dell’albero. È un’attività molto interessante perché vi ritroviamo uno dei principi metodologici della didattica munariana: cambiare le dimensioni. Disegnare un albero con una matita su un foglio di carta bianca è una cosa; disegnare o costruire un albero di grandi dimensioni con grandi fogli di carta o elementi in cartone è cosa ben diversa che permette ai bambini di essere coinvolti nell’attività anche con il corpo, e quindi il bambino, vista la dimensione dell’albero, è completamente immerso nell’attività che svolge.



Figura 4-3 Munari intento a distribuire il materiale

“Un albero è una lenta esplosione di un seme... quando disegni un albero ricorda sempre che ogni ramo è più sottile di quello che viene prima. Nota anche che il tronco si divide in due rami e che questi si dividono ancora in due, e così ancora ed ancora fino a quando tu hai un intero albero sia esso diritto o curvo in alto o in basso o inclinato per via del vento”

I bambini cominciano ad incollare tra loro i diversi fogli sotto la supervisione del maestro. Sono molto vivaci, vogliosi di creare e scoprire il risultato finale, entusiasti dalla stessa creatività e curiosità impresse sul volto di Munari. Al momento di disporre i grandi fogli il Maestro esclama ai bambini:

«Non geometrico! Perché l'albero va per conto suo!» e poco dopo «Il tronco si divide in due, per la regola che dovete imparare. E poi ancora in due, e via così... si ramifica».



Figura 4-4 I bambini al lavoro



Figura 4-5 Schema dell'albero di Munari a ramificazione binaria

“L'albero ramifica, man mano che passano gli anni il suo tronco diventa sempre più grosso, i rami sempre più numerosi. Ogni foglia in cima ai rami, ha un tubetto che passa dentro il tronco e la tiene in contatto con la terra: con questo tubetto succhia il suo nutrimento. Il tronco è l'insieme di tutti questi tubetti, per questo è più grosso degli altri rami; man mano che i rami vanno in alto diventano sempre più sottili. L'ultimo è sottilissimo porta solo poche foglie. Possiamo stabilire una regola di crescita: il ramo che segue è sempre più sottile del ramo che lo precede.

L'albero può ramificare in vari modi, dividendosi in due, in tre, in più rami. Vediamo se si può fare uno schema di crescita di un albero a due rami. Una crescita sempre a due: il tronco si divide in due rami, ogni ramo continua a dividersi in due rami sempre meno grossi”⁶²

⁶² B. MUNARI, *Disegnare un albero*, Bologna, Zanichelli, 1978, pag. 6

Dopo un po' di lavoro l'albero prende forma e cresce sempre più, fino ad occupare una buona parte della superficie dello studio. Si tratta di un lavoro di gruppo, dove i bimbi collaborano attivamente tra loro, assieme; questa probabilmente è stata un'attività voluta da Munari il quale aveva sempre affermato l'importanza del lavoro di gruppo, sostenendo quanto fosse fondamentale in arte come lo è nel laboratorio ingegneristico. Alla base ci dev'essere il principio di condivisione di mezzi e obiettivi e di risoluzione tecnica dei problemi propri di ogni forma di creazione e comunicazione⁶³. È proprio attraverso il lavoro di gruppo che si ottiene il miglior risultato, considerato come la somma delle personalità più diverse, dove ognuno dà il meglio di sé allo scopo di produrre qualcosa di veramente funzionante, di utile alla collettività sia pure nel senso di allargamento della conoscenza⁶⁴. Il gruppo di bambini è quindi unito, partecipe e determinato a raggiungere l'obiettivo prefissato, ossia la costruzione dell'*Albero di Munari*. Solo dopo questa prima fase di gioco e costruzione collettiva, il maestro fa osservare ai bambini tutta la superficie dell'albero in costruzione, visionandolo dalle sue radici per far percepire loro la grandezza. Solo così i bambini possono comprendere l'oggetto in tutte le sue dimensioni, come dovrebbe avvenire anche nella vita di tutti i giorni, scoprendo il mondo non semplicemente osservandolo da una singola direttiva ma conoscendolo in tutte le sue sfaccettature. Nel momento il quale sembra terminato e completato nella sua interezza dalle radici ai rami più piccoli il maestro prende posizione:

«Ma l'albero è un po' matto! Bisogna disegnarci sopra e apportare il proprio intervento su di esso, perché mancano le foglie, le formiche, la corteccia, gli insetti, gli uccellini, i fiori, la frutta e i nodi». Munari aveva una concezione particolare della natura, la vedeva come meravigliosamente misteriosa; lui stesso in uno scritto del 1937 per la rivista mensile del *Corriere della Sera* scriveva:

*“Com'è strana la natura, quasi quasi fa paura; la natura come è strana che ha creato la banana. Questo lessi un giorno non so dove. Effettivamente il rimatore non aveva torto: guardate per esempio quella banana, si potrebbe dire che ha gli aspetti di una stella marina, oppure che stella marina sia stata lì come una buccia di banana? Sono cose sottilmente misteriose, certe affinità si scoprono magari per caso”*⁶⁵

⁶³ G. RUBINO, M. SAMMICHELI, (a cura di), *Munari politecnico «Fare dell'arte con qualunque mezzo»*, Varese, Nomos Edizioni, 2015, pag. 25-26

⁶⁴ B. MUNARI, *Fantasia*, Bari, Laterza, 1977, pag.144

⁶⁵ R. ZENI, *Bruno Munari, appunti 1926-1998*, versione 1.7



Figura 4-6 Visione dell'albero nella sua
interezza

Le forme della natura hanno sempre affascinato Bruno Munari, rappresentando per lui una fonte di ispirazione anche per la creazione di manufatti artistici. Per i bambini come per gli adulti, esplorare un luogo naturale – immergendovisi con tutti i sensi e imparando a osservare i vari elementi che lo compongono – significa sorprendersi, scoprire un meraviglioso combinarsi di ordine e caos, cogliere i ritmi e le trasformazioni dell'ambiente. In questo modo è possibile stabilire un contatto autentico e partecipato, oltre che creativo, con la natura, per conoscerla e rispettarla. Munari invita quindi ad osservarla con molta attenzione, sollecitando i bimbi a portare un loro intervento con colori a pastello e pennarelli, raffigurando le caratteristiche oggettive di un albero, dalle venature della corteccia agli insetti che lo popolano.



Figura 4-7 Bambini impegnati a disegnare e incollare materiale

Una caratteristica tipica dei bambini, soprattutto in certe fasce d'età, è quella di essere molti timidi sul segno, poco decisi e sicuri, tracciando forme dubbiose e incerte. Molti di essi infatti cominciano a disegnare animaletti e foglie i quali risultano essere particolarmente sproporzionate rispetto all'albero; Munari si sofferma su questo aspetto invogliando i bimbi presenti in studio a valutare

bene le proporzioni, le grandezze senza però ancorarsi troppo alle regole per mantenere sempre quel velo di fantasia e creatività per rendere l'albero proprio, non l'albero del giardino. Prendere in considerazione il rapporto globale tra lo spazio occupato dalle figure e la misura del foglio, è utile per osservare se l'impressione che ricaviamo dal disegno è di equilibrio. I bambini molto piccoli tendono a disegnare le persone o gli oggetti che sono per loro più importanti a livello emotivo di dimensioni maggiori, non tenendo in considerazione la realtà, così può accadere che un uomo rappresentante il padre sarà più grande di una casa o la mamma sarà più grande di un albero. L'acquisizione delle misure avviene progressivamente con l'età, nelle femmine questo avviene intorno ai dodici anni, mentre nei maschi un po' più tardi. Oltre a questo aspetto Munari si concentra anche sul segno, molto timido e leggero per certi bambini, invogliandoli ad essere più sicuri, più liberi e più diretti lasciando andare apertamente la mano:

«Disegna forte! Che si veda!» esclama attivamente, consigliando alle matite e cerette, pennarelli e colori a punta grossa. I bambini si trovano così distesi e appoggiati sopra i fogli a colorare e disegnare, si muovono su di essi e calpestano l'albero. In merito a questa esplorazione degli spazi a 360 gradi, il maestro interviene ironicamente per riprendere una bambina che corre vivacemente sopra all'albero:

«Se rompi il ramo cadi è», cosa impossibile ed illusoria, in quanto l'albero è fittizio e disteso sul pavimento. Alcuni bambini quindi colorano, altri incollano e altri ancora fantasticano sull'albero giocandoci sopra, saltando e lasciandosi trasportare dalla loro fantasia, che in quel momento non vede solamente il semplice albero di carta, ma un albero dove potersi arrampicare, attaccare ai rami e saltare. Dopo circa dieci minuti di giocoso apprendimento, nei quali Munari ha permesso ai bambini di liberare la loro creatività, fa staccare l'albero dal pavimento, facendolo alzare in aria, tutti assieme, ognuno a sostenere con le braccia alte un pezzo di albero, chi le radici, chi i rami e il tronco.



Figura 4-8 Bambini e maestro impegnati a distruggere l'albero

I bambini lo staccano da terra lo fanno volare: l'albero va in mille pezzi, è una grande festa piena di pezzi di carta volanti. Questo provoca urla, schiamazzi e disordine nel vedere l'albero animarsi, sollevarsi da terra e oscillare pericolosamente, instabile nella sua materia. Il maestro, volontariamente ed euforicamente, cominciare a giocarci energicamente fino a romperlo, con tutti i bambini che lo seguono nelle operazioni, creando così un breve ma intenso momento di divertimento, collettività e gioco, quasi improvvisato, tipico di Munari, per staccare la mente e vivere ogni istante.

Tutto si riduce a pezzi, i bimbi giocano, saltano e strappano ogni singolo pezzetto di carta. Distruggendo il modello resta la regola⁶⁶: il gioco si conclude così, con piena soddisfazione di tutti.

L'albero è distrutto, ma quello che resta non è un modello da copiare, bensì un metodo progettuale, qualcosa che permetterà di costruire altri alberi quando si vuole tutti diversi ma tutti con la regola di crescita dell'albero che è stata capita dal gioco⁶⁷. Alla fine l'albero è distrutto, questo per poterlo rifare e per non mitizzare il lavoro fatto: questa è un'altra importante indicazione sulla metodologia munariana. Questa distruzione dell'opera collettiva va intesa come un modo per non creare modelli da imitare, per evitare una museificazione dell'opera realizzata e quello che si può definire il divismo dell'autore, per insegnare che non è l'oggetto che va conservato ma il modo, il metodo progettuale, l'esperienza modificabile⁶⁸. L'intero lavoro inoltre, dalla creazione alla distruzione, è realizzato in collettività, ognuno portando il suo contributo e sostegno al gruppo di lavoro. Questo può essere analizzato come il frutto del suo impegno a tramandare l'importanza del gioco di squadra, del fare gruppo e cooperare assieme. Educare a essere liberi attraverso l'arte, la creatività, significava per lui "conquista collettiva". Munari era infatti contro ogni forma di individualismo:

*"Dobbiamo abbandonare l'individualismo e interessarci della collettività"*⁶⁹

⁶⁶ B. MUNARI, *Disegnare un albero*, Bologna, Zanichelli, 1978, pag. 86

⁶⁷ B. MUNARI, *Fantasia*, Bari, Laterza, 2001

⁶⁸ M. NOCCHI CROCCOLO, *Un progetto a lungo termine: i laboratori di Bruno Munari nel mondo da Brera 1977 a S. Paolo in Brasile 1995*, Pisa, Edizioni ETS, 2005, pag. 19

⁶⁹ G. BARTORELLI (a cura di), *Bruno Munari: aria | terra*, Mantova, Maurizio Corraini, 2017, pag. 26-28

4.3 *Interventi di Guido Bertello e Franco Mello*

Dopo il cospicuo intervento di Munari che ha scatenato allegria, confusione e caos in studio, l'euforia si placa improvvisamente con la filastrocca della Vukotic, la quale entra in scena canterellando in rima; i bambini tornano pacati e attenti, ordinatamente disposti in studio pronti ad accogliere il maestro Guido Bertello. Si tratta di una figura paziente, posata e quieta, meno vivace e dinamica rispetto a Munari, il quale interviene attivamente e fisicamente alle creazioni. Bertello è molto più composto, presenta con voce ferma e chiara quale sarà il suo intento; in questo caso illustrerà passo a passo la filastrocca recitata dalla Vukotic.



Figura 4-9 Visione dello spazio durante l'intervento di Guido Bertello

Narra la fiaba disegnando i personaggi e le scene più importanti su sei grandi fogli di carta, disteso per terra. In questo caso, per questa prima puntata, lo spazio a disposizione è inteso come un grande foglio bianco dove intervenire e dare libero sfogo alla fantasia, non ci si limita a stare sul tavolo (come succederà in altre puntate) e si sfrutta ogni singolo spazio disponibile e calpestabile dello studio. Non ci sono vincoli di spazi o doveri da rispettare, si utilizza tutto ciò che si ha a disposizione, come ha anticipatamente fatto

Munari. Guido porta così il suo intervento sui fogli in corrispondenza di ogni passo fondamentale della storia, utilizzando un pennarello nero dalla punta grossa. I bimbi osservano in silenzio e imparano guardando i delicati ma decisi gesti della mano del maestro.



Figura 4-10 Illustrazione di Guido Bertello

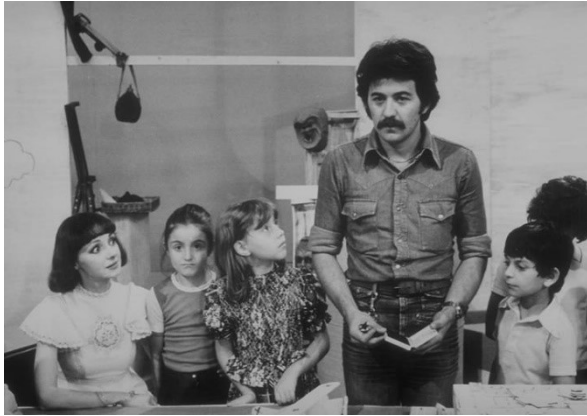


Figura 4-11 Franco Mello impegnato nel suo intervento

Nell'ultima parte invece interviene Franco Mello, questa volta utilizzando il tavolo presente in studio per appoggiare il materiale raccolto e necessario per il progetto. Per questa prima puntata Franco spiega come creare un gioco con materiale povero e di recupero, in particolare un trenino in legno. Mostra quindi diversi pezzetti di legno recuperati da svariati oggetti ormai non più utilizzabili e illustra come possono essere incastrati e rapportati

armoniosamente tra loro. Per fare questo utilizza la colla Vinavil, ma propone una possibile soluzione per chi non la possedesse, consigliando una veloce ricetta a base d'acqua e farina, stemperate assieme. Nella lavorazione fa partecipare anche i bambini, in parte assorti ad ascoltare l'ultima filastrocca, accompagnata dal pianoforte, della conduttrice. Anche Mello come Munari è molto inventivo e spesso esce dallo schema di spiegazione del gioco per proporre ulteriori giochi che inventa al momento, osservando le forme e lasciandosi trasportare dalla fantasia e immaginazione; per esempio, da alcuni pezzetti di legno a losanga fa nascere un sorprendente fiorellino, che subito dopo modifica sapientemente in una barchetta; i bambini non possono far altro che seguirlo e abbracciare le sue idee, mostrandosi con gli occhi meravigliati.

Si conclude così la prima puntata di questa nuova e vivace trasmissione per bambini, lasciando curiosità e interesse a tutti i piccoli telespettatori interessanti a scoprire le prossime sfide e creazioni pensate per il secondo appuntamento.



Figura 4-12 Barchetta realizzata con ritagli di legno

5 2ª Puntata 1º Novembre 1976

durata 00:00:01 - 00:23:39

5.1 *Presentazione*

Dopo una prima puntata piuttosto dinamica e vivace, dove le corse e gli schiamazzi dei bambini sono stati i protagonisti, segue una seconda puntata più statica e pacata, meno vigorosa rispetto alla precedente ma comunque curiosa e accattivante per il piccolo pubblico che segue sia in studio che da casa. In particolare, nella descrizione che accompagna il filmato presente negli archivi Teche-RAI, viene presentata come segue:

“Munari, Mello, Bertello e Vukotic giocano con bambini in studio e assieme ricostruiscono oggetti di bricolage, leggono poesie e filastrocche, parlano di costruzione dei castelli di sabbia, delle pietre che si trovano lungo le spiagge”.

Nello specifico Munari riprende alcuni suoi lavori realizzati in precedenza, i suoi numerosi interventi su quelli che poi saranno conosciuti come *I sassi di Munari*. L'artista opera e apporta la sua azione su questi oggetti insoliti, non paragonabili alla semplice carta, conducendo i bimbi presenti in studio negli infiniti mondi nascosti tra le pieghe dei sassi, che improvvisamente si popolano di personaggi disegnati seguendo le linee e le vene della pietra. Il suo intento è di far comprendere come un semplice cambio di prospettiva può far sembrare meraviglioso anche un banale ciottolo di fiume. Un percorso che porta i partecipanti a "studiare" ogni singolo sasso per le proprie particolarità, catalogandolo e successivamente proponendo e organizzando una piccola mostra da tavolo. E sorridendo di fronte a una scimmia aggrappata a liane-striature di un sasso, ci si accorge come il punto di vista cambi addirittura la nostra percezione della realtà: un tema concettualmente e filosoficamente complesso affrontato attraverso un semplice gioco.

Segue Guido Bertello con una sua personale illustrazione della favola illustrata dalla Vukotic su dei grossi sassi in polistirolo mentre Franco Mello termina la puntata mostrando la costruzione di curiose palline in carta da giornale, punto di partenza per svariate proposte di gioco e passatempo.

5.2 *I sassi si Munari*

La puntata si apre con la stessa filastrocca in rima che introduce anche la prima, accompagnata da pianoforte, della presentatrice Vukotic. Questa sequenza dura circa un minuto e mezzo ed è seguita da una panoramica d'insieme riprendente Munari al centro della stanza, in piedi, dietro ad un tavolo da lavoro, con alla sua destra Vukotic e alla sua sinistra i bambini, una decina circa.

L'artista interroga inizialmente i bimbi chiedendo loro cosa facessero solitamente in spiaggia d'estate, durante le vacanze, ottenendo diverse e curiose risposte: dai castelli di sabbia, ai giochi con le bocce, ai giochi di gruppo fino alle corse e alle partite con gli amici. Il maestro dopo aver ascoltato i bimbi, sottolinea come nessuno abbia mai osservato attentamente la materia principale e caratteristica delle spiagge, gli elementi tipici che vengono costantemente calpestati, la sabbia e i sassi; in particolare evidenzia come quest'ultimi possano cambiare, anche notevolmente, da zona a zona, da spiaggia a spiaggia e come la natura ne possa offrire una considerevole diversità.



Figura 5-1 Munari presenta le diverse tipologie di pietre

Per l'occasione presenta sopra al tavolo una ventina di pietre e sassi ben diversi tra loro: alcuni brillano, altri sono piatti, a righe, lunghi, stretti, con buchi o senza imprecisioni. Il maestro illustra ai bambini questi sassi, evidenziando come apparentemente possano sembrare tutti uguali, ma come invece siano molto diversi tra loro, accostati e sistemati uno accanto all'altro. In questo modo vengono esaltate le caratteristiche intrinseche di ciascuno, spiegando ai bimbi come sia fondamentale “vedere un po' meno per osservare un po' di più”⁷⁰.

A tal proposito è interessante notare come Munari prenda questa sperimentazione con molta allegria: nel mostrare un sasso rigato ad un bambino, quest'ultimo risponde descrivendolo come fosse “frustato”, mentre il maestro, con un sorriso leggero, ribadisce di avere un pensiero più dolce a riguardo, definendolo “bagnato”.

⁷⁰ B. RESTELLI, *Giocare con la natura. A lezione da Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli, 2019

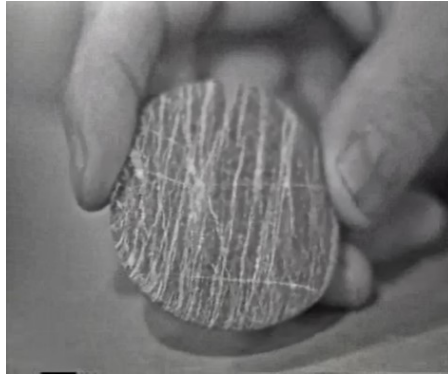


Figura 5-2 Presentazione del sasso
"frustato"

Si selezionano così sassi con righe verticali, orizzontali, miste, curve, a tratti e con molta fantasia si cerca di vederci qualcosa, di farsi ispirare da queste forme. In questo modo si stabilisce un'affinità del tutto soggettiva tra la morfologia di alcuni sassi e le proprie facoltà intellettive e quindi la lettura del sasso come oggetto di indagine estetico-visuale. Ogni bimbo, scelto il proprio sasso, viene invitato alla sua osservazione attenta, attraverso diverse operazioni esperienziali-manipolative: guardarne la forma, appoggiandolo sul foglio, tracciandone i contorni, scrutandolo nella sua complessità bidimensionale e tridimensionale, studiandolo da diverse angolature; osservarlo da vicino, quindi nei dettagli, nel rapporto tra "micro" e "macro", che mette in luce texture, venature e particolari.

In merito a questa attenta osservazione della materia, spicca la bravura e la manualità del maestro nel saper osservare, scrutare e sperimentare attraverso la sostanza, portando un curioso intervento su diverse pietre striate, con delle venature ben definite. Su di alcune la sua immaginazione intravede il mare, le onde del mare, disegnandoci sopra, sapientemente, una barca; ma anche un tucano appollaiato sul ramo, un topolino che si nasconde in un canneto e un uomo con il figlio che osserva il mare in tempesta. Su un sasso con righe ben definite, verticali e orizzontali, simili a liane, una scimmia appesa, mentre su un altro, quello che sembrava "frustato", un omino che cammina sotto la pioggia riparandosi con l'ombrello.



Figura 5-3 Sasso con barca in mezzo al mare

“Uno crede di essere tranquillo al mare e invece è sempre nelle mani di qualcuno che poi non si sa mai chi è”⁷¹

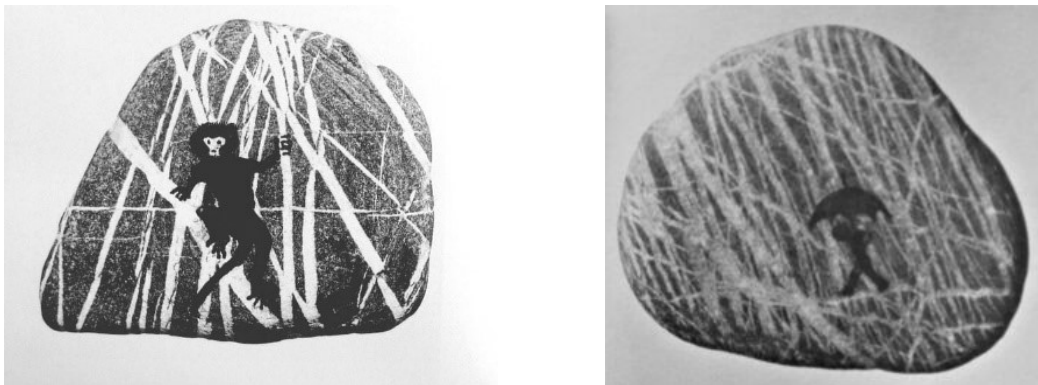


Figura 5-4 Sasso con scimmia tra le liane, a sinistra; sasso con uomo che si ripara sotto l'ombrello, a destra

Munari mostra ai bimbi diversi sassi da lui decorati, circa una decina, ognuno diverso dall'altro e ognuno con un'immagine ben definita e perfettamente armoniosa con i segni già presenti sulle loro superfici. Non viene però esibito il sasso preferito da Beba Restelli, allieva diretta e poi collaboratrice di Munari, la quale lo descrive come segue in merito alla copertina del volume *Giocare con la natura. A lezione da Bruno Munari*, raffigurante “*Il sasso con donna sdraiata*”, a lei molto caro:

⁷¹ B. MUNARI, *Da lontano era un'isola*, Mantova, Corraini, 1971, pag. 26



Figura 5-5 Sasso con donna sdraiata

“Sono molto affezionata e mi è molto caro questo sasso perché lo ha disegnato Bruno Munari; è un’opera sua, vorrei dire, e l’ha dedicato a mia mamma. In un certo senso ci racconta in sintesi cos’è il suo metodo. Con Munari andavamo a passeggiare lungo la riva di Trigoso dove lui raccoglieva dei sassi, erano sassi grigi con delle venature bianche e invece di disegnare come fosse un foglio, un qualsiasi soggetto, Munari andava a leggere, a vedere queste linee che cosa fanno venire in mente, che è la domanda classica che facciamo ai bambini per far nascere le idee. Questo sasso lo ha guardato bene e conoscendo mia mamma, che amava stare sdraiata accanto a sua moglie Dilma, comodamente, ha rappresentato una figura femminile, appunto comodamente sdraiata su un’amaca. Così questo sasso l’ha dedicato a Ilse. Per me è particolarmente cara questa copertina in quanto c’è Munari, mia mamma e la fotografia di mio figlio Luca, i miei affetti. [...] Mentre io in spiaggia cercavo a lungo quale sasso, Munari aveva già raccolto una piccola collezione”⁷²

Dopo aver mostrato alcuni risultati per far ispirare i bimbi, il maestro si focalizza principalmente sulla tecnica, spiegando come sia consigliato vivamente, per questo lavoro, l’utilizzo della china, attraverso un pennino particolare oppure dei pennelli molti sottili, indicati per tracciare linee esili ma ben definite. Lui stesso mostra come disegnare e portare il proprio intervento sulla superficie di un sasso, dopo averla osservata attentamente. Esibisce così un altro suo lavoro: si tratta di un sasso con una linea bianca orizzontale piuttosto precisa e netta, la

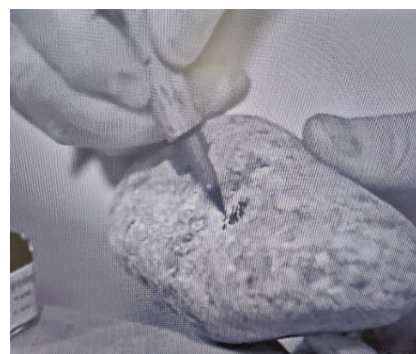


Figura 5-6 Spiegazione della tecnica attraverso l’uso della china

⁷² <https://www.youtube.com/watch?v=DC4qxr5GbyU> ultima visione 23/02/2023



Figura 5-7 Sasso con ciclista

quale “taglia” in due parti la superficie. Questa sembra essere una stradina che gira attorno ad una montagnola. Su una faccia raffigura un ciclista, mentre su quella opposta un cane; lui stesso afferma:

«Possiamo andare a vedere che cosa c’è nella parte dietro la montagnola», chiedendo quindi ai bimbi:

«Chi insegue chi? E se facessimo ruotare il sasso?».

La risposta viene data dallo sguardo incredulo e sorpreso dei bambini presenti in studio, qualcuno indicando il ciclista, altri il cane, mentre la maggior parte rimane stupito in silenzio senza dare risposta. Questa linea bianca può così diventare una stradina che circonda una collinetta, dove interrogarsi su chi insegue l’altro. Con un po’ di inchiostro di china, il maestro ha creato una storia.

5.3 Il caso ‘C’era una volta, necessità della fiaba’

In merito a questa sequenza appena analizzata, è necessario evidenziare come probabilmente si sia lasciato ispirare (volontariamente) ad una sequenza molto simile realizzata per la precedente trasmissione *C’era una volta, necessità della fiaba*, del 1971. In questa occasione Munari sottolinea l’importanza delle fiabe per i bambini, riconoscendo quanto esse sia utili ai bambini in quanto sviluppano la loro fantasia e li abitua a vedere il mondo sotto altri aspetti. In particolare ribadisce come ci siano fiabe per i bambini dei tempi passati, le quali avevano per soggetti persone, ambienti o situazioni del mondo antico, e come oggi invece ci dovrebbero essere fiabe per i bambini di oggi, che abbiano come riferimento delle cose del mondo di oggi. Non è necessario che siano delle cose gigantesche, delle cose enormi, ma piccolissimi avvenimenti purché il bambino ne conosca il valore, altrimenti non può capire in che cosa consiste il lato fiabesco della cosa. Prosegue così il suo discorso affermando che quando un adulto racconta una fiaba ad un bambino deve sempre far riferimento al mondo dei bambini, ossia il mondo a loro molto vicino, quello della casa, dell’ambiente circostante, oppure della spiaggia, del mare, della montagna, e quindi anche per esempio dei sassi, i quali hanno forme, figure e segni che possono suggerire altre immagini. In questo modo si possono raccontare le fiabe per bambini anche attraverso i sassi e le loro curiose forme. Munari mostra quindi un sasso fatto con due pietre diverse, una bianca e una grigia, con due linee bianche che le separa:

«Basterebbe disegnare una barca per far sembrare la prima linea la schiuma del mare e la seconda la linea dell'orizzonte. Basta disegnarle e aggiungerle queste cose che diventano subito evidenti». Proprio come nella trasmissione del 1976, espone ed illustra i suoi interventi, spiegando come si sia lasciato trasportare dalla fantasia, dopo aver osservato attentamente il sasso. Prosegue quindi la sua spiegazione esibendo un altro sasso pieno di linee bianche, che identifica come liane, o un fitto bosco, disegnandoci un gatto (o una pantera, secondo la scala) dietro a questi segni e dall'altra parte un piccolo topolino nascosto dietro le liane. Conclude mostrando un altro piccolo sasso con un segno bianco che gira attorno e disegnandoci un ciclista e un cane; lo trasforma così in una strada, interrogandosi se sia il cane ad inseguire il ciclista o il ciclista ad inseguire il cane. Lo fa ruotare mostrando l'effetto; è lo stesso "gioco" che riprenderà pochi anni dopo per *La scatola dei giochi*, già analizzato in precedenza.

Si può dedurre quindi, come per la trasmissione del 1976 abbia fatto riferimento all'impostazione didattica utilizzata in precedenza per la trasmissione del 1971, riproponendo tali e quali gli stessi interventi, illustrando in parte gli stessi lavori. L'impianto di questa specifica sequenza de *La scatola dei giochi* è fortemente somigliante a quella di *C'era una volta, necessità della fiaba* proponendo un ambiente dalle simili dimensioni, un tavolo dove appoggiare i materiali e la figura di Munari in piedi rivolta frontalmente verso la telecamera ad illustrare i lavori. L'unica differenza sta nei bambini, assenti nella trasmissione del 1971 e presenti in quella successiva.

5.4 Munari cinematografico

Questo simpatico gioco del sasso che si trova ad essere l'ambientazione di fantastici personaggi, in base a come viene ruotato, ricorda indubbiamente il principio che sta alla base di alcuni dispositivi di proiezione di immagini in movimento, come il taumatropio e il fenachistoscopo. Nel primo caso, facendo ruotare il disco velocemente, grazie alla persistenza della visione sulla retina, si ha l'impressione di guardare un'unica immagine combinata, mentre il secondo, grazie alla proiezione di fotografie stroboscopiche, crea l'illusione del movimento che porterà allo sviluppo della tecnica cinematografica. Questi stessi principi si possono ritrovare anche in quest'ultima opera di Munari, interrogando l'osservatore con la volontà intrinseca di non dare però risposte certe, per far correre spensierata la mente umana, alla ricerca della fantasia. In questo caso vuol dire anche pensare a qualcosa che prima non c'era, trovare qualcosa che prima non si conosceva ma che esisteva, quindi scoprire. Utilizzare un determinato oggetto per quello che non è, o come non è mai stato pensato; quindi decontestualizzarlo e farne un nuovo oggetto,

non più un semplice sasso, ma un nuovo paesaggio dove poter far correre un ciclista e la nostra fantasia. In questo caso la protagonista principale è l'immaginazione, la quale può immaginare qualcosa che già esiste ma che al momento non è tra noi, al contrario della fantasia, dell'invenzione e della creatività le quali producono qualcosa che prima c'era⁷³. Munari era particolarmente sapiente nell'uso della fantasia, questa facoltà umana che permette di pensare a cose nuove non esistenti prima, creando relazioni tra situazioni diverse, capovolgendo, moltiplicando, creando affinità visive, cambiando materia e luogo, come in questo caso. Attraverso questo gioco sapiente tra diverse relazioni è riuscito a creare qualcosa di assolutamente nuovo, mai visto prima in grado di creare stupore e meraviglia negli occhi dell'osservatore; ha creato il senso di moto dato dal semplice movimento rotatorio del sasso, accentuato dalle figure rappresentate su di esso a testimoniare l'impressione del movimento e quindi dello spostamento. Probabilmente questa idea l'aveva già ampiamente studiata molti anni prima confrontandosi con i principi del futurismo, interessandosi al senso del dinamismo e della ricerca. In merito lui stesso affermava:

*“Per me il dinamismo va studiato con forme in movimento e non fermato con tecniche statiche. Per esempio la pittura è statica e può tutt'al più dare la sensazione del dinamismo, oppure può rappresentare visivamente una frazione dinamica di un oggetto in moto. Oppure rappresentare liricamente il movimento”*⁷⁴

La ricerca di forme in divenire ha portato Munari a una progressiva smaterializzazione dell'oggetto artistico e a un'esplorazione dei meccanismi della visione. Probabilmente dopo lunghe ricerche in merito è riuscito ad arrivare ad una sua personale conclusione riguardo la rappresentazione del movimento, sommando sapientemente tecniche statiche come la pittura, con la conoscenza dell'oggetto come relazione con il moto.

In questa stessa puntata però è presente un altro richiamo al mondo del cinema, non tanto meccanismi o strumentazioni come già visto, ma principi di ripresa: si tratta di una puntualissima zoomata verso una pietra irregolare e aritmica, dalla forma appuntita, che Munari fa passare per una vera montagna, ma che, all'allontanarsi della camera, risulta proporzionalmente impossibile ed eccezionalmente riconoscibile come sasso. Lo stesso stratagemma lo riutilizza poco dopo per

⁷³ B. MUNARI, *Fantasia*, Bari, Laterza, 1977, pag. 28

⁷⁴ A. C. QUINTAVALLE, *Intervista a Bruno Munari*, in “*Catalogo mostra Bruno Munari*”, Università di Parma, centro Studi e Archivio della Comunicazione, Quaderni n° 45, Parma, 1979, pp. 1-6

illudere i bambini che seguivano da casa, con un sasso e una barchetta, i quali visti in un'inquadratura senza punti di riferimento, alludevano ad una vera immagine in scala reale di una barca in mare. Munari in questo caso utilizza tantissima fantasia e inventiva, avvalendosi anche di altri possibili linguaggi, non soltanto visivi o figurativi ma anche "multimediali" attraverso stratagemmi televisivi.

In questo caso fa credere all'occhio degli osservatori di essere di fronte ad un'imponente montagna, quando in realtà si tratta di un sasso dalle linee spigolose, concentrando l'attenzione sul fascino e la stranezza degli oggetti naturali. Un sasso se guardato come tale rimarrà sempre un sasso, una delle cose più comuni che si trova su questa terra, talmente presente che non ci facciamo neanche caso a volte, ma Munari ci vuole far credere che un sasso può anche non essere un sasso, ma un'isola:

*"Da lontano sembra un'isola, con le sue costruzioni, le terrazze, i vari piani inclinati. Non si vedono persone o animali, anche i gabbiani stanno lontani"*⁷⁵

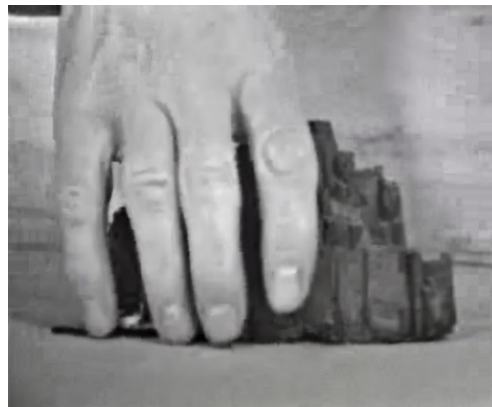


Figura 5-8 Illusione di barca vicino ad uno scoglio, sinistra; illusione di imponente montagna, destra

Il fatto che avvenga questa trasformazione è assai cosa semplice perché è il frutto di qualcosa che avviene grazie al nostro sguardo e nella nostra mente. Non si tratta di magia; cambiare il proprio punto di vista alla ricerca di altri orizzonti è l'ingrediente, in verità non fin troppo segreto, di questo trucco visuale che diventa tangibile al fare artistico. Siamo nel mondo delle azioni comuni che tutti possiamo compiere verso un qualcosa o un qualcuno, quindi iniziare a guardare i sassi come non

⁷⁵ B. MUNARI, *Da lontano era un'isola*, Mantova, Corraini, 1971, pag. 42

lo si è fatto mai. Sassi come sculture, come isole o disegni. Lui stesso era solito affermare infatti che il pensiero arriva dalla natura e dall'osservazione della realtà. Pensare ad un sasso come ad un'isola fa perdere lo spazio e il tempo, ma cambiare lo sguardo sulle cose non vuol dire cadere nella confusione o non aver più punti di riferimento. Vuol dire ampliare il ventaglio della realtà, far sì che essa giochi con noi e noi con lei e pensare a più variabili di un unico oggetto ci fa conoscere meglio quel pezzetto di realtà davanti a noi. Quindi variare la vista sulle cose aiuta a conoscerle meglio, non fossilizzarsi su un unico pensiero, di non rimanere intimoriti di fronte all'altro, al diverso, al nuovo e allo sconosciuto. E tutto ciò si può compiere giocando con il mondo. La finalità della puntata consiste, quindi, nella riappropriazione di un saper guardare il mondo e la realtà, con sguardo rinnovato, con occhi nuovi e mira al superamento dello stereotipo, alla riscoperta delle facoltà plurisensoriali, delle potenzialità estetiche, ormai anestetizzate dalla sovraesposizione mediale e dal bombardamento iconico-consumistico a cui noi tutti, in particolare i più piccoli, siamo sottoposti ogni giorno. Ritrovare anche nella semplicità di un sasso, la sua complessità, la sua straordinarietà, riconoscendola in quei territori, oggi un po' dimenticati, della fantasia, dell'immaginario, del sogno, che aiutano a cogliere la bellezza e l'originalità anche nell'ordinario del quotidiano. E, come diceva Munari:

“I sassi sono sculture del mare e dei fiumi. Ognuno è diverso dagli altri, non ci sono due sassi uguali, sono tutti ‘pezzi unici’ come le opere d’arte”

5.5 Interventi di Guido Bertello e Franco Mello



Figura 5-9 Milena Vukotic con Raf Cristiano

Nella seconda parte della puntata interviene Guido Bertello, il quale riprende il tema dei sassi, ampiamente approfondito in precedenza da Munari, illustrando la filastrocca della Vukotic su delle enormi sagome in polistirolo raffiguranti gigantesche pietre.

La presentatrice narra in rima una simpatica filastrocca per i bambini, accompagnata al pianoforte da Raf Cristiano. In questo caso non vengono utilizzati fogli di carta comune, ma Bertello preferisce a questi delle grosse sagome in polistirolo, grandi come gli stessi bambini presenti in studio, colorate di grigio e con diverse sfumature per ricreare la superficie irregolare dei sassi. Come per la prima puntata utilizza un grosso pennarello nero tracciando poche ma semplici e nette linee a definire immediatamente le singole figure da rappresentare.



Figura 5-10 Illustrazioni di Guido Bertello

La seconda puntata si chiude con l'azione artistica di Franco Mello, il quale insegna a riutilizzare qualsiasi tipologia di materiale per creare giocattoli. In questo caso illustra come con carta di giornale e acqua si possano creare delle palle leggere, compatte e sferiche dalle quali si possono ricavare, con un po' di manualità, interessanti "omini da animare per creare originali teatrini".



Figura 5-11 Franco Mello intento ad illustrare il progetto

Mostra di conseguenza, come bagnare la carta all'interno di un recipiente pieno d'acqua mescolata con una piccola quantità di colla Vinavil. Successivamente indica come schiacciare energicamente la carta tra le mani, abbondantemente e costantemente bagnata per tenerla più malleabile possibile. Solo in un secondo momento consiglia di compattarla fino a far fuoriuscire tutta l'acqua presente in essa; spiega

successivamente quanto sia importante lasciarla asciugare all'aria aperta, preferibilmente al sole, almeno per ventiquattro ore.



Figura 5-12 Bambino impegnato nel progetto

Realizzando diverse palle dalle svariate misure mostra infine come si possono ottenere curiosi personaggi per animare i propri teatrini assemblando le diverse parti con l'uso della colla. I bimbi durante la spiegazione si cimentano energicamente nell'attività, aiutando il maestro a schiacciare e compattare la carta, impegnandosi fermamente più delle loro possibilità, concentrando tutte le forze nel premere il materiale.

Il filmato presente all'interno dell'archivio Teche-RAI si conclude con un'inquadratura d'insieme riprendente i bambini attorno al tavolo impegnati nella lavorazione, ma con molta probabilità è andato perduto un ultimo pezzo, riguardante i risultati finali, che andrebbe a raffigurare un logico completamento della sequenza.

6 3^a Puntata 8 Novembre 1976

durata 00:00:01 - 00:22:12

6.1 *Presentazione*

La terza puntata richiama, almeno in parte, il lavoro svolto in apertura di trasmissione, attraverso la costruzione di un insolito albero, questa volta non di carta ma di filo di ferro. Munari riprende, di conseguenza, la metodologia già utilizzata in precedenza mostrando ai bambini come creare un alberello realistico in scala, modellando con sapiente manualità un materiale per loro innovativo e poco conosciuto. In particolare, nella descrizione che accompagna il filmato presente negli archivi Teche-RAI, viene presentata come segue:

“Vukotic, Munari, Mello e Bertello, in studio, raccontano delle fiabe e realizzano degli oggetti, insieme ad alcuni bambini, con l’aiuto di oggetti di uso quotidiano come un filo di ferro, una candela e delle forcine per capelli”.

Nello specifico Munari propone ai bambini una seconda ipotesi di creazione di un albero, questa volta tridimensionale, accentuando così le difficoltà quasi a creare una sorta di secondo step, dopo aver affrontato il primo, durante la puntata di apertura. Spiega lui stesso, infatti, come si possa passare dal disegno piatto alla costruzione di modelli di alberi ai quali ci si può girare attorno, non più bidimensionali, ma a tre dimensioni, con volume. Come nelle precedenti puntate c’è il sostegno e l’aiuto della presentatrice Milena Vukotic la quale affianca il maestro aiutando i bambini all’occorrenza.

Segue la personale illustrazione di Guido Bertello della filastrocca della presentatrice, accompagnata al pianoforte da Raf Cristiano. Per concludere Franco Mello spiega ai bambini come realizzare un curioso carrarmato con diversi oggetti facilmente reperibili in casa, realizzando così un tipico gioco degli anni Sessanta e Settanta.

6.2 *L'albero di Munari, pensiero pedagogico*



Figura 6-1 Bruno Munari mentre illustra i materiali

La terza puntata si apre, come di consueto, con la filastrocca della conduttrice Vukotic, la quale racconta la fiaba canticchiando e imitando gli animaletti protagonisti seguita dai bambini presenti in studio. Subito dopo l'inquadratura si focalizza su Munari: si trova in piedi dietro al tavolo, quest'ultimo però spostato al centro dello studio, non verso la parete di fondo come nella precedente puntata.

Una visione dall'altro riprende quindi il maestro circondato dai bambini, eccezionalmente solo sei, al contrario delle altre puntate dove risultano in numero nettamente maggiore. Sopra al tavolo figurano numerose matasse di filo di ferro e diversi utensili necessari alla sua lavorazione come forbici e tronchese; nella confusione risalta anche un alberello finito e completo, esposto alla destra di Munari, a far vedere l'obiettivo da raggiungere, il risultato finito al quale ogni bambino dovrebbe puntare.



Figura 6-2 Albero di Munari in filo di ferro, sinistra; Munari mentre mostra il risultato da raggiungere, destra

Il maestro si cimenta così a presentare questo materiale solitamente poco utilizzato e conosciuto dai bambini, ossia il filo di ferro; si tratta di una tipologia di filo cotto, il quale si presta maggiormente ad essere modellato rispetto al filo d'acciaio, al filo di ferro crudo o di stagno. Vengono mostrate le sue proprietà, come la resistenza a forte compressione e piegatura, mantenendo sempre una certa struttura, ma anche le sue differenze estetiche e costruttive. I bambini sono invitati a toccare, a tastare e scoprire il materiale con le proprie mani e allo stesso tempo osservarlo attentamente nelle sue particolarità, come già insegnato nella precedente puntata per i *Sassi di Munari*.

Il metodo munariano, fortemente utilizzato nel corso delle diverse puntate, è facilmente riconoscibile in questa breve sequenza, nella quale il maestro evidenzia l'importanza di saper toccare un materiale; sottolinea di conseguenza, il valore di conoscere e riconoscere attraverso il tatto, quindi lasciar toccare, secondo i tempi di ognuno, e poi parlare con i bambini sulle loro sensazioni cercando di formare un pensiero sperimentale approfondito (nei limiti infantili) sulle minime differenze. Guardando e toccando, le due comunicazioni, visiva e tattile, si mescolano, facendo prevalere solitamente la prima, alla quale ogni persona è molto più abituata⁷⁶. Il messaggio che vuol trasmettere ai bambini è quindi di conoscere non solo con gli occhi ma anche attraverso l'uso delle mani e del corpo per una percezione totale, riconoscendo forme, volumi, texture e superfici, identificando immediatamente il concavo dal convesso, il caldo dal freddo, il morbido dal rigido. Il tatto è infatti il primo strumento di comunicazione del bambino: attraverso esso impara a conoscere il mondo, a interagire e tra i sensi è il più coinvolgente e scambievole in quanto prevede il contatto. Non a caso Munari aveva già sperimentato diversi anni prima, a tal proposito, le tavole tattili, i libri interattivi e tutti i giocattoli fondati sulla polisensorialità servendosi dei materiali più disparati, dal tessuto, alla gomma, dal metallo, al legno, combinandoli in modo da fornire al bambino quante più esperienze tattili differenti. In questo modo i bambini, come per loro natura, esplorano il mondo che li circonda, facendone una conoscenza profonda che formerà la solida base per gli insegnamenti futuri. Secondo questo criterio oltre alla scoperta viene esercitata anche la fantasia e la creatività, quest'ultima messa in moto ogni volta che la mano, la bocca e gli occhi si posano su un materiale differente. Non a caso Albert Einstein la definiva come "l'intelligenza che si diverte". Nel mentre quindi che i bimbi scoprono questa materia da loro solitamente poco utilizzata, il maestro porge loro un quesito:

⁷⁶ B. MUNARI, *I laboratori tattili*, Mantova, Corraini Edizioni, 1985, pag. 3-6

«Ora facciamo un gioco 'istruttivo'! Voi avete paura di questa parola vero?». Incerti nel rispondere, i bimbi ribattono con un debole 'no', iniziando a tastare, modellare e piegare il materiale fornito per scoprirlo nelle sue caratteristiche e comprendere come manipolarlo per realizzare il proprio albero tridimensionale.

6.3 Costruzione dell'albero di Munari, tridimensionale

Dopo un primo approccio per conoscere concretamente e comprendere le varie possibilità del materiale in questione, Munari comincia ad illustrare i primi movimenti da realizzare per costruire l'albero tridimensionale. Il primo passo consiste nel preparare i fili di ferro cotto, il più tenero e pieghevole, tagliandoli alla stessa lunghezza, di circa sessanta centimetri. Ne occorrono ben ventisette per costruire un alberello. Munari specifica come si possono tagliare dai grandi rotoloni di ferro cotto che vendono nei negozi



Figura 6-3 Munari illustra i primi passaggi

di ferramenta, spesso già verniciati di verde, per far comprendere come sia facile reperire il materiale e come possa essere alla portata di tutti. Mostra quindi come tagliarli con il tronchesino, anche ad occhio, sottolineando come non sia necessario abbiano esattamente tutti uguale lunghezza. Il maestro spiega anche come sia necessario raddrizzarli un po', in quanto conservano la curva di quando erano arrotolati. Dopo averli disposti ordinatamente sul tavolo inizia ad arrotolarne tre su sé stessi, come a creare una corda, non una treccia, fino a lasciar sporgere in alto e in basso due o tre centimetri di filo. Munari si cimenta in questo lavoro e dopo pochi istanti crea rapidamente la prima struttura, conservante già le caratteristiche che la possono identificare come un albero. I bambini incuriositi e sorpresi iniziano ad arrotolare i fili, con meno disinvoltura del maestro. Occorre realizzarne tre di questi "così"⁷⁷, con lo stesso procedimento e successivamente arrotolarli assieme, lasciando fuori, anche in questo caso, due o tre centimetri di ogni rametto.

⁷⁷ Definiti così da Munari in B. MUNARI, *Disegnare un albero*, Bologna, Zanichelli, 1978, pag. 75

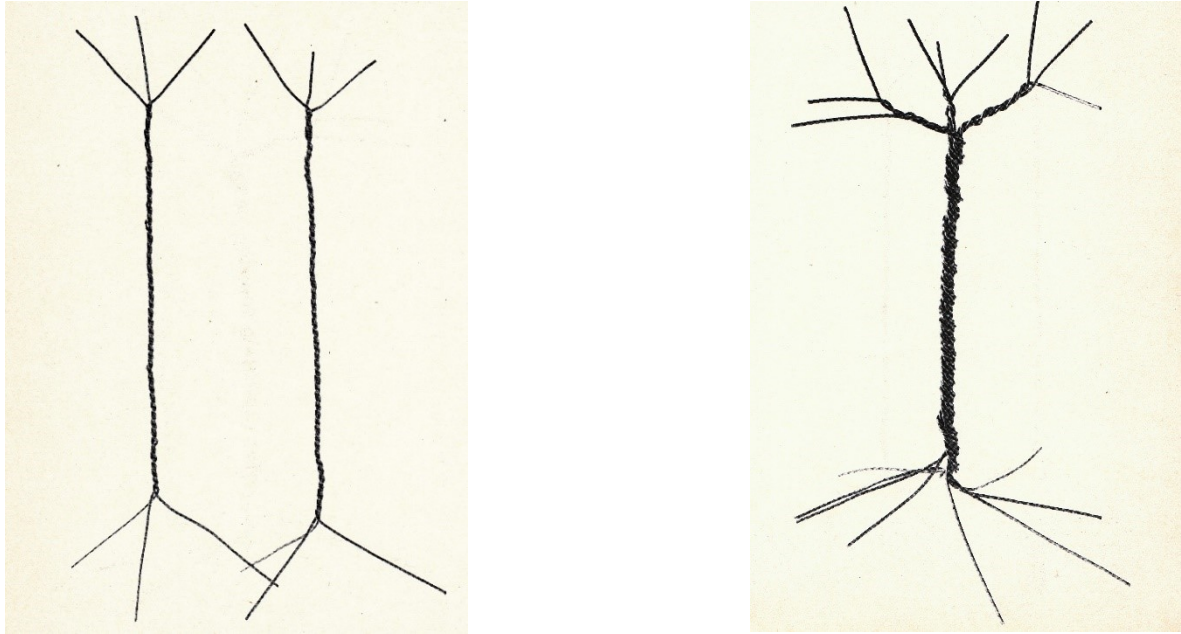


Figura 6-4 Primo passaggio: tre fili arrotolati, sinistra; secondo passaggio: strutture arrotolate, destra

A questo punto Munari mostra come procedere, costruendo altri due di questi alberelli con i fili rimanenti sul tavolo. L'ultimo passaggio consiste nell'attorcigliare assieme tutte le strutture realizzate in precedenza con lo stesso sistema, ottenendo così un albero con le proprie radici, "che sta in piedi da solo". L'alberello realizzato dal maestro viene quindi esposto ed esibito sopra al tavolo, per essere osservato e copiato dai bambini presenti in studio. In questa sequenza Munari spiega come sia possibile intervenire sulla struttura appena realizzata piegando con forza l'intero albero, ad imitare i veri alberi in natura, mai perfettamente stabili e verticali: mostra di conseguenza l'albero modificato dal vento, l'albero con i rami che vanno in tutte le direzioni e quello che la fantasia desidera. L'importante è comprendere come realizzare la struttura di base, quindi conoscere la tecnica e saperla utilizzare correttamente per comunicare, creando così un senso di sicurezza nella mente dei bambini, i quali sapranno ricreare e costruire altri oggetti partendo dalla stessa tecnica. Munari si avvicina infatti alla tecnica con quella disponibilità mentale che etimologicamente si chiama ingenuità: l'attenzione per la tecnica è evidente in Munari e contribuisce a precisarne il metodo e i suoi risultati, come ulteriore attribuzione di valore aggiunto⁷⁸. Il richiamo alla tecnica per Munari diventa qualcosa di infinitamente più grande di un generico elogio dell'artigianalità o dell'imprenditoria. "Partire dalla tecnica" significa prima di

⁷⁸ G. RUBINO, M. SAMMICHELI, (a cura di), *Munari politecnico «Fare dell'arte con qualunque mezzo»*, Varese, Nomos Edizioni, 2015, pag. 118-119

tutto costringersi ad abbandonare ogni modello, ogni astrattezza, ogni utopia ideale, per concentrarsi più umilmente sull'esistente. Munari conferisce una nuova dignità alla tecnica, istaurando il metodo della trasformazione e del mutamento proprio in quel territorio dell'attività umana che sembra più refrattario. Ed è proprio nel campo dove il dubbio metodico è maggiormente bandito che Munari silenziosamente agisce: il paradosso o distrugge la rigidità della tecnica, rendendola più flessibile, o la distrugge *tout court*⁷⁹. In un'intervista di Marco Meneguzzo lui stesso afferma:

*“Il segreto è che io parto sempre dalla tecnica, non dall'arte. Molti partono dall'idea, e poi la fanno realizzare a tutti i costi. Non è il mio metodo. Se parti dalla tecnica sai fino a dove puoi arrivare. Con le capacità tecniche e la curiosità fai il progetto, e sai in anticipo se si può fare, se sorgeranno difficoltà, quanto tempo ci vorrà per produrlo, quanto costerà e soprattutto cosa ne verrà fuori”*⁸⁰

In questa serie di sequenze appena analizzate è fondamentale sottolineare, oltre all'importanza della tecnica corretta, anche l'atteggiamento del maestro verso i bambini presenti in studio, come già anticipato solamente sei, probabilmente per questioni di spazio, in quanto manipolando fili di ferro di una certa lunghezza sarebbe risultato pericoloso con un numero elevato, aumentando la possibilità di farsi del male con un materiale non proprio innocuo. Proprio per la consistenza e le proprietà del materiale, questo risulta particolarmente angusto e poco malleabile per le mani

dei bambini, i quali, per l'appunto, riscontrano difficoltà nell'attorcigliarlo e piegarlo. In un'occasione interviene quindi il maestro, il quale aiuta fisicamente, prendendola per il braccio, una bambina in difficoltà ad arrotolare i fili troppo rigidi per la sua forza, aiutandola ad avvolgerli prendendole le mani e stringendole alle sue. Si tratta di un raro comportamento da parte del maestro in quanto, nelle precedenti puntate, ma anche nelle successive, non ha avuto e non avrà mai modo

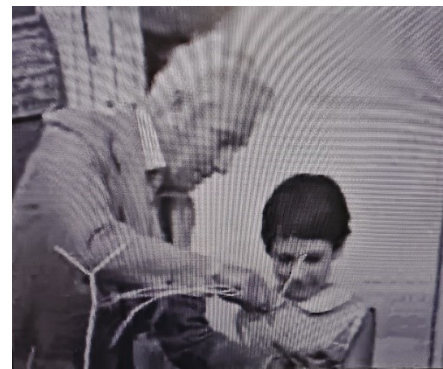


Figura 6-5 Munari mentre aiuta una bambina

⁷⁹ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 22-23

⁸⁰ Ivi, pag. 103-118

di aiutare personalmente i bambini, mantenendo sempre un certo distacco. Come già analizzato nelle precedenti puntate, ha sempre avuto un atteggiamento di aiuto verso i bambini, senza mai però sostenerli in modo apprensivo, senza mai intervenire fisicamente nei loro lavori; questo va contro la sua idea pedagogica, in quanto spetta al bambino realizzare, sperimentare e costruire senza l'intervento dell'insegnante, il quale si limita a spiegare e consigliare, lasciando libera interpretazione ai bambini, non vincolandoli ad uno specifico risultato. Questo principio munariano sarà particolarmente importante nei laboratori che il maestro organizzerà a partire dal 1977, inizialmente a Milano, per poi sconfinare ampiamente fuori dall'Italia. Questi laboratori saranno caratterizzati da un metodo che si basa sul fare affinché i bambini possano esprimersi liberamente senza l'interferenza degli adulti, diventando indipendenti e imparando a risolvere i problemi da soli. («Aiutami a fare da me» è anche il motto di Maria Montessori)⁸¹. In questo modo Munari, si limita a dare consigli, alcune volte in modo indiretto, senza esplicitarlo apertamente ma lasciando il gioco della scoperta direttamente ai bambini, perché “ogni volta che si spiega qualcosa a qualcuno, gli si impedisce di scoprirla da solo”⁸². Il maestro preferisce di conseguenza mantenere una certa distanza, quella stessa distanza che permette ai bambini di assimilare giocando, di scoprire il mondo attraverso le proprie azioni, non seguendo percorsi o direttive già avviate; in questa specifica sequenza però, interviene lui stesso, aiutando la bambina in difficoltà, consigliandole come prendere correttamente i fili per poter dare loro una certa forza per essere piegati, manipolando lui stesso i fili. Alla bambina non rimane che osservare ed ascoltare i suoi consigli. Si tratta dell'unica sequenza, all'interno dell'intera trasmissione, nella quale il maestro interviene direttamente sul lavoro dei bambini, non mantenendo quell'elegante distanza che lo caratterizza.



Figura 6-6 Munari prosegue con la descrizione del progetto

Nella confusione del ‘laboratorio’ i bambini cercano quindi di piegare e attorcigliare i fili di ferro, scoraggiandosi particolarmente di fronte alla sorprendente semplicità con la quale manipola i fili il maestro, creando diverse strutture nello stesso tempo nel quale i bambini riescono a malapena ad attorcigliare i primi tre fili della lavorazione. Proprio in questa generale difficoltà dei bambini interviene la

⁸¹ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 35

⁸² Ivi, citazione di Jean Piaget, pag. 15

presentatrice Milena Vukotic, la quale si rende disponibile per aiutarli, con l'intento di fare lo stesso atto genuino e amorevole verso un bimbo in difficoltà. Ma alla domanda «Vuoi una mano?» il bimbo controbatte con un puntiglioso «È no! Devo fare io!», lasciandola di soppiatto. Questa breve sequenza evidenzia il frutto del principio educativo rivolto ai bambini da parte del maestro, facendo loro comprendere come sia fondamentale che provino personalmente, che sperimentino e soprattutto che non perdano coraggio, dimostrando un riscontro chiaro e lodevole del suo lavoro svolto finora.

6.4 *Interventi di Guido Bertello e Franco Mello*



Figura 6-7 Guido Bertello mentre illustra la filastrocca

Dopo l'intervento corposo del maestro, l'inquadratura si sposta su Guido Bertello, il quale illustra la filastrocca narrata dalla presentatrice Vukotic, seguita al pianoforte da Raf Cristiano.

La sequenza dura pochi minuti, seguita successivamente dalla parte di Franco Mello, il quale propone un'attività molto originale per i bambini, ossia la costruzione di un "carrarmato". Si tratta di un giocattolo "mobile con trazione ad elastico" capace di arrampicarsi per via dei denti incisi sui bordi del rocchetto, in modo da simulare

i cingoli del carrarmato. Questo gioco raggiunge la massima notorietà in Italia dagli anni Trenta fino agli anni Settanta; i bambini in quegli anni erano soliti costruire dei percorsi (piccole cunette e dossi) con terra battuta, sassi e sabbia e giocare alle corse: bisognava raggiungere il traguardo che, naturalmente, si trovava in salita. Per la realizzazione di questo gioco Franco Mello utilizza un rocchetto in legno, un pezzettino di candela, un elastico, un chiodino, e due bastoncini, uno corto e uno lungo. La struttura principale è realizzata utilizzando il rocchetto, uno dei materiali di scarto artigianale e maggiormente utilizzato diversi anni fa, chiamato popolarmente "spagnoletta". Si tratta di un piccolo cilindro di legno con i bordi rialzati per trattenere il filo di cotone e con un foro all'interno per essere infilato sulla macchina per cucire. Con esso si possono realizzare anche trottole, carrettini, ruote dentate per le raganelle, ecc.



Figura 6-8 Franco Mello con l'aiuto di Milena Vukotic illustra il progetto, sinistra; il maestro mostra un pezzetto di candela, destra

Il carrarmato è sicuramente il più famoso tra questi e merita un'attenzione particolare. Mello mostra quindi come inciderlo con un coltello in modo da ricavare delle tacche simili ai cingoli del carrarmato e successivamente punta un piccolo chiodo sul bordo del rocchetto in prossimità del foro. Ricava poi un disco di cera da una candela e passa un elastico prima nel dischetto appena creato, poi nel foro del rocchetto. L'elastico deve essere più corto della lunghezza del rocchetto. All'estremità incastra due bastoncini di legno, quello corto verso la parte del chiodo, e quello più lungo (due volte il diametro del rocchetto) dall'altra parte.

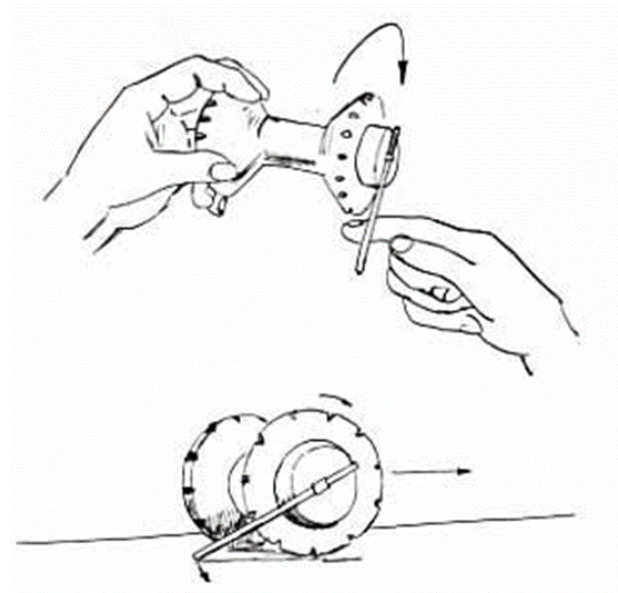


Figura 6-9 Costruzione del carrarmato, disegno illustrativo

Il carrarmato ora può camminare: basta caricare il motore ruotando il bastoncino più lungo in modo che si attorcigli su sé stesso. L'elastico tenderà a sbrogliarsi lentamente, grazie all'azione frenante sul disco di cera che l'elastico funge da frizione e il rocchetto, facendo leva sul bastoncino, si spingerà in avanti. Mello mostra quindi il risultato finale, caricandolo e facendolo muovere sopra il tavolo, davanti ai bambini. Si tratta di uno stupefacente escamotage fisico, creato dal gioco di leve e frizione, il quale scatena, all'avanzare del carrarmato, una collettiva immagine di sorpresa nei volti dei bambini, in quel momento impegnati a comprendere diverse leggi fisiche. La puntata termina con un'inquadratura d'insieme dello spazio di lavoro.

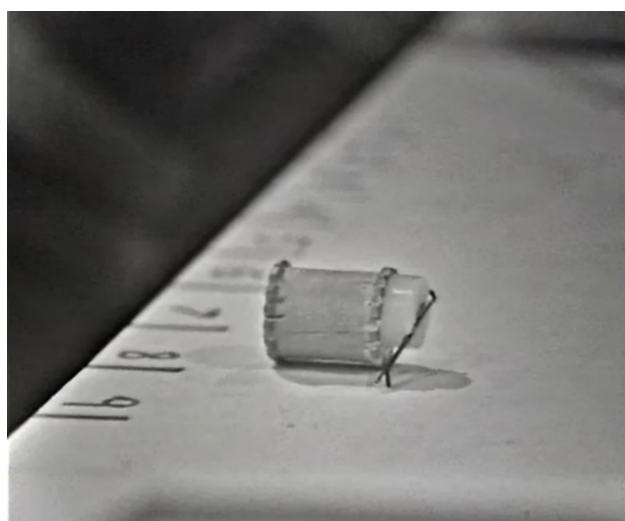


Figura 6-10 Il carrarmato completato ed esposto ai bambini

7 4^a Puntata 15 Novembre 1976

durata 00:00:03 - 00:26:34

7.1 *Presentazione*

Nella quarta puntata viene svolta un'attività particolarmente accattivante e giocosa per i bambini, i quali si trovano a sperimentare diverse superfici attraverso l'utilizzo di svariate tipologie di polveri. In apertura la presentatrice Milena Vukotic racconta la fiaba, seguita dai bambini, lasciando così il testimone a Bruno Munari il quale non perde tempo e comincia subito il suo intervento. In particolare, nella descrizione che accompagna il filmato presente negli archivi Teche-RAI, viene presentata come segue:

“Milena Vukotic introduce la puntata raccontando una favola ad un gruppo di bambini che gioca in studio. Bruno Munari e Franco Mello spiegano come costruire delle maschere per il carnevale. Guido Bertello sulla sua infanzia e i giochi del luna park”.

Nello specifico viene preso in esame lo studio delle superfici, attraverso la scoperta e la conoscenza di diversi materiali, come polveri, sabbia e terricci, applicati a molteplici supporti, secondo svariate e infinite possibilità di accostamento. I bambini si trovano così a comprendere decine opportunità di intervento sulle superfici a disposizione, imparando a riconoscere le diverse texture e di conseguenza identificarle e distinguerle anche in natura. Munari spiega, di conseguenza, come si possa intervenire sugli oggetti per renderli apparentemente diversi, caratterizzati da una superficie esterna che li caratterizza. L'obiettivo è quindi inventare e creare delle "texture", intese come la qualità visibile e tattile della superficie di un oggetto, che sia liscio, rugoso, morbido, o duro, essenzialmente un effetto visivo che aggiunge ricchezza e dimensione a una qualunque composizione. Per fare questo i bambini, accompagnati dal maestro, utilizzano diversi materiali reperibili facilmente in natura ispirandosi fortemente ad essa.

Guido Bertello segue con la sua consueta rappresentazione della filastrocca della Vukotic, ma non su classici fogli di carta, bensì utilizzando dei grossi sacchi, riprendendo la stessa modalità analizzata nella seconda puntata, dove per l'occasione dipinse su delle enormi sagome in polistirolo. Franco Mello propone invece un'attività curiosa riprendendo la lezione di Munari sulle texture e sulle polveri.

7.2 *Polveri e sabbie*

Aprire la puntata la consueta filastrocca in rima della presentatrice Vukotic. L'inquadratura si focalizza subito dopo su Munari, in piedi, dietro al tavolo da lavoro, anche in questo caso, come nelle puntate precedenti, attorniato dai bambini. Sopra al tavolo si notano in modo chiaro e ben riconoscibile, diversi recipienti contenenti svariate polveri, di diverse consistenze e granulosità, e sicuramente anche colori, seppur la trasmissione sia in bianco e nero.



Figura 7-1 Inquadratura iniziale riguardante la presentazione dei materiali

Il maestro inizia subito la sua spiegazione, illustrando i materiali disposti ordinatamente sul tavolo: si trovano diverse tipologie di sabbia, farina, segatura, polveri, foglie secche polverizzate, gesso, cenere e terriccio. Vengono quindi fatte notare le loro proprietà e di conseguenza anche le loro caratteristiche che le differenziano, in particolare la pesantezza, facendo toccare e tastare i diversi materiali ai bambini. Alcune sono fine, altre grosse, ruvide e altre addirittura brillano. I bimbi sono quindi invitati a scoprire e provare tutte le consistenze che ogni materiale può offrire, come d'altronde hanno già avuto modo di fare nelle puntate precedenti. Munari insiste particolarmente su questo aspetto proprio perché riteneva essere un'attività fondamentale per i bambini, a qualsiasi età. Lui stesso infatti era solito ripetere che “la conoscenza non è una struttura verticale, come un grattacielo, ma è formata da un reticolo di relazioni continuamente modificabili”⁸³. Importante quindi che il bambino sia costantemente sollecitato e incuriosito a scoprire ed arricchire il proprio bagaglio di esperienze e conoscenze. A tal proposito il maestro chiede ai bambini dove ciascuna polvere possa stare meglio, quindi contestualizzarla e darle una possibile soluzione in un ambiente, quindi provare a renderla utile per un determinato progetto o luogo. I bambini con molta fantasia avanzano svariate proposte, anche molto azzardate, con quell'ingenuità che li porterà subito dopo a trovare curiose e stupefacenti predisposizioni e combinazioni per ciascun materiale. Questo darà loro molta soddisfazione, riuscendo a scoprire e trarre delle conclusioni da soli, semplicemente accompagnati dalle parole del maestro, il quale appunto non interverrà nei loro lavori, ma darà

⁸³ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 17

loro la possibilità di lasciar libera la fantasia verso nuove occasioni e opportunità. Il maestro mostra quindi alcune ipotesi e specifica prontamente come non si tratti di disegni, ma “prove di materia”. Nel mentre che Munari spiega e illustra come procedere, quindi stendendo la colla su diversi cartoncini e poi cospargendo sopra le polveri, i bambini ascoltano in silenzio e composti; solo alla frase magica “provate anche voi” si scatenano tra fantasia, gioco ed inventiva.

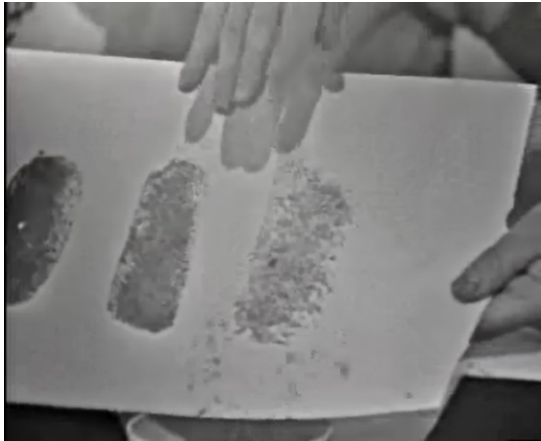


Figura 7-2 Munari mentre spiega e illustra il procedimento

I bambini sono quindi invitati ad incollare e cospargere diversi pezzi di carta con le polveri che hanno imparato a conoscere in precedenza; comprendo di conseguenza, come accostare colori, superfici e materie, proponendo ipotesi di abbinamento, selezionando da soli quale cartoncino si addice maggiormente per ciascuna caratteristica delle polveri. Nel mentre che i bambini lavorano il maestro ribadisce ancora una volta che “non si tratta di disegni, ma materie diverse”.



Figura 7-3 I bambini sperimentano assistiti dal maestro e da Milena Vukotic

Segue quindi una lunga sequenza riprendente Munari impegnato a provare le polveri assieme ai bambini; si crea inizialmente una situazione confusionaria, dove ogni bambino, impazientemente, vuole provare ad incollare immediatamente tutti i materiali a disposizione, ma segue subito dopo un lungo momento tranquillo e pacato, nel quale ogni bambino si trova impegnato a lavorare al proprio progetto, senza creare confusione o disturbo agli altri. In questa sequenza nella quale i bimbi lavorano pacificamente assieme al maestro, si crea un'immersione nel momento creativo, nell'azione del costruire e sperimentare, quindi anche un'immersione nell'arte. Nessuno sembra accorgersi di ciò che succede attorno, tutti sembrano fortemente concentrati e completamente assorti, tant'è vero che la presentatrice Vukotic si scorda di intervenire per recitare una breve filastrocca ai bambini, solitamente inserita durante l'intervento di Munari o successivamente con Guido Bertello. Lei stessa afferma di essersi dimenticata, ma recupera nel momento immediatamente successivo, correggendo la dimenticanza. I bambini nel mentre sperimentano e creano svariate texture, sempre sotto l'occhio attento e vigile del maestro.



Figura 7-4 Bambini impegnati nel progetto

7.3 *Texture*

Munari, attorniato dai bambini si cimenta nella creazione ed elaborazione di svariate proposte di texture⁸⁴, proponendo diverse possibilità di accostamento tra colori, superfici e forme. Come già anticipato, si viene a creare un clima di assoluto silenzio e tranquillità, nel quale ogni bambino si trova assorto, seguito dalle successive sequenze riprendenti i bambini impegnati nella lavorazione

84 <https://www.youtube.com/watch?v=i11Mt0-auNQ> ultima visione 23/02/2023

con puntuali primi piani dei loro volti, a far notare la concentrazione e l'attenzione del momento; in sottofondo si possono percepire solamente alcune loro voci e rumori derivati dal lavoro che stanno svolgendo. L'obiettivo è realizzare più texture possibili, sperimentare più accostamenti e abbinamenti in modo da creare e inventare nuove superfici, o alterarne altre, il tutto attraverso la conoscenza dei materiali e quindi l'utilizzo del tatto, oltre che della vista. Munari, come si è visto nelle precedenti puntate, e come vedremo anche in seguito, insiste molto su questa conoscenza tattile, derivata da un'attenta osservazione e manipolazione del materiale riproponendola ripetutamente nel corso della trasmissione; in questo caso la utilizza fortemente per la creazione delle texture che lui stesso definiva come una caratteristica visiva, e anche tattile, di una superficie che si presenta in modo uniforme senza alcun disegno o figura⁸⁵.

I bambini si trovano così nella condizione di scoprire e toccare ogni tipologia di polvere, lavorandola e combinandola con un supporto. Munari illustra possibili altre combinazioni per non dare mai per ultimati gli interventi dei bimbi, dando loro la possibilità di continuare all'infinito, di ricercare e sperimentare incessantemente. Dopo una decina di minuti, si vengono a creare sul tavolo decine e decine di proposte, molto diverse tra loro seppure create con gli stessi materiali. Ogni oggetto, osservato da molto vicino, si distingue per la sua superficie, le sue macchie, le sue righe, i suoi solchi, i suoi rilievi; non a caso questo avviene anche nella realtà, basta guardarsi attorno; le texture sono dappertutto: strade, palazzi, pneumatici, muri, indumenti, foglie, natura. I bambini imparano, di conseguenza, che le texture sono l'elemento caratterizzante di qualsiasi oggetto, basta saper osservare attentamente (come per i "sassi" della seconda puntata), quindi identificare le superfici ruvide, scivolose, levigate, "bruzzolose"⁸⁶. L'importante è osservare, comprendere e "provare a sentire"⁸⁷. Le texture infatti, ricavate dal rilievo tattile di qualsiasi superficie sono spesso usate come collage riempitivi e non sono mai fini a sé stessi⁸⁸. I bambini sono quindi invitati a trasformare con ogni mezzo a loro disposizione e inventiva un normale foglio bianco comune e inespressivo, portando avanti una ricerca di sensibilizzazione⁸⁹ della superficie riempiendo il foglio di svariati materiali. Si sono venute a creare infinite superfici uniformi, non più

⁸⁵ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, Franco Angeli / Le comete, 2002, pag. 169

⁸⁶ Definizione di texture: "Una specie di decorazione in briciole che serve per caratterizzare una superficie", A. ARTICONI, *L'arte come gioco: Bruno Munari e l'invenzione della video-didattica*, in "El futuro del Pasada", n. 10, 2019, pag. 615-616

⁸⁷ B. RASTELLI, *Bruno Munari, la polisensorialità e i bambini*, in "MiBAC – Centro per i Servizi educativi del Museo e del Territorio – Libri che prendono forma", pag. 5

⁸⁸ C. FRIGERIO, *Munari. 100 idee in 100 pagine*, Genova, Erga Edizioni, 2012, pag. 48

⁸⁹ B. MUNARI, *Design e comunicazione visiva*, 6. ed, Bari, Laterza, 2001, pag. 19

anonime bensì con una caratterizzazione materica, la quale si può addensare o diradare rendendola così animata. Indagare la realtà porta a diventare “sensibili” nei confronti della struttura delle cose e quindi a osservare forme, superfici, colori e materiali. La sensibilizzazione o texturizzazione di una superficie rende possibile la trasmissione di maggiori informazioni sul materiale se è liscio o ruvido, se caldo o freddo, se morbido o duro ecc. La creatività quindi non è altro che la sintesi degli elementi incontrati durante il percorso, armonicamente riuniti. Nel migliore dei casi può nascere “un’estetica della logica, riscontrabile in altre forme naturali: nelle conchiglie, nelle forme vegetali, animali, minerali, dove la forma è il risultato di conseguenze logiche”⁹⁰.

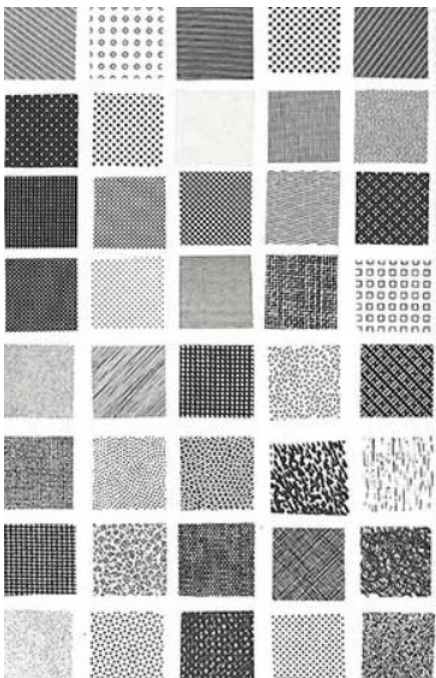


Figura 7-5 Esempi di textures, immagine tratta da B. MUNARI, *Design e comunicazione visiva*, Laterza, Bari, 1993, pag. 98

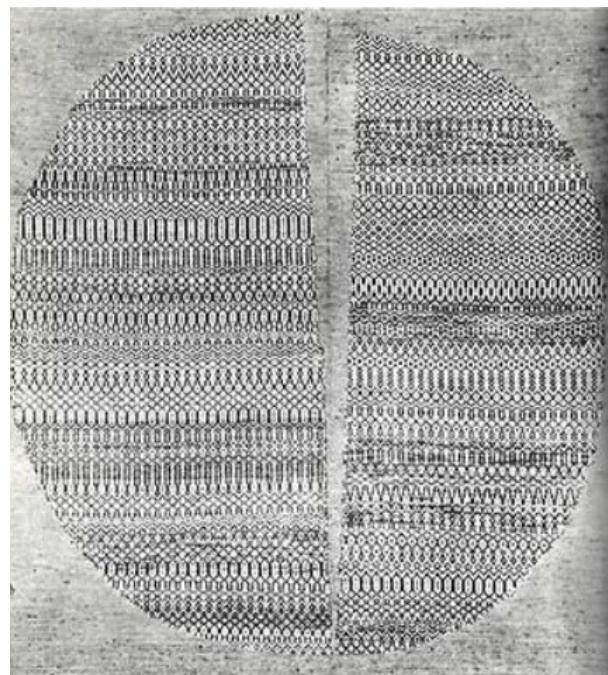


Figura 7-6 Renata Bonfanti, disegno per tessuto. Immagine tratta da B. MUNARI, *Design e comunicazione visiva*, Laterza, Bari, 1993, pag. 118

⁹⁰ Ivi. Pag. 361

7.4 *Interventi di Guido Bertello e Franco Mello*

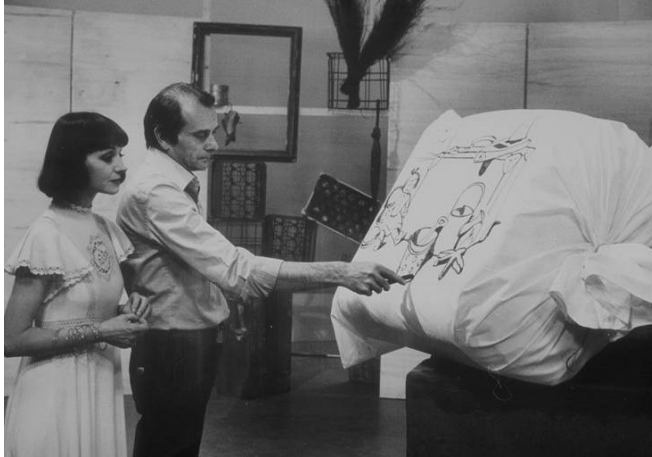


Figura 7-7 Guido Bertello e Milena Vukotic durante l'illustrazione

Per la seconda parte della puntata interviene Guido Bertello, il quale illustra la filastrocca in rima raccontata dalla presentatrice Vukotic. Per questo quarto appuntamento dimentica i fogli di carta e apporta il suo intervento su dei grossi sacchi in tela bianca ben compatti e chiusi a caramella. Ad ogni atto rilevante della storia fa corrispondere un'illustrazione, raffigurando così la scena in questione,

fino al completamento della filastrocca. Procede in questo modo per circa 7/8 sacchi, illustrando sempre con il suo caratteristico pennarello nero a punta grossa. I bambini osservano in silenzio e ascoltano divertiti la fiaba.



Figura 7-8 Inquadratura d'insieme raffigurante l'intervento di Guido Bertello

La parte conclusiva della puntata vede invece Franco Mello impegnato a realizzare delle “isole materiche” riprendendo la lezione di Munari riguardante le polveri e le texture; illustra quindi ai bambini alcune tipologie di sabbia e terriccio sopra al tavolo da lavoro chiedendo loro di toccarle, riconoscerle e pensarle come una possibile superficie naturale sulla quale poi far intervenire i personaggi. Mello prende quindi una tavola di legno dalla forma arrotondata e comincia cospargere su di essa la colla Vinavil; successivamente fa cadere le polveri e in un secondo momento comincia

a creare su di essa una sorta di montagna, fantasticando con i bambini sulla sua possibile funzione. Per alcuni è un'isola dei pirati, per altri un vulcano e altri ancora una montagna alta e pericolosa. La sequenza procede riprendendo i bambini intenti ad aiutare il maestro, preparando e modellando i materiali necessari.



Figura 7-9 Bambini impegnati nel progetto di Franco Mello

8 5ª Puntata 22 Novembre 1976

durata 00:00:02 - 00:26:31

8.1 Presentazione

La filastrocca della presentatrice Milena Vukotic apre anche questa quinta puntata, caratterizzata da un sostanzioso intervento di Bruno Munari riguardante la costruzione di un messaggio tattile per un amico che sta lontano. Con questo quinto appuntamento infatti, il maestro vuole consolidare gli insegnamenti offerti ai bambini nelle precedenti puntate, creando una sorta di “gioco” tattile nel quale sperimentare costantemente la percezione plurisensoriale.

In particolare, nella descrizione che accompagna il filmato presente negli archivi Teche-RAI, viene presentata come segue:

“Milena Vukotic introduce la puntata raccontando una favola ad un gruppo di bambini che giocano in studio. Bruno Munari spiega ai bambini in studio i vari tipi di corde esistenti e come utilizzarle per lanciare messaggi; i bambini sperimentano l'uso della corda. Bertello con Vukotic giocano con bambini. Franco Mello spiega ai bambini come utilizzare gli scatoloni di cartone”.

Munari in particolare, riprende il suo pensiero riguardante l'importanza del saper toccare e tastare gli oggetti, le superfici e i materiali, proponendo un'attività molto fantasiosa e creativa ai bambini, i quali si trovano a dover sommare tutti gli insegnamenti assimilati nelle puntate precedenti. Nello specifico saper riconoscere i materiali proposti, saperli descrivere attraverso l'uso del tatto, non solo della vista, abbinandoli correttamente e sapientemente; questo per poter comunicare liberamente, anche con un bambino non vedente.

Segue Guido Bertello con una sua personale illustrazione della favola illustrata dalla Vukotic mentre Franco Mello termina la puntata mostrando come utilizzare e riciclare le scatole di carta di diverse misure.

8.2 *Messaggio tattile per un amico*

Questa puntata si apre, come le precedenti, con la filastrocca narrata dalla presentatrice Milena Vukotic, per poi concentrarsi principalmente sul lavoro svolto da Munari con i bambini, ossia la realizzazione di un *Messaggio tattile per un amico che sta lontano*. Si tratta di un messaggio molto particolare dove il maestro vuole far comprendere ai bimbi l'importanza di saper utilizzare tutti i sensi, non solamente la vista, solitamente il più utilizzato. Il messaggio, con le sue continue sorprese, riprende l'idea già espressa dall'artista nelle *Tavole Tattili*, opere d'arte da percepire con il tatto, indispensabili per un non vedente, ma altrettanto importanti per i vedenti.



Figura 8-1 Munari illustra i materiali

Munari si trova, come di consueto, in piedi dietro al tavolo da lavoro circondato da una decina di bambini, vivaci ed entusiasti di iniziare un altro nuovo “gioco” attraverso la spiegazione e i consigli del maestro. Questa volta sopra al tavolo figurano corde, fettucce, gomitoli, nastri, pezzi di svariati materiali, dai tessuti al legno, dalla gomma alla carta. Il primo passaggio da compiere, come già hanno imparato a fare nelle precedenti puntate i bambini, consiste nel conoscere il materiale, studiarlo osservandolo da vicino in tutte le sue

caratteristiche e toccarlo ripetutamente per poter individuare le sue peculiarità che lo contraddistinguono da un altro. Munari insiste particolarmente sulle corde: da quelle grosse usate nello sport a quelle più sottili impiegate per creare nodi, passando per nastri di diverse lunghezze, spessori e colori, a fettucce di cotone e plastica. I materiali cominciano così a scorrere tra le mani dei bambini, i quali comprendono come con la parola “corda” non si possa identificare una sola tipologia, ma se ne possono intendere svariate varietà, riconoscendo in ognuna la caratteristica, o le caratteristiche, che la contraddistingue dalle altre.

I bambini in questo modo osservano, toccano e manipolano i diversi materiali, come hanno fatto nel corso della seconda puntata per i sassi, nella terza con il filo di ferro e nella quarta per riconoscere le texture. Munari spiega, successivamente, quale sarà lo scopo di questo quinto appuntamento, ovvero la costruzione di un messaggio, non verbale o scritto, ma materico, leggibile ad occhi chiusi, quindi solamente attraverso l'uso delle mani e del tatto.



Figura 8-2 Alcuni materiali presentati e mostrati sopra al tavolo

In questo frangente il maestro è particolarmente concentrato, entra nel ruolo, narra il viaggio fantastico alla scoperta materica e contemporaneamente lascia liberi i pensieri e la mente, come fanno i bambini. Comincia quindi ad annodare tra loro differenti corde e fettucce, creando di conseguenza anche nodi diversi tra loro, assecondando la grandezza e lo spessore dei materiali. In questa sequenza il maestro sollecita i bambini a provare, a legare assieme due corde scelte da loro, esclamando ripetutamente:

«Dovete toccare! Provate!».

I bimbi si mettono quindi all'opera e confusamente legano tra loro i materiali, ad istinto, senza pensare troppo all'abbinamento. Il maestro, solo in un secondo momento, spiega come accostare i materiali, cercando di dare un senso logico al lavoro, soprattutto cercando di "scrivere" un messaggio, di far comprendere un'informazione attraverso questo "gioco" di abbinamenti. Una



Figura 8-3 Munari illustra i primi passaggi

fettuccia piatta e liscia può significare meno rispetto ad una corda attorcigliata, con diverse texture e colori: può dare il senso che la situazione sia tranquilla e piatta, mentre la corda evoca maggiormente un messaggio teso e frenetico. Con questo il maestro vuole dimostrare come nelle semplici cose, nei semplici materiali, si possano nascondere e quindi scoprire e conoscere un'infinità di messaggi; non sono solo oggetti, ma possono diventare molto altro, basta saperli osservare con fantasia e creatività e trovarne un nuovo uso. Lui stesso era solito affermare:

“Fin da ragazzino sono stato uno sperimentatore..., curioso di vedere cosa si poteva fare con una cosa, oltre a quello che si fa normalmente”⁹¹

Il maestro insiste particolarmente in questo passaggio per stimolare la creatività dei bambini e allo stesso tempo invogliarli a sperimentare costantemente, cercare di andare oltre le possibilità oggettive per poter scoprire qualcosa che solitamente non è visibile, ovviamente divertendosi, attraverso il gioco. I bambini assieme al maestro annodano e assemblano le corde e le fettucce tra loro, creandone una unica, lunga quanto il tavolo; a questo punto Munari decide di introdurre anche gli altri materiali presenti sopra alla tavola, infilando un pezzetto di plastica, di stoffa, cercando di scrivere un messaggio e di comunicare attraverso i materiali. Tutti i materiali sono già tagliati in piccoli pezzi, per facilitare la funzione del comporre: se si vuole dare una sensazione breve si usa solo un pezzo, se si vuole comunicare una sensazione lunga si mettono tanti pezzi uguali assieme,



Figura 8-4 Il maestro mostra come leggere il messaggio tattile

in fila. Si possono così realizzare anche delle composizioni a contrasto liscio-ruvido o duro-morbido o freddo-caldo a piacere. Prosegue quindi il lungo messaggio annodando anche altre corde a quella principale, creando una sorta di incrocio, dando di conseguenza, più possibilità di lettura al fruitore; le potenzialità di comprensione sono infinite, come anche i messaggi. Legando quindi svariate corde tra loro ed inserendo materiali su materiali, si viene a creare un lunghissimo messaggio, da

⁹¹ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 30

leggere con il tatto, attraverso l'uso delle mani e chiudendo gli occhi, percependo le diverse materie, i diversi nodi di giunzione e dando loro una possibile e fantastica possibilità di lettura. Si tratta di una composizione lineare lunga circa due metri da far passare tra le mani come un rosario.

Su questo aspetto plurisensoriale Munari ha lavorato parecchio nel corso della sua carriera, venendone fortemente influenzato anche nei suoi interventi come designer; lui stesso riteneva che molti sono soliti progettare solo per il senso della vista, si preoccupano unicamente di produrre qualcosa che sia esteticamente bello, che susciti interesse e non si preoccupano che sia gradevole al tatto, freddo o caldo, pesante o leggero.

“Una cosa che ho imparato in Giappone è proprio questo aspetto progettuale che deve tener conto dei sensi del fruitore, di tutti i sensi, poiché quando egli è di fronte a un oggetto o lo prova, lo sente con tutti i sensi e, anche se a prima vista l'oggetto può piacere, se non piace anche agli altri sensi l'oggetto sarà scartato a favore di un altro che ha le stesse prestazioni ma che oltre a essere giusto di forma è anche piacevole al tatto, ha una giusta presa, un giusto peso, è prodotto nel materiale più adatto e via dicendo”⁹²

Segue quindi una sequenza nella quale i bambini chiudono gli occhi, prendono tra le loro mani questo lungo filo pieno di nodi e materiali e cominciano a toccarlo, a schiacciarlo, a tirarlo, per percepire i diversi oggetti inseriti.



Figura 8-5 Il messaggio comincia a scorrere tra le mani dei bambini

⁹² B. MUNARI, *Da cosa nasce cosa*, Bari, Laterza, 1996, pag. 378

I bambini, a questo punto, sono in grado di percepire le varie e infinite sensazioni scaturite dai materiali, quindi distinguerli facilmente attraverso l'uso esclusivo del tatto⁹³. Il messaggio scorre tra le mani dei bambini, se lo passano ordinatamente, ognuno si sofferma a comprendere il suo pezzetto per poi lasciarlo al compagno vicino. I bambini sono particolarmente sorpresi per la lunghezza e la difficoltà di lettura che esso contiene, in quanto si tratta di un messaggio piuttosto complesso e ricco di molteplici significati. Si crea così una bellissima immagine raffigurante i bambini in piedi, a semicerchio attorno al tavolo, partecipi tutti assieme all'iniziativa: ogni singolo bimbo è coinvolto, immerso nel progetto, stupefatto e meravigliato del gioco creato, e con essi anche lo stesso Munari. In questo clima di collettiva scoperta il maestro afferma:

«Dovete sentire tutte le sensazioni. Ma che storia meravigliosa è questa?».

I bambini sono quindi entusiasti e curiosi di scoprire e leggere l'intero messaggio, ognuno vuole toccare tutti i materiali e cercare di comprendere un possibile messaggio racchiuso al loro interno. In una sequenza successiva però, questo clima euforico viene improvvisamente bloccato: un bambino manipolando il messaggio tattile rompe involontariamente un collegamento in corda, spezzandolo in due parti. La reazione istintiva del bimbo, ma anche dei suoi compagni, è di preoccupazione e senso di responsabilità nell'aver arrecato un piccolo danno all'oggetto appena creato; il maestro ne approfitta invece per sdrammatizzare e mantenere quel clima di divertimento collettivo ironizzando sull'accaduto:

«Ops, è caduta la linea! Come al telefono!». Il messaggio è stato interrotto, ma non la libertà di creare e usare la fantasia e l'immaginazione; questo non può far altro che scaturire una simpatica e sottile risata nei volti dei bimbi, ristabilendo di conseguenza un clima rilassato.

Quest'opera Munari l'aveva già realizzata e perfezionata nei mesi antecedenti la trasmissione⁹⁴, utilizzando corde di plastica liscia, un nodo di canapa, una catenella di palline cromata, plastica morbida in strisce, un anello in ferro a cui sono attaccati altri materiali quali canapa sfilacciata, corda di manila, rafia naturale; un tubo in PVC morbido, una molla metallica, un altro nodo, un filo di lana, un pezzetto di pelliccia e una fettuccia con bottone e asole. In questa occasione accompagnò l'opera con un dettagliato disegno contenente le istruzioni per essere ben capito,

⁹³ “Le prime esperienze tattili dovrebbero essere orientate sull'evidenza dei contrasti come, per esempio il morbido e il rigido, il geometrico e l'organico, il freddo e il caldo, il liscio e il ruvido e via dicendo” B. MUNARI, *I laboratori tattili*, Mantova, Corraini Edizioni, 1985, pag. 20

⁹⁴ B. RASTELLI, *Bruno Munari, la polisensorialità e i bambini*, in “MiBAC – Centro per i Servizi educativi del Museo e del Territorio – Libri che prendono forma”, pag. 3

offrendo la possibilità di ripetere le esperienze, cosa che avvenne poco tempo dopo con Beba Restelli, la quale ripropose questo simpatico gioco di Bruno Munari in un suo laboratorio:

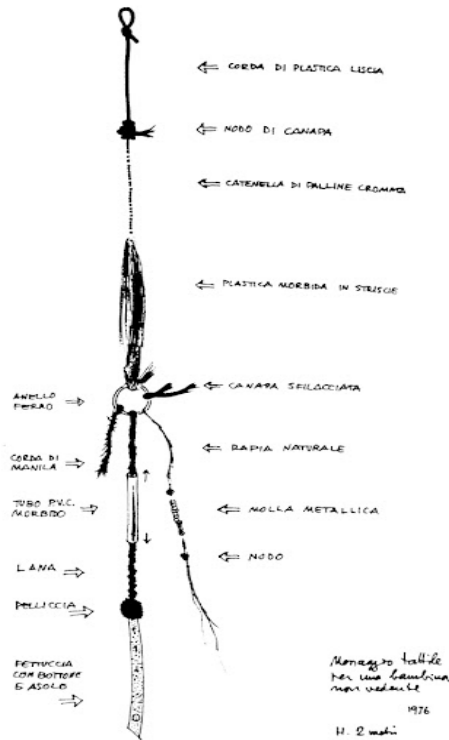


Figura 8-6 Istruzioni per realizzare un Messaggio tattile per un amico che sta lontano

“Conservo ancora il messaggio che l’artista ha realizzato al mio laboratorio insieme ai bambini per far vedere come si fa: un utile promemoria del metodo, un ricordo prezioso per me. La percezione tattile - mi faceva notare - è di tipo lineare, come la musica e la letteratura, pertanto si possono dosare i tempi. L’esempio più perfezionato di questa forma di ‘scrittura tattile’ sono i quipu peruviani. Consistono in una corda principale da cui pendevano una serie di matasse di cordicelle di fili di lana di colori diversi, tutto era collegato con nodi di varia forma e posti ad altezze diverse. Spesso ai nodi erano attaccati piccoli oggetti, come pietruzze, specchi... Non so se l’artista li conoscesse... quello che so per certo è il suo interesse per il mondo della polisensorialità e della comunicazione non verbale”⁹⁵

⁹⁵ Ivi, pag. 4

8.3 L'uso dei materiali nel metodo Bruno Munari

Nel corso della trasmissione, ma anche nei suoi successivi laboratori, Munari offre sempre una grande quantità di materiali, punto di partenza per scoprire, imparare e sperimentare con creatività; la gioia per i bambini infatti, sta nella certezza di trovare sempre una grande dose di materiali, specialmente carta, in tutte le sue sfaccettature e fili, molto utili, assieme a corde, nastri, fettucce, strisce di pelle o di altri materiali, nodi e catenelle per comporre oggetti di comunicazione tattile. Munari, mettendo a disposizione svariati materiali, vuole far comprendere altri modi di percepire e considerare opere o oggetti che ci vengono posti davanti ai nostri occhi, come per esempio, attraverso la realizzazione del *Messaggio tattile per una bambina non vedente*. In questo caso si possono stabilire percorsi tattili ogni volta diversi: ogni percorso può stimolare a produrre racconti diversi, basta dare un valore figurativo a un valore tattile: morbido come il gatto⁹⁶, duro come il marciapiede, ruvido come il muro, concavo come una scodella, convesso come una tegola⁹⁷.

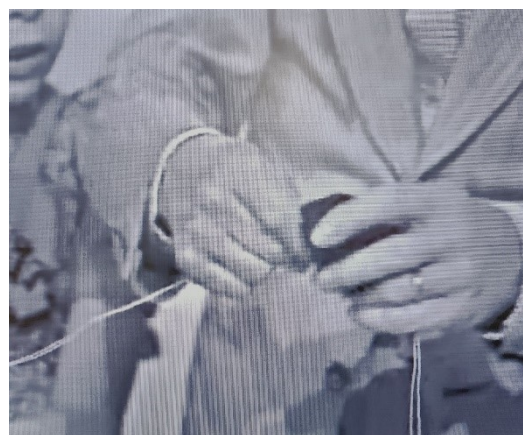
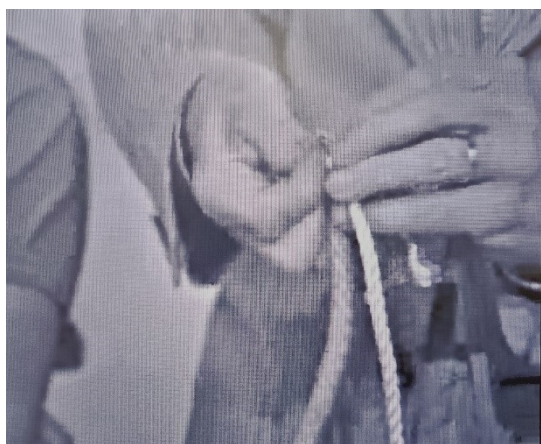


Figura 8-7 Particolare su alcuni materiali utilizzati per il progetto

Per far questo utilizza e studia grandi quantità di materiali, li cerca e li osserva attentamente alla scoperta di quella caratteristica sottovalutata o non esplicitamente esaltata. Insegna di conseguenza, anche ai bambini quanto sia fondamentale questo primo passaggio di conoscenza e ricerca del materiale, il primo passo per creare e sperimentare attraverso la fantasia. Lui stesso era

⁹⁶ Munari riprende spesso l'esempio del gatto, (come il gatto *Meo Romeo* 1949). Lui stesso afferma in diverse occasioni un forte legame verso il mondo dei felini: nel libro *Giocare con tatto* di Beba Restelli, ribadisce: "Il mio primo gioco fu un gattino vero, vivo, miagolante, trovato nel giardino. Questo forse fu il giocattolo più completo che abbia mai avuto, così pensavo allora, oggi invece mi viene il sospetto che anche io bambino ero il giocattolo del gatto". Pag. 30

⁹⁷ B. MUNARI, *I laboratori tattili*, Mantova, Corraini Edizioni, 1985, pag. 48

un bambino molto creativo e fantasioso; Munari si divertiva con tutto quello che trovava in natura: piume e semi di acero da far volare, cordicelle e mollette a cui appendere messaggi per gli amici, specchietti per catturare i raggi del sole, gocce di acqua da lasciar cadere su varie superfici per ascoltarne il suono, bastoncini flessibili di bambù che potevano diventare una frusta da far “schioccare come facevano i carrettieri”, oppure un arco per lanciare le frecce, o ancora un amo per andare a pesca, un bastoncino da passeggio, una fionda, una catapulta, una molla⁹⁸. Un bambino dunque “immerso” nella natura con tutti i sensi, contemplatore attivo, attento alla natura in movimento, all’azione dell’acqua e dell’aria... suggestioni potenti che saprà poi trasformare in creazioni artistiche e far vedere anche a noi in un altro modo il mondo in cui viviamo.

Anche da quella esperienza di bambino, così come da tutte le altre, Munari, sempre attento e sensibile, ha saputo trarre un insegnamento, quello che lo ha portato a sviluppare la conoscenza plurisensoriale nei bambini. Nei suoi laboratori infatti, e nel corso di questa sua trasmissione televisiva, utilizza la stessa fantasia di quando era bambino, calandosi nel ruolo assieme agli altri bimbi, pronto con loro ad esplorare e conoscere il mondo attraverso il proprio corpo, i propri sensi e di conseguenza la sperimentazione di diverse tipologie di materiali, strumenti e tecniche. In questo modo i bambini sperimentano in modo spontaneo e secondo il loro piacere i materiali che vengono proposti, sotto la guida e l’osservazione attenta del maestro il quale li aiuta nell’esperienza e nella scoperta di ciò che gli viene presentato, aiutandoli a costruire un pensiero progettuale elastico e non ripetitivo. Nel corso della sua carriera, ha spesso usato materiali nuovi e modernissimi, ma l’accento nei suoi progetti non è mai stato nel futurismo delle novità tecniche. Usa infatti indifferentemente materiali nuovi e materiali arcaici, applicandovi però lo stesso metodo di innovazione: forzare la tradizione del materiale e della tecnica sino a sperimentare gli estremi limiti. È per questo motivo che può interessarsi in maniera quasi antropologica di tecniche antiche o di materiali appena inventati: il metodo gli consente questi attraversamenti temporali e culturali⁹⁹.

Questo lo porterà a sperimentare a lungo sull’importanza e l’utilizzo dei materiali nei laboratori dedicati ai bambini, a partire dal 1977; nel suo primo laboratorio tattile infatti, collegato alla mostra *Le mani guardano*, per far conoscere ai bambini le qualità dei materiali, propone una serie di

⁹⁸ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 29

⁹⁹ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 9

“Scale di valori tattili”¹⁰⁰, nelle quali vengono disposti in fila i materiali sulla base di una scelta materica, quindi la gradazione di intensità, contrasti di qualità o differenze. I bambini sono così invitati a selezionare e toccare i materiali a seconda della scala prefissata. Nel 1990 anche la sua allieva e poi collaboratrice Beba Restelli riprenderà ripetutamente questi giochi materici; in particolare, presso il Museo Internazionale delle Ceramiche a Faenza, realizzerà il primo *Girotondo tattile*¹⁰¹; un gioco plurisensoriale il quale aiuta i bambini a scoprire e classificare i materiali divertendosi. Nello specifico vengono scelti alcuni materiali (es: pelliccia, pelle, carta stagnola, spugna, semi, riso, carta vetrata, polistirolo...) e vengono messi dentro a scatole sopra ad alcuni tavoli, uno accanto all’altro; viene chiesto ai bambini di chiudere gli occhi e di affondare le mani nelle scatole. Si chiede poi ai bambini di descrivere il materiale preferito, quello “antipatico” e le associazioni che nascono. Per esempio un bambino potrebbe dire che le piume, leggere e morbide, gli danno la sensazione di toccare niente, la nebbia o le nuvole. Venne poi perfezionato anche il *Girotondo* per i piedi. Restelli, seguendo i consigli e gli insegnamenti impartiti da Munari realizzerà anche la *Vasca Tattile*¹⁰²: essa racchiude tutti gli elementi degli oggetti tattili e polisensoriali munariani, dalle tavole ai libri illeggibili, ma mira a coinvolgere



Figura 8-8 Vasca tattile, Mostra-convegno sugli asili nido, Novara, 1995

completamente il corpo dei bambini. Si tratta di una vasca (o di un contenitore abbastanza largo per un bambino) riempita con tessuti ritagliati, pellicce, panni, gommapiuma, soprattutto di il riciclo, nella quale il bambino può immergersi e sentire così i materiali che lo avvolgono, che lo accarezzano, sperimentando il tatto non solo manuale ma del corpo nella sua interezza; questo è il perfetto risultato del pensiero munariano “progettare per tutti i sensi”¹⁰³.

¹⁰⁰ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 60

¹⁰¹ Ivi, pag. 63

¹⁰² B. RASTELLI, *Bruno Munari, la polisensorialità e i bambini*, in “MiBAC – Centro per i Servizi educativi del Museo e del Territorio – Libri che prendono forma”, pag. 8

¹⁰³ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 379

8.4 *Interventi di Guido Bertello e Franco Mello*

Dopo la prova di Bruno Munari, con la quale i bambini, tutti assieme, hanno imparato a realizzare il *Messaggio per una bambina non vedente*, chiamato dal maestro durante la trasmissione *Messaggio per un amico che è lontano*, interviene Guido Bertello con le sue consuete illustrazioni che catturano e immobilizzano i bambini, increduli ad osservare la grande maestria del maestro. La presentatrice Milena Vukotic narra in rima la filastrocca e nello stesso momento Bertello raffigura su classici fogli di carta la vicenda narrata. In alcuni momenti si ferma, blocca il suo grosso pennarello nero e lascia trascorrere un breve periodo di suspense, in corrispondenza dei momenti più salienti della fiaba, accentuati anche da una temporanea interruzione della narrazione da parte della presentatrice. I bambini seguono incuriositi la vicenda, composti, ordinati e senza creare impedimenti.



Figura 8-9 Milena Vukotic e Guido Bertello



Figura 8-10 Alcune illustrazioni di Guido Bertello

Segue successivamente la consueta parte conclusiva del compagno Franco Mello, il quale spiega ai bimbi come recuperare delle scatole di cartone di diverse misure, dove “è già stato adoperato il vuoto”. Ne illustra diverse ipotesi, come scaffalature per riporre i propri giocattoli, disponendole liberamente una sopra all'altra, fermandole con dello scotch oppure una più stupefacente e laboriosa macchina.



Figura 8-11 Intervento di Franco Mello

9 6^a Puntata 29 Novembre 1976

durata 00:00:01 - 00:23:11

9.1 *Presentazione*

La sesta puntata si caratterizza particolarmente per la sua dinamicità e propensione a raccontare ed illustrare nuove ed originali tecniche per far fare esperienza ai bambini giocando. Mantiene l'impostazione delle precedenti puntate con l'intervento iniziale di Bruno Munari e le successive operazioni di Guido Bertello e Franco Mello. Per questo sesto appuntamento la descrizione che accompagna il filmato presente negli archivi Teche-RAI risulta scarna ed incompleta:

“Trasmissione di intrattenimento dedicata ai bambini. In questa puntata l'attrice Milena Vukotic interpreta storielle per bambini”.

Non comprende solamente il consueto intervento della presentatrice Milena Vukotic ma anche un importante operazione di Munari, che lo vede protagonista di quasi tutta la puntata, intervenendo anche nella seconda parte assieme al compagno Guido Bertello. Munari prepara per questo sesto appuntamento un gioco divertente ma altrettanto laborioso per i bambini; lo scopo consiste nel ricercare e utilizzare diverse superfici con interessanti texture per creare svariate tipologie di stampi, di tutte le forme e colori, utilizzando diverse varietà verdura, dall'insalata, al pomodoro, al finocchio. Alla base di questo lavoro, come viene specificato diverse volte, c'è la volontà di insegnare a riciclare qualsiasi tipologia di materia, anche organica e di conseguenza cercare di limitare gli sprechi, soprattutto in campo alimentare, riutilizzando gli scarti ricavati dalla pulizia della verdura di vario genere. Questo stesso principio, saper riciclare con fantasia e creatività, sarà fortemente ripreso anche da Franco Mello in conclusione di puntata, proponendo diverse possibilità di recupero e riutilizzo delle cassette in legno per la frutta e la verdura.

9.2 *Timbrare con la verdura*



Figura 9-1 Bruno Munari all'opera assieme ai bambini

Come tutte le altre puntate, anche questa si apre con la filastrocca della presentatrice Vukotic, accompagnata dai bambini presenti in studio. L'inquadratura immortala subito Bruno Munari dietro al tavolo da lavoro, pronto ad illustrare nuove creazioni e sperimentazioni; si trova circondato da una decina di bambini, e tra loro, alla sua destra è presente anche la presentatrice, mentre sopra al tavolo figura una grande cesta contenente frutta e verdura di vario genere.

Il maestro non perde tempo e comincia ad illustrare gli ortaggi, pescando inizialmente un peperone e tagliandolo, con gesto sicuro e preciso, in senso trasversale rispetto la sua altezza. Ne ricava quindi l'estremità inferiore, comprendente la parte esterna della buccia e i filamenti interni bianchi; senza osservarla troppo o immaginare un possibile segno prodotto dai suoi elementi interni, non esita a premerla immediatamente sul cuscinetto di inchiostro e stamparla su dei fogli di carta bianca. In questa sequenza lui stesso afferma di aver già sperimentato svariate volte in passato questa tecnica di stampa e proprio per questo motivo si mostra sicuro e veloce nel tagliare e stampare la verdura. Ne ricava degli originali e geometrici disegni dalle forme ben contraddistinte e precise, e osservandole attentamente, interroga i bambini, chiedendo loro a cosa possano assomigliare. In una sequenza successiva prende dalla cesta un altro peperone, di qualità diversa, questa volta diviso in quattro sezioni: lo taglia dalla parte opposta rispetto al precedente, verso l'estremità del picciolo, incorporando così anche i semi interni. Lo preme con forza sul cuscinetto, specificando ai bambini di fare attenzione a non inchiostrare anche le dita, e lo stampa su un altro foglio di carta. Il risultato è stupefacente e lascia a bocca aperta i bambini presenti in studio, i quali meravigliati affermano come possa fortemente assomigliare ad un quadrifoglio.



Figura 9-2 Munari impegnato a timbrare un pezzo di peperone



Figura 9-3 Quadrifoglio ottenuto stampando una sezione di peperone

Successivamente prende il sedano e taglia trasversalmente i suoi gambi, ottenendo una curiosa ed originale forma composta da una decina di cilindri, i quali stampati, creano dei cerchi quasi perfetti, che visti nell'insieme evocano fortemente un fiore. Osservando il risultato, Munari afferma (in senso ironico) come possa diventare la tappezzeria per la cucina, unendo così fantasia e creatività. Nel mentre i bambini cominciano a prendere vari pezzetti di scarto e iniziano a stampare imitando il maestro, il quale a sua volta prende un altro sedano e ripete nuovamente la lavorazione, facendo notare come siano diversi tra loro, seppure si identifichino entrambi come sedano. «Provate a timbrare! Provate il sedano, e anche altri perché i sedani non sono tutti uguali», esclama Munari ai bambini.



Figura 9-4 Stampi di cipolla, dal libro *Rose nell'insalata*

Successivamente il maestro taglia una cipolla¹⁰⁴ e davanti ai bimbi continua a provare gli stampi creati; in questo caso si scatena una lieve delusione da parte di quest'ultimi, e dello stesso Munari, in quanto il disegno risultante non racchiude nessuna specificità, ma al contrario si identifica come un semplice cerchio, senza sfumature o caratteristiche insolite. Il processo continua con l'insalata e il radicchio¹⁰⁵; in particolare quest'ultimo viene tagliato a metà sfruttando la sua estremità come pratico manico per impugnarlo e timbrarlo.

¹⁰⁴ Dal libro *Rose nell'insalata*, Torino, Einaudi, 1974: “Ed ecco la cipolla tagliata a metà. Quei circoletti che ha al suo interno sono i germogli che poi spunteranno. Benché queste immagini (vedi figura 9-4) siano molte belle anche come gioco di colore, la cipolla è sempre molto commovente e fa piangere anche i bambini”.

¹⁰⁵ Nel libro *Rose nell'insalata* viene descritta come segue: “L'insalata trevisana fa una rosa un poco strana, s'allontana, s'avvicina, corre scappa gioca a tana”. Pag. 9



Figura 9-5 Munari impegnato a timbrare con i bambini

Il “gioco”, comprendente taglio e timbratura, prosegue quindi a lungo e in modo molto repentino, tant’è che i bimbi spostano gli occhi costantemente da uno stampo all’altro per seguire il maestro nei suoi veloci movimenti. Nella sequenza successiva viene ripreso il peperone, sul quale il maestro illustra altri nuovi tagli, anche verticali, per far notare le differenze rispetto ai precedenti; osservando i risultati i bambini vengono interrogati da Munari, chiedendo di analizzare le forme e i segni ottenuti, cercando di creare associazioni e di visualizzarli come possibili decorazioni o immagini per svariate occasioni, stimolando di conseguenza la fantasia e l’immaginazione. In questo modo vuole far comprendere come basti poco per creare stupefacenti texture, proponendo addirittura di utilizzarle in cucina; il segreto sta nel saper usare l’immaginazione e la fantasia, cercando di intravedere svariate possibilità in un qualsiasi oggetto. Segue una lunga sequenza dove i bimbi sono intenti a timbrare ogni cosa che circoli sopra al tavolo, assolti nel loro lavoro, generando un consueto momento di confusione, dove ognuno, nel caos dei materiali, cerca di riconoscere il suo spazio di creazione, i suoi lavori e i suoi timbri.

Nella stessa confusa attività continua ad operare anche il maestro, mostrando sempre alla camera, rivolta frontalmente a lui, i fogli raffiguranti gli stampi appena realizzati, per farli ben comprendere anche ai piccoli telespettatori che seguono da casa. Munari in diverse occasioni evidenzia sfumature, linee e forme curiose ed insolite ottenute dagli stampi, facendo notare l’enorme diversità che si viene a creare, mescolando segni, tracce e colori¹⁰⁶.



Figura 9-6 Munari mostra alla telecamera i risultati

¹⁰⁶ La trasmissione è andata in onda in bianco e nero, quindi non si possono identificare i colori, ma si possono immaginare seguendo le parole e le descrizioni del maestro

9.3 Gli stampi

“La conoscenza è sempre una sorpresa, se uno vede quello che già sa, non c’è sorpresa”¹⁰⁷

Nel 1974, due anni prima rispetto l’inizio della trasmissione *La scatola dei giochi*, Bruno Munari aveva presentato la prima edizione del libro *Rose nell’insalata*, fatto appositamente per invitare a scoprire le forme incredibili che riservano in sé le verdure, sezionate, tagliate e immerse nel colore: è così che dall’insalata nascono le rose, dai cavoli gli alberi e dai pomodori i fiori. Le pagine di questo libro sono quindi costellate di alberi, rose e astronavi, ma non si tratta di semplici disegni o illustrazioni: sfogliandolo si va oltre l’immaginazione, dando la possibilità al lettore di osservare, conoscere e sperimentare divertendosi e stupendosi dei risultati. Attraverso il genio di Munari ci si può accorgere come da semplici oggetti possono scaturire infinite idee, utilizzando la fantasia e la creatività, doti tanto care al maestro. Come illustrato in precedenza quindi, da alcune verdure si possono ricavare magnifici timbri per sperimentare forme e colori, per inventare nuovi mondi e illustrare la realtà in modo inusuale, cogliendo la meraviglia e l’incanto che possono scaturire anche da un broccolo tagliato a metà. Il “laboratorio” infatti, si pone l’obiettivo di imparare ad osservare con attenzione la realtà che ci circonda, per lasciarsi stupire dalla bellezza rivelata anche dalle cose più semplici e accumulare strumenti da utilizzare in modo creativo. Fondamentale e rigorosa è la stimolazione della creatività infantile evitando però un’assimilazione passiva e provocando invece quei percorsi originali che in ogni bambino possiede naturalmente in sé.



Figura 9-7 Bambini impegnati a timbrare le verdure

¹⁰⁷ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 85

“Impronte di sezioni di vegetali, usati come timbri e inchiostri su cuscini per timbri di vario colore. Questo modo di produrre immagini è adatto per essere suggerito a quei bambini che rifiutano di disegnare essendo stati sgridati da genitori poco attenti a questi problemi, per invitarli a fare questo gioco senza più paura di sbagliare. In realtà l'errore è tutto dei genitori di questo tipo, perché credono che il disegno debba riprodurre esattamente la realtà. Il disegno invece, specialmente per un bambino, è una espressione di sensazioni globali e non solo visive e quindi un gatto può essere rappresentato anche come una nuvola di pelo morbido ma con le unghie. Questo è infatti ciò che il bambino ha sentito prendendo in braccio un gatto, e per lui la sua realtà del gatto è questa. Non si deve rimproverarlo perché non ha disegnato anche le gambe o la coda, in questo modo il bambino crede di aver sbagliato ed eviterà di disegnare per paura di sbagliare e quindi di essere sgridato”¹⁰⁸

Sarà proprio l'esperienza manuale e visiva ad essere capace di avvicinare i bambini ai linguaggi dell'arte e di fornire loro gli elementi base per esprimersi nelle comunicazioni visuali ma, soprattutto, la creatività diviene premessa alla realizzazione di una personalità autonoma e originale. L'impegno degli educatori consiste nel non sollecitare nell'immediato a trovare altre immagini nelle stampe appena create: i bambini sapranno riconoscere da soli che il cavolo contiene un albero, il sedano ospita astronavi o personaggi strani, il radicchio fa una rosa o ancora scoprire mille altre associazioni tanto insolite da lasciare a bocca aperta anche i grandi. La fantasia di Munari, come quella dei bambini, è infinita ed imprevedibile: basta infatti cambiare la dimensione di un oggetto che subito si hanno delle sorprese e diventa un'altra cosa¹⁰⁹. Il logico passaggio successivo quindi, non presente in questa trasmissione ma molto utilizzato nei suoi successivi laboratori, consiste nel far intervenire il bambino sull'immagine appena stampata, attraverso l'utilizzo di un semplice pennarello nero per completarla, rifinirla e correggerla nei dettagli; quindi per appoggiare biciclette agli alberi-cavoletti o per disegnare il corpo alle ali di una farfalla-mela. Questa attività è in grado di coniugare arte e natura ed è adatta anche ai bambini più piccoli, riuscendo a trasmettere, o quantomeno avvicinarsi, al concetto di matrice, di inchiostrazione e di serialità. È avvicinare i bambini alle regole della comunicazione visiva e l'inizio di una riflessione sul concetto di decorazione.

¹⁰⁸ B. MUNARI, *Fantasia*, Bari, Laterza, 1977, pag. 163

¹⁰⁹ B. MUNARI, *Rose nell'insalata*, Torino, Einaudi, 1974, pag. 20



Figura 9-8 Intervento a pennarello su stampa di cavoletto

9.4 Interventi di Guido Bertello e Franco Mello

Ultimata la parte introduttiva di Bruno Munari si passa, al contrario delle altre puntate, agevolmente e rapidamente alla seconda sezione dedicata all'intervento del compagno Guido Bertello, senza cambio di scena, stacchi di camera o interruzioni con sigla pubblicitaria. Dalla caotica attività degli stampi infatti, alla pacatezza della filastrocca passa un istante: la presentatrice Milena Vukotic fa il suo ingresso in studio recitando e cantando la filastrocca mentre i bambini si impegnano velocemente a cambiare la sceneggiatura, spostando i grandi pannelli bianchi posti dietro al tavolo da lavoro disponendoli a creare la facciata di un enorme palazzo. Lo studio quindi si trasforma: le pareti si modificano, l'ambiente viene alterato e i bambini si dispongono ordinatamente per accogliere Guido Bertello. Quest'ultimo comincia la sua consueta illustrazione sui pannelli verticali appena spostati dai bambini, sfruttando l'ampia superficie a sua disposizione.



Figura 9-9 Illustrazioni di Guido Bertello

Munari non è uscito di scena: si intravede in alcune inquadrature, ripreso di spalle con le mani dietro la schiena, impegnato ad assistere alla performance del collega, in silenzio come i bambini. È importante sottolineare come lo studio (difficile definirlo come tale, sarebbe più corretto chiamarlo atelier¹¹⁰), sia caratterizzato dall'aver ogni tipologia di supporto per creare, sperimentare e realizzare qualsiasi tipo di attività didattica con i bambini: è uno spazio ampio e libero, dove poter colorare, dipingere, creare ovunque, dai muri (come in questo caso) al tavolo e al pavimento (prima puntata). Non a caso Munari, in questo frangente esclama: «Sarebbe un paese più allegro se si dipingesse sulle case». Bertello quindi ultima la sua illustrazione occupando la grande superficie bianca a sua disposizione.

L'ultima parte della puntata è dedicata all'intervento di Franco Mello, il quale mostra come da una semplice cassetta in legno per frutta e verdura - per continuare il tema della puntata - si possono realizzare infinite forme e creazioni utilizzando la fantasia e non limitandosi soltanto a vedere l'oggetto come un banale pezzo di legno, ma andando oltre il proprio immaginario. Costruisce quindi, assemblando svariati ritagli di dimensioni variabili e incollandoli con il supporto dei bambini, un piccolo aereo.

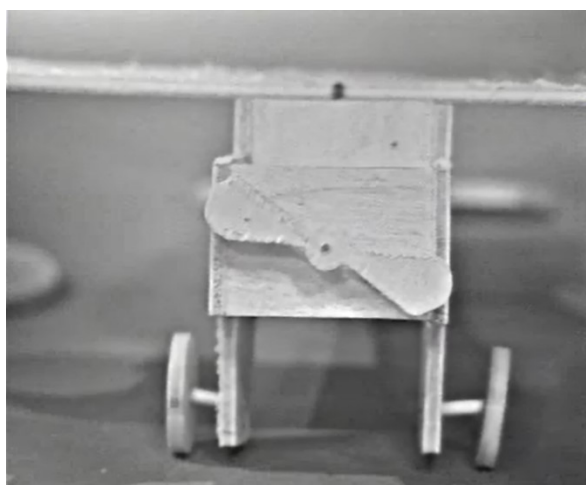


Figura 9-10 Aeroplano in legno realizzato da Franco Mello



Figura 9-11 Franco Mello mentre illustra il progetto

¹¹⁰ Come il suo ambiente di lavoro: “Difficile chiamarlo studio, né tantomeno ufficio, pieno di *objets trouvés* [...]” Dal libro M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 8

10 7^a Puntata 6 Dicembre 1976

durata 00:00:11 - 00:25:42

10.1 Presentazione

La settima puntata si apre come di consueto con la filastrocca della presentatrice Milena Vukotic, la quale interpreta la fiaba coinvolgendo i bambini presenti in studio. Munari propone un'attività calma e tranquilla, da realizzare comodamente sopra al tavolo da lavoro, come in alcune precedenti puntate.

In particolare, nella descrizione che accompagna il filmato presente negli archivi Teche-RAI, viene presentata come segue:

“Vukotic, Munari, Mello e Bertello, in studio, raccontano delle fiabe e realizzano dei disegni insieme ad alcuni bambini, con l'aiuto di oggetti di uso quotidiano come una spugna, una candela, oppure con le impronte delle mani”.

Nello specifico il maestro illustra ai bambini un'insolita tecnica pittorica attraverso l'uso della candela, quindi della cera, la quale combinata con il colore crea delle suggestive anomalie cromatiche, imprevedibili e non progettabili. Questa attività sarà molto apprezzata dai bambini i quali interverranno e parteciperanno attivamente al progetto, proponendo curiose idee e sperimentazioni.

La seconda parte della puntata è invece caratterizzata dall'intervento di Guido Bertello, il quale illustra la consueta filastrocca recitata dalla Vukotic a metà puntata. Franco Mello segue con la rappresentazione di una storiella da lui inventata su un lungo rotolo di carta bianca disteso a terra, chiedendo il sostegno dei bambini e l'aiuto del collega Bertello per la raffigurazione di alcuni personaggi.

10.2 Disegnare con la candela

“Lo dice anche Piaget che si impara facendo”¹¹¹

Viene ripresa in apertura di puntata la consueta filastrocca in rima della presentatrice Milena Vukotic seguita dall'entrata di Bruno Munari, il quale va a posizionarsi al centro dello studio (atelier), dietro al tavolo da lavoro, accerchiato da una decina di curiosi bambini, pronti ad imparare e divertirsi assieme.

Viene quindi presentata la protagonista di questo settimo incontro, ossia la candela: il maestro mostra alla telecamera una candela bianca, la classica che si usa quotidianamente, facendola osservare e toccare attentamente dai bambini. L'obiettivo consiste nel portare un intervento pittorico sulla superficie di un foglio bianco utilizzando la candela stessa, per poi coprirla con il colore ad acquerello in modo da far risaltare e



Figura 10-1 Bruno Munari mostra l'oggetto protagonista della puntata, la candela

quindi mostrare nitidamente i segni realizzati in precedenza. Inizia quindi il suo intervento prendendo un classico foglio da disegno e intervenendo su di esso con la candela, segnando quindi la superficie e disegnando “al buio”, non potendo vedere il segno nitido come fosse stato disegnato con un pastello. La candela infatti, non lasciando un segno colorato, produce un tratto invisibile trasferendo parte della sua materia sulla superficie del foglio. In questo modo si viene a creare un disegno realizzato con la cera, ed invisibile, almeno in parte, ad una prima occhiata d'insieme; è comunque possibile intravederlo controluce, come mostra nello specifico il maestro ad un bambino curioso.

¹¹¹ B. RESTELLI, *Giocare con la natura, a lezione da Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli, 2019, pag. 305



Figura 10-2 Munari mostra come disegnare con la candela

In una sequenza successiva Munari illustra ai bambini i colori ad acquerello, facendo loro notare alcune proprietà e caratteristiche, come l'essere particolarmente liquidi e trasparenti, nel senso di predisposizione a lasciar trasparire il colore o la carta sottostante. Proprio la trasparenza è una caratteristica principale, in quanto è parte integrante di questo tipo di pittura, lasciando zone luminose e con deboli strati di colore. Queste proprietà sono fondamentali per la tecnica introdotta da Munari, in quanto permette di “mostrare” il disegno sottostante, realizzato appunto con la candela, e di conseguenza con la cera, un materiale che “non va d'accordo con l'acqua”, come ripete spesso ai bambini. Passando quindi sopra al disegno una veloce pennellata di colore, fa comparire il segno realizzato in precedenza, a creare quasi una magia; i bimbi rimangono sorprendentemente meravigliati, osservando attentamente e sorpresi il maestro all'opera. In questo frangente lui stesso si immedesima nella figura di un curioso bambino, continuando imperterrito a provare e sperimentare, cambiando disegno, tratto, candela e colori. La sequenza risulta quasi improvvisata, tant'è che Munari sperimenta al momento mescolando materie e colori e scoprendo stupefacenti e nuove sfumature. Come per la precedente puntata presenta grande sicurezza nei gesti e nei movimenti, ad indicare come queste tecniche le conosca da molto tempo e come le abbia già sperimentate a dovere, ma seppure questa grande esperienza, insiste testardamente a trovare nuove strade, nuove possibili combinazioni, nuove ed insolite sfumature mai studiate prima. Prosegue quindi la sua sperimentazione, mostrando costantemente, come ha sempre fatto durante le precedenti puntate, il processo per arrivare al risultato finale, proponendo diverse possibilità ed esempi¹¹². Munari infatti, fa molto uso dell'esempio pratico, il quale non avviene

¹¹² “Nel parlare di un proprio progetto, Munari adotta sempre il sistema dell'esempio. Riporta cioè all'evidenza concreta, riconosciuta e conosciuta dall'ascoltatore, l'elemento di novità contenuto nel progetto stesso” in M. MENEGUZZO, *I Designer*. Bruno Munari, Bari, Laterza, 1993, pag. 5

sempre come dimostrazione, prova, o spiegazione di un assunto teorico, ma come punto di partenza per la scoperta di esempi affini (in cui, naturalmente, viene calcolata anche una buona dose di errore). In questo modo fa mettere in pratica, in tempo reale al bambino, i suggerimenti che gli fornisce, o che vengono scoperti durante l'attività. Si genera di conseguenza, una trasposizione immediata dall'idea al segno, o anche il percorso inverso, dal segno all'idea, itinerario che Munari sempre preferisce, lasciando inizialmente poco spazio all'elaborazione e alla costruzione, e molto all'immediatezza, al rivelarsi di quelle preferenze che solo in seguito potranno essere analizzate e studiate nei loro sviluppi¹¹³.

Nel mostrare ai bambini i suoi esempi e le sue idee a riguardo specifica ripetutamente come sia fondamentale lasciarsi trasportare liberamente dalla propria mente, dalla propria fantasia¹¹⁴, senza farsi spaventare dalla tecnica o dal foglio bianco, come in questo caso; la pagina vuota, anzi il vuoto, per Munari, così come per gli orientali, è uno spazio dinamico, positivo, carico di energia e di forze vitali: non è necessario riempire tutta la superficie per paura del vuoto... Questo i bambini lo capiscono al volo, non altrettanto gli adulti¹¹⁵.

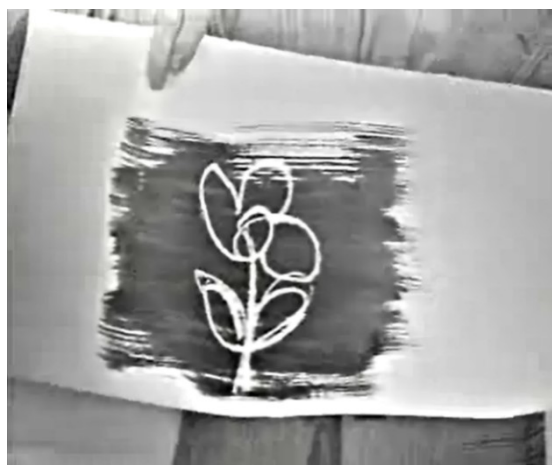


Figura 10-3 Alcuni dei disegni realizzati durante la spiegazione

¹¹³ Ivi, pag. 97

¹¹⁴ “Tutto ciò che prima non c’era anche se irrealizzabile” definita così nell’articolo di M. ZANOLETTI, *Bruno Munari: teoria e pratica della creatività*, in “Lettere aperte”, vol. 7|2020, pag. 42

¹¹⁵ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 143

10.3 Fare senza pensare



Figura 10-4 Bambino impegnato a disegnare con la candela

Nella sequenza successiva Munari lascia spazio ai bambini, affidando a loro diverse candele per disegnare e far provare personalmente la tecnica illustrata. Chiede quindi ad un bambino vicino a lui di afferrare la candela e disegnare sul foglio bianco preparato sopra al tavolo un qualsiasi segno; questo alla richiesta del maestro rimane timidamente perplesso non sapendo cosa raffigurare, la classica preoccupazione che subentra quando un insegnante interroga o pone un semplice quesito alla classe, questo perché solitamente “si disegna ciò che si conosce”¹¹⁶, rimanendo sempre nella propria zona di comfort, spaventandosi di fronte a nuove richieste. A questa titubanza interviene prontamente il maestro esclamando:

«Non pensare!!»¹¹⁷, invogliando il bimbo ad essere libero di raffigurare ciò che preferisce, senza limitazioni, obblighi o restrizioni. In queste due parole è racchiuso il profondo pensiero artistico e didattico di Munari che l’ha accompagnato per quasi tutta la sua carriera, sfruttando la predilezione del saper bloccare i pensieri e viaggiare libero nel mondo della fantasia come navigano i bambini. Nel corso di questa trasmissione, ma anche nei suoi successivi laboratori, Munari era solito ripetere ai ragazzi di non pensare prima di fare, di non cercare di farsi venire un’«idea» per fare la composizione, ma di essere il più spontanei possibile. Questo perché spesso un’idea preconcepita mette in difficoltà l’operazione, contaminandola o condizionandola a priori. Non pensare prima vuol dire lasciare fuori la ragione e usare l’intuizione, cominciare a disporre a caso delle forme, raggruppare, dividere, cambiare, fare altri accostamenti, spostare, ruotare, girare il foglio, finché la combinazione stessa delle forme che lentamente hanno preso consistenza può suggerire il modo di finire la composizione¹¹⁸. Importante è eseguire l’opera rapidamente, in modo spontaneo e senza ritocchi per non interrompere il ritmo, principio che il pittore Hokusai ben riassume così: “Il

¹¹⁶ Ivi, pag. 19

¹¹⁷ “La condizione ideale è quella del ‘fare senza pensare’, una condizione che i bambini raggiungono più facilmente degli adulti perché sono spontanei. Solo in seguito, chi vorrà potrà utilizzare le esperienze e le conoscenze acquisite per realizzare un oggetto particolare”. Ivi, pag. 88

¹¹⁸ B. MUNARI, *Design e comunicazione visiva*, 6. ed, Bari, Laterza, 2001, pag. 43-44

meno è più” a cui si è sempre ispirato anche Munari¹¹⁹. Il bambino, assieme ai suoi compagni, comincia così a creare i primi segni, incerti e timidi, per poi lasciarsi andare progressivamente, ascoltando i consigli del maestro. I bimbi si mettono quindi all’opera, disegnando e dipingendo tutti assieme, in una sorta di intervento collettivo, nel quale si sommano anche le loro squillanti voci mescolate a quella del maestro. I bambini si trovano così a comprendere ed utilizzare liberamente un oggetto, o meglio una materia, innovativa e curiosa per loro, creando questo “gioco” che si trova al confine tra arte e magia. Il maestro solo in un secondo momento spiega la tecnica nel suo complesso per far comprendere ai bambini il trucco utilizzato per creare l’effetto finale, svelando così i disegni creati in precedenza.



Figura 10-5 Bambini impegnati nell'attività

In una sequenza successiva Munari mostra alla telecamera i disegni appena realizzati definendoli “Disegni matti¹²⁰, che non si sa cosa sono, come gli scarabocchi”: i bambini infatti hanno preso alla lettera le parole del maestro, lasciandosi liberi di rappresentare qualsiasi cosa, qualsiasi segno¹²¹ o traccia. Vengono di conseguenza indagate diverse possibilità espressive di uno strumento insolito, la candela appunto, non pensata per disegnare, comprendendo le diversità

¹¹⁹ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 174

¹²⁰ “Il disegno matto è una tecnica operativa per mantenere il pensiero elastico in modo non si fissi su formule statiche. Mentre il bambino disegna, il significato cambia continuamente” B. MUNARI, *Fantasia*, Bari, Laterza, 1977, pag. 128

¹²¹ “È il segno che fa il disegno”, A. ARTICONI, *L’arte come gioco: Bruno Munari e l’invenzione della video-didattica*, in “*El futuro del Pasada*”, n. 10, 2019, pag. 615

ottenute variando la sua impugnatura, pressione e inclinazione. Questo perché i bambini hanno imitato i gesti del maestro, hanno copiato ed osservato attentamente applicandosi liberamente, ottenendo curiose variante. Munari ha saputo dar loro le informazioni di tipo tecnico “sul come si fa a fare”, senza dar loro temi già predisposti, non fornendo idee pronte ma insegnando loro un metodo in modo tale che ognuno poi si possa costruire “il suo modo di fare”. I bambini hanno quindi potuto comprendere come sperimentare e creare senza usare vincoli o costrizioni mentali, non bloccando le proprie idee e lasciandosi trasportare dall’ingenuità e dalla non-conoscenza dell’attività, sapendo evidenziare nuove possibilità e comprendendo l’esercizio nella sua interezza. Munari stesso affermava infatti che il più grande ostacolo alla comprensione di un’opera è quello di voler capire¹²². Il maestro si impegna così a trasmettere un metodo ai bambini, facendo in modo di lasciarli liberi, seppur vincolati dalla tecnica, da costrizioni ed obblighi, sfruttando la propria linea di pensiero, le proprie idee e sperimentazioni. L’importante è cercare di far scoprire qualcosa al bambino, inventando, come ha fatto Munari, un gioco che possa avvicinarlo a quello che noi vogliamo fargli imparare, senza bisogno di parole¹²³.

10.4 Interventi di Guido Bertello e Franco Mello



Figura 10-6 Guido Bertello con la presentatrice Milena Vukotic

La seconda parte della puntata vede l’intervento di Guido Bertello, impegnato nella sua consueta illustrazione della fiaba narrata dalla presentatrice Milena Vukotic, la quale entra in scena a cavallo tra la conclusione della prima parte realizzata da Munari e la seconda riguardante l’illustrazione. Bertello, con il suo personale pennarello nero, illustra passo dopo passo la storia ai bambini, regalando ad uno di loro, in conclusione della fiaba, un simpatico bruco realizzato con una candela, a riprendere il tema principale della puntata.

¹²² P. FOSSATI, Per «Codice ovvio», in B. MUNARI, *Codice ovvio*, Torino, Einaudi, 1971, pag. 37

¹²³ B. RESTELLI, *Giocare con la natura, a lezione da Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli, 2019, pag. 303



Figura 10-7 Guido Bertello mentre regala il "bruco-candela", sinistra; ed illustra la filastrocca, destra



Figura 10-8 Particolare sull'utilizzo della spugna

L'ultima parte è dedicata all'intervento di Franco Mello, il quale fa scoprire ai bimbi come si possa disegnare usando timbri e spugne. Inizialmente chiede ai bambini di srotolare un grande rotolo di carta bianca e sistemarlo sul pavimento, in modo da poter intervenire tutti assieme sfruttando la grande superficie a disposizione. Mello comincia a disegnare su di esso utilizzando non solamente spugne o timbri ma anche la propria mano, intingendo le dita nel colore per poi trasferirlo sul foglio.

Viene quindi rappresentata una storia, con tanto di paesaggio e personaggi, questi disegnati chiedendo l'aiuto del collega Guido Bertello, il quale interviene prontamente alla richiesta. Le impronte dei pollici vengono così trasformate sapientemente in personaggi fantastici che animano la storia, ambientata in uno scenario fiabesco, dove gli alberi e le montagne sono realizzati da altrettante impronte o stampi, mescolando e sfumando assieme diversi colori. Si viene così a creare una lunga e complessa storia, tanto da richiedere ancora carta per poterla sviluppare ulteriormente: in questo frangente Mello chiede ai bambini di srotolare nuovamente l'enorme rotolo di carta così da poter "far scorrere la storia". I bambini intervengono anch'essi per arricchirla e completarla attraverso l'uso di stampi ed impronte imitando il maestro.



Figura 10-9 Diverse fasi di lavoro e intervento sul rotolo di carta

Si genera di conseguenza un momento di impegno collettivo, nel quale ogni bambino si trova partecipe al progetto, portando il proprio contributo: si può notare il grande foglio srotolato sul pavimento circondato dai bambini i quali intervengono da qualsiasi angolazione e posizione. Proprio per questo vengono spesso ripresi dal maestro in quanto “Ostacolate la vista agli altri bambini che ci seguono da casa”, chiedendo loro di spostarsi lateralmente per permettere alle telecamere di riprendere la scena frontalmente. Queste piccole ma doverose accortezze saranno prese anche nelle puntate successive proprio per permettere anche al pubblico da casa di guardare e osservare le varie sequenze. La puntata si ultima con un'inquadratura riprendente i bambini impegnati nel progetto.

11 8^a Puntata 13 Dicembre 1976

durata 00:00:17 - 00:27:11

11.1 Presentazione

Come di consueto, ormai da sette puntate, apre questo ottavo appuntamento la medesima filastrocca della presentatrice Milena Vukotic, coinvolgendo i bambini presenti in studio. Bruno Munari interviene negli istati successivi per poter spiegare e introdurre il tema principale della puntata, che vedrà come protagoniste svariate sculture realizzate dai bambini con l'aiuto e le indicazioni del maestro.

In particolare, nella descrizione che accompagna il filmato presente negli archivi Teche-RAI, viene presentata come segue:

“Milena Vukotic introduce la puntata raccontando una favola ad un gruppo di bambini che giocano in cerchio. Bruno Munari spiega come costruire un giocattolo con del cartone. Guido Bertello e Franco Mello sulla loro infanzia e sui vari divertimenti che ci sono al luna park”.

In particolare viene analizzato e studiato un materiale, di per sé molto semplice e conosciuto, usato quotidianamente per svariate occorrenze ma non ancora preso in esame nel corso della trasmissione; il protagonista di questo ottavo incontro è infatti il cartone, nelle sue più svariate tipologie. Munari nel corso della trasmissione non l'ha mai analizzato nelle sue specificità, solamente Franco Mello, nel corso della quinta puntata, l'ha preso in esame per la costruzione di una stravagante macchina, attraverso la scomposizione e “modellazione” di diversi scatoloni. Nello specifico verrà utilizzato per la realizzazione di svariate ed originali sculture, in riferimento alle famose *Sculture da viaggio* del maestro Bruno Munari, già ampiamente conosciute e affermate durante gli anni della trasmissione. La seconda parte vede invece l'intervento di Guido Bertello su un formato di carta srotolato dai bambini e posto sopra al tavolo, predisposto per contenere l'intera lunghezza della filastrocca. Franco Mello termina la puntata utilizzando anch'esso un rotolo di carta bianca, questa volta pericolosamente più grande e robusto, tanto da stare in piedi come fosse cartone rigido, in modo da poterci disegnare e ritagliare liberamente figure e personaggi, facendo intervenire i bambini in modo da renderli non solamente partecipi all'attività ma anche attori della storia narrata.

11.2 Sculture con il cartone



Figura 11-1 Inquadratura iniziale

In apertura di puntata figura come di consueto la filastrocca della Vukotic, seguita rapidamente da un'inquadratura d'insieme riprendente Munari al centro dell'atelier, in piedi dietro all'ordinario tavolo da lavoro. Su di esso si intravedono numerosi pezzi di cartoni, di colori, forme e strutture diverse; inizialmente il maestro illustra ai bambini le diverse tipologie di cartoni e cartoncini, quelli che solitamente loro intendono sotto un'unica parola, ossia cartone, come il cartone per gli imballaggi, il cartone delle cassette, il cartone

delle scatole ecc. Proprio partendo dal nome, Munari vuol far capire quante tipologie ne esistano in commercio, facendo loro comprendere come sia importante distinguerli, riconoscerli e studiarli per poterli utilizzare nel campo opportuno in base alle loro caratteristiche. Si concentra inizialmente sul riconoscimento, chiedendo ai bambini di classificarli in base alle consistenze; in questo modo spiega accuratamente come distinguere il cartone-cuoio dal cartone-legno, il cartone leggero da quello robusto, quello con grammatura fine e grossa, quello plissettato, quello liscio da quello ruvido, ecc.

I bambini comprendo di conseguenza come ne possano esistere infinite tipologie, ognuna con una o più caratteristiche fondamentali che la rendono utile e adatta proprio per un determinato impiego e scopo. Munari ancora una volta, come in diverse occasioni nel corso delle precedenti puntate, insiste particolarmente sull'attività di riconoscimento e comprensione della materia, punto di partenza per qualsiasi altra attività, fondamentale per studiarla e sfruttarla al meglio, ma anche per cercare di trovare nuove e



Figura 11-2 Munari illustra i materiali e le loro caratteristiche

inesplorate possibilità, ottenendo molto spesso, come fece Munari stesso, stupefacenti risultati. Il messaggio che vuole trasmettere è di osservare costantemente la materia, studiarla e comprenderla per come essa sia, nella sua natura innata, per poi immaginarla in un contesto diverso, denaturata e decontestualizzata. Ecco quindi che si riconoscono alcuni materiali per le loro caratteristiche e quindi per essere utilizzati in determinati progetti al contrario di altri. Questa attività stimola grande attenzione nei bambini e li provoca mentalmente nel cercare nuove possibilità e opportunità, andando a creare nuove facoltà intellettive sulla base di quelle già esistenti ed assimilate. In un certo senso il materiale va a sostituire momentaneamente il ruolo dell'insegnante, proponendo un apprendimento libero, rendendo il bambino stesso, libero di provare, creare e sperimentare, costruendo un suo metodo interiore. Questo grande uso e disponibilità di materiali, caratteristica comune in tutte le puntate, ma anche nei successivi laboratori di Munari, permette di creare un ordine interiore nello sviluppo del bambino senza la necessità di programmi stabiliti dall'esterno; in questo modo la vita del bambino è liberata da programmi che, spesso, sono arbitrari e impediscono il libero sviluppo intellettuale del bambino.

Dopo questa abbondante analisi e riconoscimento dei materiali, Munari comincia a selezionarne alcuni per poter intervenire su di essi attraverso una manipolazione attenta e precisa, sottoforma di pieghe nitide e sicure: i suoi gesti sono infatti veloci, chiari e sapientemente precisi, frutto di anni di studio e sperimentazioni in merito. Con delle semplici (apparentemente) pieghe quindi il maestro modella i cartoncini per creare quelle che lui stesso definisce “quelle cose che si possono mettere in valigia e portare in spiaggia”. Lo scopo della puntata è infatti ricreare le sue famose e originali *Sculture da viaggio*, opere d'arte insolite e di grande successo, che lui inventò nel 1958¹²⁴, negli anni della riproducibilità e per questo inizialmente viste come un gadget dell'era del marketing ma allo stesso tempo anche una soluzione innovativa nella storia della scultura italiana.

¹²⁴ Le prime *Sculture da viaggio* nascono all'inizio degli anni Cinquanta come sculture pieghevoli e di fatto vengono regalate o spedite come biglietti di auguri; successivamente, a partire dal 1958, prendono il nome definitivo di *Sculture da viaggio*, <https://www.munart.org/index.php?p=19> ultima visione 23/02/2023

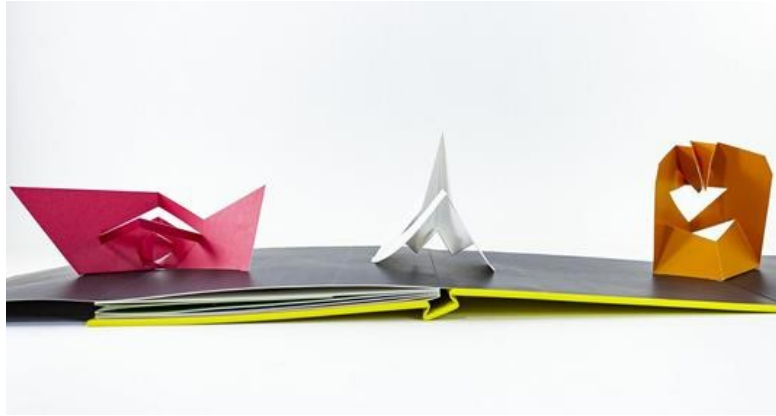


Figura 11-3 *Le sculture da viaggio* di Munari, Ediz. illustrata - David A. Carter - Libro - Corraini

Il principio fondamentale di queste opere è costituito dall'aver una struttura ben equilibrata e bilanciata che permetta la solidità e stabilità una volta ultimate; occorre quindi che abbiano almeno tre punti di appoggio, tre basi dove poggiare la propria struttura per poter tenere l'equilibrio. Su questo aspetto il maestro insiste particolarmente, ricordandolo ripetutamente ai bambini nel corso dell'attività. Lui stesso la definisce “regola essenziale da rispettare”, in quanto permette alla scultura di stare in piedi.



Figura 11-4 Alcune sculture realizzate inizialmente

Dopo una prima spiegazione il maestro lascia spazio alla fantasia dei bambini, invogliandoli e incoraggiandoli a scegliere un cartoncino di loro gradimento per poter iniziare a realizzare le proprie sculture. Inizialmente vengono create solo piegature, sfruttando in parte la tecnica degli origami, brevemente spiegata dal maestro e a lui tanto cara¹²⁵. Successivamente invece vengono

¹²⁵ “Nelle scuole elementari giapponesi si insegna ai bambini a giocare a inventare e costruire origami. I bambini così educati avranno un maggior senso della precisione e sapranno con facilità trasformare un foglio bidimensionale in un oggetto tridimensionale”, B. MUNARI, *Fantasia*, Bari, Laterza, 1977, pag. 170-171



Figura 11-5 I bambini cominciano ad effettuare le prime pieghe

usate anche le forbici per poter creare pieni e vuoti, quindi tagli all'interno delle pieghe a creare incastri di piani e modulazione di forme. I bambini con forbici, carta e tanta creatività si impegnano così a creare le proprie originali e personali sculture, cercando di imitare il maestro nei suoi movimenti. Segue una lunga sequenza nella quale si notano i bambini impegnati nell'attività, concentrati e silenziosi, al contrario di altre precedenti puntate dove regnava la confusione e la foga di voler sperimentare e cercare nuove possibilità di

gioco. In questo caso il clima è tranquillo e pacato, si sentono in sottofondo solamente i rumori delle forbici e della carta piegata.

Durante la sequenza Munari non smette di ripetere e ricordare la regola fondamentale espressa all'inizio della puntata, per permettere ai bambini di creare tagli e pieghe rispettando le necessità della scultura, e in parte anche della materia stessa. L'intenzione di Munari, in questo caso ma anche in altri precedentemente analizzati, è quella di fornire un metodo ai bambini più che progettare: metodo che in via concettuale porta comunque alla progettazione, da parte di chiunque lo utilizzasse e questo per la sua apparente semplicità d'ideazione, che fa sentire chiunque in grado di progettare alla stessa maniera¹²⁶. Ai bambini vengono quindi fornite le indicazioni per poter imparare e procedere in autonomia, rispettando così le proprie libertà espressive.



Figura 11-6 Bambino impegnato a tagliare il cartoncino, sinistra; scultura ultimata, destra

¹²⁶ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 58

Una volta ultimato questo momento creativo e laboratoriale, il maestro raccoglie tutte le sculture realizzate dai bambini per disporle ordinatamente sopra al tavolo, così da creare una sorta di esposizione, in modo da mostrarle anche al pubblico a casa e, soprattutto, per poterle osservare nella loro interezza, girandoci attorno (in quante sculture) per poterle comprendere in relazione reciproca, evidenziando così somiglianze e differenze. Munari in questo caso utilizza il termine “mostra”, sollecitando i bambini a disporre le sculture in relazione allo spazio a disposizione, proprio come un curatore imposta e progetta l’ambiente espositivo di una mostra. Sono invitati anche ad osservarle attentamente nell’insieme per estrapolare somiglianze o semplicemente per osservare il lavoro svolto dagli altri compagni, questo per creare un’esperienza collettiva utile a comprendere come un’immagine può visivamente suggerirne un’altra: non ci dev’essere il complesso della copia ma ognuno deve cercare di fare secondo la propria natura, che si dimostra diversa in ognuno¹²⁷.



Figura 11-7 Alcune sculture ultimate esposte sopra al tavolo

¹²⁷ B. MUNARI, *Design e comunicazione visiva*, 6. ed, Bari, Laterza, 2001, pag. 44

11.3 Sculture da viaggio

"La scultura da viaggio nasce con tutte le caratteristiche tipiche dell'era moderna: è low-cost, è pratica, volendo è anche mono-uso, è al servizio del moderno nomade che abita più case o che talvolta abita a diverse latitudini, è democratica by design, è leggera, quando viene esposta non ha bisogno di grandi spazi e può esprimere anche una dimensione culturale privata"



Figura 11-8 *Scultura pieghevole* in legno di pero, alta 95 cm pubblicata in Domus n. 359, 1959

L'inquadratura d'insieme raffigurante le sculture realizzate dai bambini suggerisce, come afferma il maestro stesso, una sorta di "scultura da viaggio gigante", caratterizzata dalla somma di tutte le diverse unità, quindi dalla mescolanza non calcolata di linee, forme e strutture. Ogni scultura infatti evidenzia piani e tagli unici, creati dalla combinazione di pieghe e interventi con la forbice, attraverso inclinazioni oblique e trasversali e l'alternanza di linee simmetriche e asimmetriche. Questa immagine, in un certo senso, va a completare il processo ideativo di quest'opera d'arte creata ben circa vent'anni prima, andando a sommare ulteriori possibilità di sviluppo, quasi a cercare una progressione metodologica a quelle sculture iniziali da viaggio, di ridotte dimensioni. Questo porterà tra gli anni Ottanta e Novanta ad aumentare progressivamente le dimensioni, realizzandole in acciaio COR-TEN (che si modifica con il tempo e le intemperie, "naturale come una cavalletta")¹²⁸, facendo in modo che ogni linea o struttura nella sua singolarità possa trovare un valore estetico nell'insieme della sua totalità. Alcune Munari le ha realizzate anche in legno di pero, con cerniere in nailon (in dieci copie numerate e firmate), altre in metallo e in materia plastica¹²⁹; inizialmente però la

sua idea originaria prevedeva sculture strane (oggetti a funzione estetica)¹³⁰ di ridotte dimensioni, come quelle illustrate nel corso della puntata, pensate per essere pratiche e tascabili, da lui

¹²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=cC3kOOPkaF0> ultima visione 23/02/2023

¹²⁹ DOMUS n. 359, ottobre 1959 Le "sculture da viaggio" di Munari

¹³⁰ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 149

chiamate anche “pieghevoli” e leggere, da mettere in valigia e portare con sé quando si parte, purché creino ad ognuno, nelle anonime stanze d'albergo, un punto di riferimento col mondo della propria cultura.

L'idea iniziale era nata proprio come biglietti d'auguri di natale, da piegare dentro una busta e spedire; queste sculture nascono quindi con tutte le caratteristiche tipiche dell'era moderna essendo pratiche, volendo mono-uso, tascabili e leggere. Nessuno prima di lui aveva mai pensato ad una scultura trasportabile, pieghevole, come una sedia, economica e facilmente riproducibile, in grado di creare stupore dal semplice gesto di piegatura e taglio, attraverso i quali venivano realizzate, inizialmente con la carta o cartoncino, (poi appunto anche altri svariati materiali), creando di conseguenza piani, tagli e superfici sulle quali poter osservare il gioco della luce e di conseguenza l'effetto di illuminazione delle parti sporgenti, rientranti, piene e vuote.

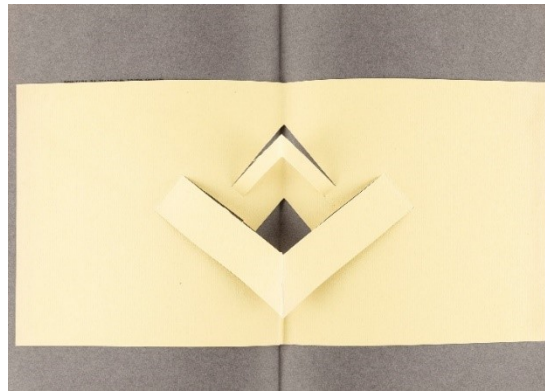


Figura 11-9 *Scultura da viaggio aperta* pubblicata in Documenti d'arte d'oggi 1958

Sono le stesse modalità con le quali ha voluto mettere alla prova i bambini nel corso di questa puntata, invogliandoli a cercare e scoprire come trasformare e modellare una superficie bidimensionale per poter creare un oggetto tridimensionale, scolpito dalla luce, attraverso una modalità a loro già nota, del “fare senza pensare”, costruendo qualcosa che non si sa che cos'è, ma che dopo si rivela come l'inizio di un “oggetto curioso che stimola la fantasia”¹³¹. Si possono quindi considerare sculture in quanto occupano uno spazio a tre dimensioni reali, con piani o forme coerenti tra loro e secondo un certo modo voluto dall'artista¹³². Il cartoncino iniziale si trasforma così in un volume in relazione con lo spazio e si può trasformare nuovamente nel cartoncino

¹³¹ Ivi. Pag. 95

¹³² Il passaggio dalle due alle tre dimensioni non costituisce per Munari una frattura concettuale, semmai uno slittamento semantico: la forma cresce e passa impercettibilmente dalle due alle tre dimensioni, magari utilizzando la quarta, il tempo. M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 64

iniziale piegandolo su sé stesso, seguendo le linee e le incisioni che seguono l'andamento delle diagonali del quadrato e delle parallele alle diagonali secondo una serie di misure prestabilite¹³³. Munari così, sdrammatizza il valore dell'arte e in particolare della scultura, rendendola trasportabile e, nello stesso tempo, apre una riflessione profonda sull'importanza della cultura e dell'arte nella società: la scultura come elemento familiare che si carica di significati, di memoria, un punto di riferimento verso le proprie abitudini, le proprie conoscenze.

Queste sculture da viaggio, definite così per demitizzare la scultura di bronzo o di marmo¹³⁴, nascono come un gioco, che parte con l'idea di riequilibrare lavori altrimenti troppo profondi (anche se il gioco è un'attività seria)¹³⁵; sommano il senso dell'estetica, delle proporzioni, dei rapporti e degli equilibri, in quanto i tagli e le proporzioni se aperti in piano mantengono una certa regola che va rispettata tenendo l'equilibrio nella sua totalità, incrementando quella che lui stesso definiva "componente estetica". In questo caso, con le sculture da viaggio, Munari ha sperimentato una modalità di creazione variabile ed infinita di forme, strutture ed elementi semplici e definiti, mantenendo le figure del triangolo equilatero, del cerchio e del quadrato come base di ogni struttura, costruzione e di ogni progetto. Basta osservarle attentamente, guardarle dai suoi diversi e molteplici punti di vista, facendole semplicemente ruotare per scovare qualcosa di impensabile:

"[...] Voltatela dall'altra parte, cambia aspetto, i vostri pensieri da pratici diventeranno lentamente estetici (la velocità dipende da voi), non vi domanderete più «cusa l'è chel rob ki» e vi addormenterete felici. Buona notte"¹³⁶

¹³³ R. ZENI, *Bruno Munari, appunti 1926-1998*, versione 1.7

¹³⁴ A. C. QUINTAVALLE, *Intervista a Bruno Munari*, Catalogo mostra Bruno Munari, Università di Parma, Centro Studi e Archivio della Comunicazione, Quaderni n. 45, Parma, 1979

¹³⁵ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 92

¹³⁶ P. FOSSATI, Per «Codice ovvio», in B. MUNARI, *Codice ovvio*, Torino, Einaudi, 1971, pag. 64

“Le sculture da viaggio sono oggetti a funzione estetica. Nella valigia normalmente mettiamo oggetti a funzione pratica, ci preoccupiamo di avere il necessario per la pulizia personale e gli indumenti di ricambio, mettiamo il sapone personale, il rasoio, camicie e mutande; mettiamo anche oggetti di collegamento col nostro mondo affettivo: le foto delle persone care. Qualcuno cura anche l'estetica degli indumenti, li sceglie secondo accordi di colore: questa cravatta o questa maglia con questi calzoncini. Ben pochi si preoccupano di mettere nella valigia qualcosa che mantenga il collegamento col proprio mondo culturale. Si sa, molti non hanno un mondo culturale, ad altri dà addirittura fastidio, qualcuno crede che sia un altro pianeta”¹³⁷

11.4 Interventi di Guido Bertello e Franco Mello

Nella seconda parte della puntata interviene Guido Bertello, il quale illustra la filastrocca della Vukotic questa volta su un grande rotolo di carta, srotolato al bisogno sopra al tavolo da un bambino, come una sorta di tapis roulant. Bertello comincia così a disegnare l'ambientazione e i personaggi della storia, chiedendo di tanto in tanto ai bambini di girare la manopola per far scorrere la carta attraverso una bobina girevole, posta accanto alla tavola.



Figura 11-10 Preparazione del rotolo di carta



Figura 11-11 Guido Bertello impegnato ad illustrare la filastrocca

¹³⁷ Ivi, pag. 62

In chiusura di puntata invece, Franco Mello riprende la materia protagonista dell'appuntamento, realizzando una sorta di precaria parete in cartone semirigido, anch'esso srotolato da un grande rocchetto, alto quanto i bambini. Interviene su di esso inizialmente disegnando e raffigurando animalletti, fiori e piante, coinvolgendo anche i bimbi e facendosi aiutare per dipingerli e colorarli; in un secondo momento interviene anch'esso, come ha fatto in precedenza il collega Munari, sulla superficie, tagliando con la forbice, quindi esportando parte di essa, creando così pieni e vuoti.



Figura 11-12 Bambini intenti a srotolare il cartone, sinistra; Franco Mello interviene con le forbici, destra

Realizza di conseguenza svariati tagli, dai cerchi, ai rombi ai quadrati, in relazione al disegno realizzato in precedenza; chiede quindi ad alcuni bambini di disporsi dietro al pannello in corrispondenza dei tagli, facendo notare ai restanti come improvvisamente il fiore e la farfalla disegnate in precedenza sia siano animate, e per corrispondenza, i bambini attori si siano trasformati nelle reciproche immagini.



Figura 11-13 I bambini partecipano all'attività disegnando ed interpretando i disegni

12 9^a Puntata 20 Dicembre 1976

durata 00:00:06 - 00:24:12

12.1 *Presentazione*

La penultima puntata è forse la più interessante dal punto di vista contenutistico, in quanto racchiude tutti gli insegnamenti trasmessi dal maestro ai bambini nel corso della trasmissione. Comprende infatti l'esercizio di riconoscimento e manipolazione dei materiali forniti, attraverso un'attenta attività plurisensoriale, ampiamente utilizzata nelle precedenti puntate e la loro lavorazione attraverso un metodo didattico predisposto a lasciare un'esperienza e un modo di operare, permettendo ai bambini di ricreare il progetto in un secondo momento.

In particolare, nella descrizione che accompagna il filmato presente negli archivi Teche-RAI, viene presentata come segue:

“Milena Vukotic introduce la puntata raccontando una favola ad un gruppo di bambini che giocano in studio. Guido Bertello e Bruno Munari spiegano come disegnare un volto su un cartone utilizzando i colori a tempera. Franco Mello sulla sua infanzia e i vari giochi possibili in un appartamento”.

Nello specifico Munari propone un'attività giocosa e divertente per i bambini ma allo stesso tempo laboriosa, utile a comprendere nell'effettivo il significato profondo della parola 'sperimentazione', che trova infatti in questo progetto un ambiente fortemente stimolante per essere applicata. I bambini sono invitati a provare e verificare una grande quantità di materiali di qualsiasi tipologia, tagliandoli e sistemandoli all'interno di alcuni vetri per poi essere proiettati grazie ad un videoproiettore. In questo modo ai bambini viene data la possibilità di portare un contributo alle fortunate sperimentazioni di Bruno Munari sulle *Proiezioni dirette*.

La seconda parte vede il collega Guido Bertello impegnato nella sua consueta illustrazione della fiaba narrata dalla Vukotic; conclude la puntata il contributo di Franco Mello, il quale propone ai bambini il gioco del puzzle rivisitato, da ricreare comodamente a casa, realizzando i vari pezzi per poi divertirsi ad assemblarli e combinarli creando diverse figure.

12.2 Proiezioni con vetrini

La filastrocca della presentatrice Milena Vukotic apre anche questo penultimo appuntamento, riguardante la creazione con annessa sperimentazione, delle *Proiezioni dirette*, già ampiamente studiate da Munari diversi anni prima. La sequenza iniziale riprende il maestro dietro al tavolo da lavoro circondato dai bambini, impegnato a smistare e ordinare una grande quantità di materiali proposti: si riconoscono svariati frammenti di carta, cellophane, polistirolo espanso, paglietta della confezione dei confetti, pezzetti di foglie secche, velo strappato, pizzo, tessuti di ogni genere e pelle di cipolla. Prima di procedere con la spiegazione, il maestro preferisce far vedere il risultato finale e di conseguenza l'obiettivo da raggiungere, come nel caso della realizzazione dell'albero tridimensionale nella terza puntata, dove per l'occasione, prima di procedere con la lezione mostrò l'albero terminato. Comincia quindi a far vedere ai bambini come poter utilizzare in modo originale, con alcuni interventi creativi studiati per l'occasione, diverse diapositive, molto utilizzate e conosciute in quegli anni. Si impegna inizialmente a mostrare diversi lavori da lui realizzati in precedenza, inserendo alcune di queste diapositive all'interno del videoproiettore presente in studio: i bambini osservano immediatamente come non vi siano proiezioni di immagini raffiguranti persone, paesaggi o ambienti, ma riconoscono forme, linee, curve, sagome e texture.

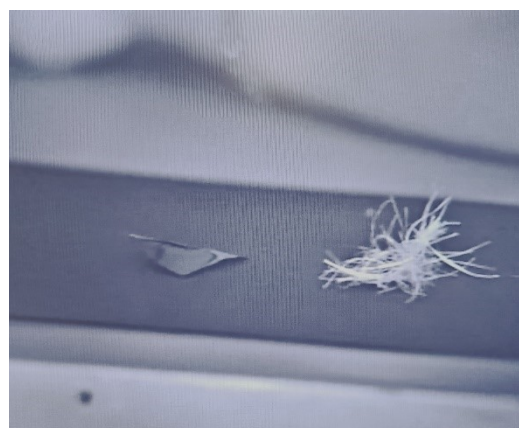


Figura 12-1 Alcuni materiali proposti sopra al tavolo



Figura 12-2 I bambini assistono alle proiezioni

Si tratta di diapositive uniche nel suo genere, nelle quali si possono distinguere fili, griglie, linee e disegni che “sembrano provenire da un altro pianeta”, una sorta di “materia che prende corpo nello spazio e che rende visibile una cosa che prima non si conosceva, questo potrebbe essere anche un raggio di luce”¹³⁸; questa sperimentazione da lui portata avanti con costanza dagli anni Cinquanta, deriva - come lui stesso ha affermato in

¹³⁸ www.munart.org ultima visione 23/02/2023

un'intervista rilasciata verso la fine della sua vita¹³⁹ - dalla necessità di superare quell'insoddisfazione del futurismo di rappresentare la dinamicità in modo statico, testando e collaudando nuovi e innovativi sistemi, che porteranno al susseguirsi di grandi sviluppi. Assieme ai bambini vuole continuare questo suo percorso di ricerca cercando ulteriori evoluzioni e sviluppi: li rende quindi partecipi all'attività, invogliandoli ad imitare quella sua continua voglia di ricerca e superamento dei limiti che lo caratterizza. Assieme a loro cerca di comprendere e decifrare le immagini proiettate, con l'intento di trovare un senso logico per ciascuna materia: per ogni vetrino proiettato è in grado infatti di riconoscere e descrivere brevemente il materiale contenuto al suo interno e quindi la causa dell'immagine proiettata. È in grado di riconoscere il pezzetto di tessuto, il pizzo sormontato alla pelle della cipolla, la garza, ecc.

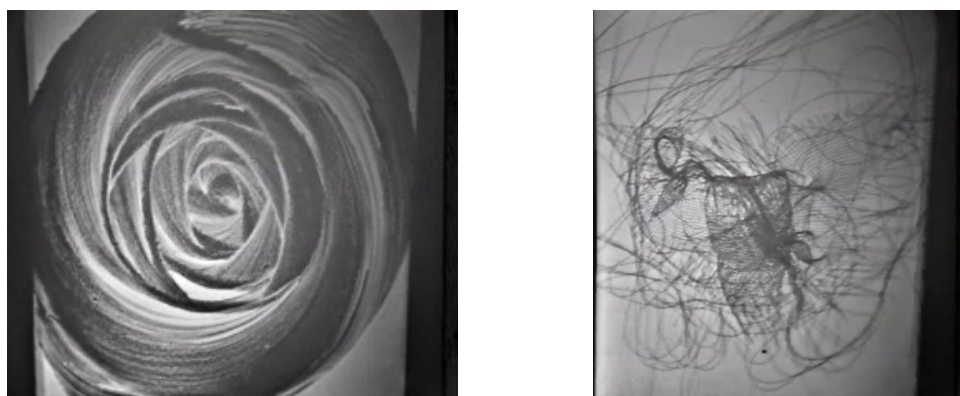


Figura 12-3 Proiezione di piccola dose di crema, sinistra; proiezione di un pezzetto di tessuto, destra

Solo in un secondo momento spiega ai bimbi come realizzare queste “foto”; inizialmente illustra come inserire il materiale scelto all'interno del vetrino, per poi abbinare un secondo o terzo materiale fino a creare una piccola composizione, avendo cura di inglobarli nella loro interezza all'interno dello spazio predisposto e di non danneggiarli. Questo passaggio sembra inizialmente banale e fin troppo semplice ai bambini, ma risulta complicato nelle sequenze subito successive; questi telai risultano infatti ostili e difficili da aprire, richiedendo una buona combinazione di forza e precisione, non mostrata dai bambini, costretti in diverse occasioni, a chiedere l'aiuto del maestro. La scelta del materiale da



Figura 12-4 Bambino intento ad aprire il telaio

¹³⁹ <https://www.munart.org/index.php?p=15> ultima visione 23/02/2023

inserire inoltre, non è così semplice come può sembrare e richiede la conoscenza di questi sommata ad un buon senso logico e una sostanziosa dose di fantasia. Munari lo sa molto bene, avendoci lavorato molti anni, riuscendo a sperimentare e scoprire ambiziosi sviluppi partendo dai lavori dei pionieri delle avanguardie europee (anni Venti e Trenta) che lo portarono verso una prima pittura immateriale (*Proiezioni dirette*, 1950), successivamente dinamica e non statica (*Proiezioni a fuoco variabile*, 1952), infine interattiva e senza ripetizione meccanica (*Proiezioni polarizzate*, 1952 e *Polariscop*, anni Sessanta). È proprio con gli ambienti di luce che il suo sviluppo estetico e teorico ha raggiunto uno dei punti di maggior innovazione della creatività munariana, proponendo una pittura costituita da una molteplicità di immagini, quindi non più statica ma studiata come un'esperienza visiva, spaziale, avvolgente e totale.

Questo stesso processo innovativo lo vuole trasmettere ai bambini, invogliandoli a proseguirlo e svilupparlo, con la stessa metodologia da lui utilizzata; inizia quindi a spiegare come avviene questa evoluzione e dove partire per creare vetrini particolarmente accattivanti in grado di proiettare immagini altrettanto innovative. I bambini iniziano quindi a sperimentare con i materiali a loro disposizione, cercando curiose e stravaganti combinazioni, tagliando alcuni pezzi da inserire agevolmente per poi, in certi casi, anche sostituirli e spostarli in base alle proprie preferenze e ai consigli del maestro. Si genera di conseguenza una vivace sequenza raffigurante i bambini impegnati a collaborare attivamente tra loro, aiutandosi vicendevolmente nella lavorazione e consigliandosi reciprocamente. Munari, sempre vigile e attento, sorveglia la situazione aiutandoli e sostenendoli in alcune loro scelte di abbinamento e accostamento materico. In una sequenza successiva il maestro raccoglie i vetrini creati dai bambini e comincia a disporli ordinatamente sopra al tavolo per poi inserirli nel videoproiettore e proiettarli in sequenza: anche in questo caso riesce a riconoscere tutte le combinazioni dei materiali utilizzate, identificando la pelle di cipolla, distinguendo le diverse tipologie di pizzo e identificando interessanti combinazioni.



Figura 12-5 I bambini lavorano assieme al maestro

Proprio su alcune si sofferma particolarmente, per comprenderle al meglio e studiarle in altri possibili sviluppi; in particolare mostra interesse verso combinazioni nella loro struttura semplici ma di grande effetto, caratterizzate da linee ben identificabili e precise, combinate con equilibrio, da un punto di vista compositivo, con altrettante forme ben chiare e nitide. Nell'analizzare queste ultime ribadisce: «Quando si proietta si vedono cose strane», complimentandosi in diverse occasioni, direttamente con i bambini ideatori del vetrino.



Figura 12-6 Proiezione di veli e stoffe sormontate



Figura 12-7 Proiezione pezzetto di tarlatana



Figura 12-8 Proiezione foglie e rete

Il maestro, assieme ai bambini, si diverte a provare vetrino per vetrino, curioso come uno di loro di vedere i risultati e divertirsi commentando e proponendo fantastiche somiglianze e associazioni. Si mostra sempre attivo, mai statico, vivace e loquace come i bambini stessi, pronto a scoprire nuove possibilità e sviluppi, trasmettendo allo stesso tempo una metodologia utile a creare costanti progressi e aggiornamenti attraverso una sperimentazione attiva, divertente e giocosa.

12.3 Proiezioni dirette

A partire dal 1950¹⁴¹ Munari realizza delle proiezioni di composizioni costruite con materiali “trasparenti, semitrasparenti e opachi, violentemente colorati o a colori delicatissimi, con materie plastiche tagliate, strappate, bruciate, graffiate, liquefatte, incise, polverizzate; con tessuti animali e vegetali, con fibre artificiali, con soluzioni chimiche”¹⁴². Queste composizioni pittoriche vengono proiettate per la prima volta nell’ottobre del 1953 a Milano nello Studio B24 concepite come una sperimentazione per destrutturare i principi della pittura su tela, creando una trasposizione su scala cinematografica del concetto di pittura stesso e per questo acclamate dalla critica, quindi riproposte nel dicembre 1953 nel grande Studio Ponti Fornaroli Rosselli¹⁴³, esposte due volte al MoMA di New York nel maggio del 1954 (nello stesso anno anche nello Studio Fotografico Lionni¹⁴⁴), nell’ottobre del 1955 sempre al MoMA accanto ai libri illeggibili e a opere di design e alla Galleria Nazionale d’Arte Moderna di Roma¹⁴⁵. Si trattava di “collage polimaterici, ma organici, realizzati su lastrine diapositive da proiettarsi, sviluppate poi nelle proiezioni a luce polarizzata”¹⁴⁶; queste *Proiezioni dirette* escono infatti dai confini dell’arte e, nella loro semplicità, riescono ad anticipare gran parte dei temi che prenderanno piede nel corso della storia delle opere d’arte proiettate, portando a compimento una sua ricerca

Il giorno 13 ottobre 1953
alle ore 21,30
nello studio – b. 24 – di milano
in via borgonuovo 24

bruno munari

proietterà
in grande formato
un centinaio di composizioni
fatte con la luce,
con materiali vari
trasparenti
semitrasparenti
opachi
violentemente colorati
e a colori delicatissimi,
con materie plastiche
tagliate
strappate
bruciate
graffiate
liquefatte
polverizzate,
con tessuti animali e vegetali
con fibre artificiali
con soluzioni chimiche
e con la collaborazione del
figlio.

non sono fotografie a colori
sono proiezioni dirette di
materie¹⁴⁰

¹⁴⁰ Munari Bruno. Presentazione tratta da pieghevole della mostra “*proiezioni dirette*” allo studio b. 24 di Milano, (13 ottobre 1953) ora in *Documenti d’arte d’oggi 1954*

¹⁴¹ Anno nel quale Munari era particolarmente attratto alle ricerche scientifiche e tecniche in parallelo alle ricerche artistiche. A. C. QUINTAVALLE, *Intervista a Bruno Munari*, in “Catalogo mostra Bruno Munari”, Università di Parma, centro Studi e Archivio della Comunicazione, Quaderni no 45, Parma, 1979, pp. 1-6

¹⁴²B. MUNARI, *Le proiezioni dirette di Bruno Munari*, in *Domus*, n. 291, Milano, febbraio 1954

¹⁴³ R. ZENI, *Bruno Munari, appunti 1926-1998*, versione 1.7

¹⁴⁴ Munari Bruno, *Pieghevole mostra Bruno Munari proiezioni a luce polarizzata*, Teatro Ruzzante, Padova, 10 febbraio 1961

¹⁴⁵ *Ibidem*

¹⁴⁶ R. ZENI, *Bruno Munari, appunti 1926-1998*, versione 1.7

volta a conquistare una nuova spazialità oltre la realtà bidimensionale dell'opera. Le Proiezioni si inseriscono in un filone di pensiero che ha due importanti obiettivi: offrire allo spettatore una molteplicità di immagini non più statiche e smaterializzare la pittura creando ambienti di luce, fondendo in questo modo materia e luce assieme e producendo delle opere la cui stessa contingenza vive tra reale e fenomenico. Nell'*Almanacco Letterario Bompiani*¹⁴⁷ del 1959, in merito alla copertina, le Proiezioni venivano descritte come segue: “I colori vengono determinati all’atto della proiezione scomponendo il raggio di luce che li contiene. Ogni composizione può variare i suoi colori fino ai complementari [...], proiezioni fatte senza macchina fotografica e senza pellicola”. Proprio la luce, attraverso l’impiego di lampade sufficientemente potenti, permette di dare un aspetto monumentale¹⁴⁸ e spettacolare alle proiezioni ottenute da queste micro composizioni, togliendo così ai materiali la loro fisicità. L’autore immagina l’ambientazione di questo nuovo tipo di opere d’arte nel contesto della progettazione di una casa moderna: “Si suppone che la casa del futuro avrà un minimo spazio abitabile in rapporto al massimo comfort con la minima fatica di mantenerlo. In questo ambiente già funzionano le musiche incise su nastro, ma per le arti visive non si era ancora fatto nulla (salvo le riproduzioni fotografiche di opere del passato)”¹⁴⁹. Munari aveva ben in mente *La pinacoteca domestica* di László Moholy-Nagy¹⁵⁰ (1895 – 1946), riuscendo anche in questo caso ad andare oltre le categorie con un nuovo mezzo d’espressione capace di creare risultati sorprendenti.

Le Proiezioni raggiungono però un vero e proprio compimento nel 1959 grazie alla collaborazione con Bruno Danese e Jacqueline Vodoz, dove per l’occasione furono esposte nello spazio espositivo di Danese a Milano “invitando anche gli spettatori”, a rimarcare con ironia l’intento partecipativo del progetto di Munari, creando un’arte di tutti e non solo un’arte per tutti¹⁵¹. In quest’occasione Munari ideò *Proiezioni dirette*.

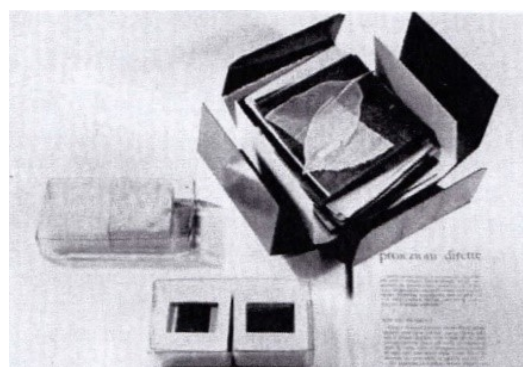


Figura 12-9 *Proiezioni dirette*. Scatola dei materiali più adatti per composizioni a colori trasparenti da proiettare, Danese, Milano, 1959

¹⁴⁷ V. BOMPIANI, C. ZAVATTINI (a cura di), *Almanacco Letterario Bompiani*, 1959

¹⁴⁸ G. RUBINO, M. SAMMICHELI, (a cura di), *Munari politecnico «Fare dell'arte con qualunque mezzo»*, Varese, Nomos Edizioni, 2015, pag. 103

¹⁴⁹ B. Munari, *Codice Ovvio*, Einaudi, Torino, 1971, pag. 52

¹⁵⁰ Nel 1925 pubblica il libro *Pittura Fotografia Film*, in un capitolo intitolato «*La pinacoteca domestica*» l’autore chiarisce il suo pensiero ipotizzando alcuni possibili percorsi dell’arte a venire: «È probabile che lo sviluppo futuro conferisca grande importanza alle proiezioni di composizioni cinetiche, ottenibili addirittura, con molta probabilità, dall’intersezione vicendevole di raggi e masse colorate liberamente fluttuanti nello spazio...» www.munart.org

¹⁵¹ B. MUNARI, *Codice ovvio*, Einaudi, Torino, 1971, pag.123

*Scatola dei materiali più adatti per composizioni a colori trasparenti da proiettare*¹⁵², prodotta proprio dalla Danese, contenente una scelta dei materiali più adatti a comporre piccoli collegi colorati trasparenti che possono essere proiettati con un comune proiettore per diapositive. Questo lavoro contiene lo stesso principio utilizzato nella trasmissione del 1976, ossia fornire il materiale utile per la creazione del progetto (con tanto di scatola di design in questo caso) allegando una breve descrizione e istruzione da seguire passo a passo, con indicazioni e consigli, proprio come i bambini sono stati seguiti man a mano dal maestro per assemblare i materiali scelti all'inizio. Proprio la scelta del materiale è un fattore rilevante in questo progetto in quanto permette di sentirsi liberi, senza vincoli e costrizioni, “senza pensare a che cosa verrà fuori una volta proiettato sul muro bianco della sala o sul soffitto o sullo schermo se c'è”¹⁵³. Questo permette ai bambini di mettersi alla prova senza paure ed è rivolto principalmente a quelli che solitamente hanno timore di sbagliare quando disegnano, dando invece la possibilità di sperimentare e rendere visibile, in maniera leggera e immateriale, la propria creatività. Proprio di questo ne dà testimonianza il figlio Alberto il quale racconta di aver sperimentato con le diapositive accoppiate a diverse materiali come le cartine delle caramelle, pezzettini di cipolla, brandelli di sacchetti di plastica e gocce di colla, imparando così a conoscere e riconoscere i materiali ed anticipare l'effetto che potevano produrre una volta proiettati comprendendo anche la differenza tra pigmento colorato illuminato di luce riflessa e lo stesso colore prodotto da un fascio di luce colorata; la differenza cioè tra sintesi additivi e sottrattiva¹⁵⁴. Il principio fondamentale alla base consiste quindi nel lasciare libero il flusso creativo dei bambini, senza creare ostacoli o impedimenti e di conseguenza senza imporre loro il pensiero degli adulti, stimolando, al contrario, “un'azione senza imposizione di sé” (Lao Tse), uno dei principi ispiratori del suo metodo appreso nei suoi viaggi in Oriente¹⁵⁵.



Figura 12-10 Munari intento ad aiutare i bambini

I bambini si trovano quindi immersi in un'attività completa, che racchiude in sé diversi insegnamenti, in parte già analizzati anche nelle precedenti puntate; si sentono liberi di fare quello che vogliono, purché non guastino lo strumento, facendo svariate prove e sperimentazioni fino alla piena soddisfazione personale, completando poi il lavoro dando una voce

¹⁵² R. ZENI, *Bruno Munari, appunti 1926-1998*, versione 1.7

¹⁵³ B. MUNARI, *Fantasia*, Bari, Laterza, 1977, pag. 130

¹⁵⁴ G. BARTORELLI (a cura di), *Bruno Munari: aria | terra*, Mantova, Maurizio Corraini, 2017, pag. 59-60

¹⁵⁵ Dall'intervista di Marco Meneguzzo effettuata tra il 1991 e il 1992. M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 103-118

alle immagini che hanno realizzato. Ed è proprio grazie a questa conoscenza che si dà la possibilità di allargare i contatti con la realtà, quindi “vedere di più e capire di più”¹⁵⁶: è assolutamente sbagliato infatti credere che l’ignoranza dia il massimo della libertà, in quanto sarà proprio la conoscenza a dare ai bambini una completa padronanza del mezzo con il quale lavorare e di conseguenza sperimentare, esprimendosi con chiarezza proprio tra il mezzo utilizzato e il messaggio da comunicare.

12.4 Interventi di Guido Bertello e Franco Mello

La seconda parte della puntata è interessata dall’intervento di Guido Bertello accompagnato dalla presentatrice Milena Vukotic, la quale recita una filastrocca ai bambini che assistono in studio.

In conclusione interviene il compagno Franco Mello proponendo una divertente ed insolita variante al classico gioco del puzzle. Sopra al tavolo da lavoro propone alcune tipologie di carta bianca e svariati pennarelli neri di diverso spessore; comincia quindi a disegnare diverse parti del volto, scomposte e isolate per essere poi tagliate in un secondo momento. Vengono quindi rappresentati occhi, capelli, baffi e diverse tipologie di bocca, naso e barba. I bambini sono poi invitati a ritagliare ogni elemento, disponendoli successivamente secondo un criterio oggettivo, quindi per tipologie di bocca, di occhio, di capelli ecc. In una seconda sequenza Mello sposta i materiali sul pavimento e comincia ad assemblare un primo volto, scegliendo le diverse parti che lo compongono da ciascuno gruppo di elementi



Figura 12-11 Guido Bertello mentre illustra la filastrocca

¹⁵⁶ B. MUNARI, *Design e comunicazione visiva*, 6. ed, Bari, Laterza, 2001, pag. 16



Figura 12-12 Mello mentre aiuta i bambini

Crea quindi volti femminili esili, con occhiali, senza, con capelli lunghi e corti e volti maschili, con baffi, senza baffi ma con barba, con capelli lunghi, corti con cappello ecc. Il gioco successivo consiste nello scomporli e assemblarli a piacimento per creare infinite composizioni, dando la possibilità ai bambini di divertirsi, inventare e giocare liberamente. I bambini si divertono così a scambiare e sostituire le diverse parti creando svariate proposte di volti, giocando tutti assieme sul pavimento seguiti dal maestro.



Figura 12-13 Creazione di un volto, sinistra; lavoro collettivo con il maestro Franco Mello, destra

13 Metodo Bruno Munari

13.1 Dalla Scatola dei giochi ai laboratori

L'anno successivo alla trasmissione *La scatola dei giochi* segna per Munari un importante passo nella sua carriera artistica e nella sua ricerca e attenzione verso il mondo dei bambini portandolo a realizzare nel 1977 il primo laboratorio che chiamò "Giocare con l'arte", a Milano presso la Pinacoteca di Brera, nato da una serie di seminari promossi da Franco Russoli e organizzati dalla fondazione Rizzali negli anni 1975-1976¹⁵⁷. A questi seminari parteciparono esperti di varie nazioni e Bruno Munari ricevette l'incarico di progettare uno spazio per i bambini all'interno di uno dei più prestigiosi musei nazionali italiani. La sperimentazione ebbe la durata di tre mesi, dal 15 marzo al 15 giugno 1977, nel corso dei quali Munari propose di insegnare ai bambini "a giocare all'arte visiva", sperimentandola e non solo raccontandola a parole in quanto "se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco"¹⁵⁸. Nel Laboratorio si sperimentavano tecniche e regole ricavate dalle opere d'arte di ogni epoca e di ogni luogo, trasformate in giochi scoprendo le qualità diverse dei materiali e le caratteristiche degli strumenti promuovendo la conoscenza e la comprensione delle tecniche dell'espressione e della comunicazione artistica, affinché si potesse fruirne con maggiore consapevolezza e spirito critico. Si andava a creare dunque un luogo di creatività e conoscenza, di sperimentazione, scoperta e autoapprendimento attraverso il gioco: un luogo privilegiato del fare per capire, dove "si fa ginnastica mentale" e si costruisce il sapere. Era anche un luogo, come per la *Scatola dei giochi*, di incontro educativo, formazione e collaborazione, uno spazio dove sviluppare la capacità di osservare con gli occhi e con le mani per imparare a guardare la realtà con tutti i sensi, dove stimolare la creatività e il "pensiero progettuale creativo" fin dall'infanzia. La creatività infatti è una qualità speciale dell'intelligenza, è ricerca dell'essenziale: è *techne* ("arte" nell'antica Grecia, nel senso di saper fare con perizia), è *asobi* ("arte" in Giappone, nel senso di piacere del gioco)¹⁵⁹. Questo primo laboratorio presentava uno spazio molto simile a quello realizzato un anno prima per la *Scatola dei giochi*; l'ambiente si può definire pressoché

¹⁵⁷ "I primi laboratori per bambini, un po' casalinghi, credo siano del 1975, poi, due anni dopo, c'è stato l'interesse di Franco Russoli, allora Sovrintendente a Brera, che mi ha chiamato a fare una sperimentazione per bambini alla pinacoteca". Dall'intervista di Marco Meneguzzo effettuata tra il 1991 e il 1992. M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 103-118

¹⁵⁸ Soleva ripetere l'artista, citando un antico proverbio cinese. B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 35

¹⁵⁹ Ivi. Pag. 33

uguale, costituito per entrambi, da un ampio spazio da sfruttare nella sua interezza dal tavolo, al pavimento, ai muri¹⁶⁰. Entrambi i laboratori inoltre proponevano una figura principale nel ruolo di educatore, fedele ai principi del metodo, che accompagnava i bambini nei diversi processi spiegando come fare e non cosa fare. Nel corso dei laboratori, era previsto un assistente ogni dieci bambini, con l'incarico di aiutare i bambini indecisi, di spiegare se qualcosa non era stato capito bene, di far vedere l'uso di certi strumenti e di far conoscere con l'esempio pratico alcune tecniche meno semplici. Queste modalità, almeno in parte, erano già state utilizzate dallo stesso Munari nel corso della trasmissione, dando molto spesso, in quasi tutte le puntate, indicazioni prevalentemente tecniche senza suggerire idee iniziando per primo il lavoro, mostrando quindi un esempio e un modello al quale i bambini dovevano ispirarsi. In questo modo dava la possibilità ai bambini di imitare le sue azioni e i suoi movimenti e li metteva nella condizione di provare da soli, assistiti all'occorrenza. La figura dell'educatore, sia nel corso della trasmissione che nei successivi laboratori, veniva identificata come una figura interessata e affettuosa, ma non intrusiva: il suo compito principale consisteva infatti nel predisporre con cura l'ambiente, renderlo stimolante e confortevole, preparando i materiali più adatti al gioco in rapporto all'età, tenendoli puliti e regolarmente sostituirli con altri nuovi. Una sorta di regista insomma, che organizza la messa in scena, preparando l'allestimento, e che poi sa tenersi in disparte, tranquillo e attento¹⁶¹. Nel "laboratorio" della trasmissione questa figura era affiancata da ulteriori educatori (Guido Bertello e Franco Mello) ognuno dedito ad un insegnamento nello specifico, proponendo continue attività e proposte di gioco. Per entrambe le realtà però, i veri protagonisti si identificavano nelle figure dei bambini¹⁶², di età variabile, indicativamente delle scuole elementari, anche se i laboratori che sorsero tra gli anni Settanta e Novanta vennero estesi ai bambini delle materne, ai ragazzi delle medie e talvolta anche a quelli delle superiori. I bambini protagonisti dei laboratori di Munari si trovavano quindi a seguire ed imitare le indicazioni proposte dall'educatore mantenendo sempre

¹⁶⁰ "L'ambiente dove si realizzerà il laboratorio dovrà essere ampio e chiaro, con una luce diffusa e costante. I pannelli esplicativi all'altezza giusta, e anche i piani sui quali i bambini disegneranno dovranno essere agevoli. La carta e gli strumenti saranno a portata di mano, sotto a ogni spiegazione il materiale per rifare l'esperimento. Ci saranno cestini per la carta da buttare, secchi d'acqua per pulire i pennelli, grembiuli di friselina facili da mettere e poco costosi, da buttare quando sono sporchi". B. MUNARI, *Il laboratorio per bambini a Brera*, Bologna, Zanichelli Editore, 1981, pag. 7

¹⁶¹ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 53

¹⁶² "Mi interesse di bambini fino alla scuola media, ma poi naturalmente faccio anche laboratori per adulti, e per la formazione di operatori per bambini. In ogni fascia mi baso sui dati che ha riscontrato Piaget sulla possibilità di conoscenza dei bambini, naturalmente tenendo conto che si tratta di dati abbastanza elastici e tutt'altro che rigidi: è inutile infatti dire certe cose a bambini di una certa età, se non hanno ancora memorizzato i dati per poter capire ciò che tu stai dicendo". Dall'intervista di Marco Meneguzzo effettuata tra il 1991 e il 1992. M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 103-118

quello spirito ludico e giocoso che li caratterizzava, affrontando quindi le diverse attività come fossero un gioco, attraverso il quale esplorare e capire il mondo. Per lo sviluppo dell'individuo infatti, il gioco svolge un ruolo importante sia a livello psico-affettivo (alleviare lo stress, liberare le emozioni, facilitare il raggiungimento di serenità e autostima) sia a livello cognitivo, permettendo al bambino di scoprire come funzionano le cose provando e sperimentato come uno scienziato. Questa esplorazione può essere stimolata proponendo materiali, oggetti e strumenti su cui concentrarsi, più l'offerta è varia e più sarà stimolata la creatività del bambino. Munari propone infatti per entrambe le realtà, un gran numero di attività plurisensoriali, percorsi multisensoriali, sperimentazioni libere dando al bambino la possibilità di imparare facendo, piuttosto che ascoltando, scoprendo anziché copiando, in libertà piuttosto che nella costrizione¹⁶³. Scoperta, intelligenza, creatività, gioco, sono concetti strettamente interdipendenti e attività sempre connesse, tanto nel bambino che nell'adulto: queste attività infatti sono in grado di creare un nesso fra l'originalità soggettiva e l'accettazione di una regola, sia essa dettata dalla tecnica o dalla tradizione, costruendo un legame tra ciò che ci è proprio, originale e soggettivo, e ciò che ci viene imposto dalla realtà fisica o dalla tradizione culturale, attraverso un atto fondamentalmente creativo. Per far questo Munari applica i principi della pedagogia attiva, facendo inizialmente conoscere nella sua totalità lo strumento, insegnando il suo corretto utilizzo ed in un secondo momento un sua possibile variazione, permettendo quindi ai bambini di scegliere cosa fare o creare con ciò che hanno imparato e successivamente analizzare e discutere con loro i risultati ottenuti, quindi coordinare il lavoro di gruppo verso uno scopo spettacolare e in molte occasioni distruggere tutto (1^a puntata) e rifare per aggiornare continuamente e per non mitizzare il lavoro fatto¹⁶⁴.

Munari, in questi laboratori come nella trasmissione, offre ai bambini quella possibilità di azione così importante per lo sviluppo di una personalità con mente elastica e pensiero dinamico, qualità fondamentali per le prossime generazioni che dovranno essere formate da uomini più liberi da stereotipi e più pronti a capire e ad adattarsi alle situazioni difficili che troveranno da risolvere sul proprio cammino¹⁶⁵.

¹⁶³ «Ogni volta che si spiega qualcosa ad un bambino, gli si impedisce di scoprirla da solo» - dice Piaget. B. MUNARI, *Il laboratorio per bambini a Brera*, Bologna, Zanichelli Editore, 1981, pag. 7

¹⁶⁴ B. MUNARI, *Fantasia*, Laterza, Bari, 1977

¹⁶⁵ M. NOCCHI CROCCOLO, *Un progetto a lungo termine: i laboratori di Bruno Munari nel mondo da Brera 1977 a S. Paolo in Brasile 1995*, Pisa, Edizioni ETS, 2005, pag. 15

“Il mio è un progetto a lungo, lunghissimo termine. Tuttavia, se non cominciamo, non facciamo altro che spostare il problema più in là nel tempo. Non pretendo certo di cambiare la società dall’oggi al domani, sarebbe ridicolo. Però, pensa a quante cose non riusciamo a capire perché siamo travolti da un modo sbagliato di vivere, da pensieri effimeri, futili, da mode. È questo che cerco di contrastare e di cambiare nei miei laboratori per bambini: infatti non importa quello che si produce materialmente nel laboratorio, ma come lo si fa, il processo che si usa per arrivarci, l’atteggiamento che si usa, e che è una cosa che non si dimentica più”¹⁶⁶

I piccoli, futuri adulti di domani, dovranno riuscire a mantenere la voglia e la curiosità di provare a mettere insieme quanto vengono sperimentando nell'ambiente laboratorio per vedere cosa accade e per esplorare tutte le varianti che si possono ipotizzare sulle caratteristiche di un oggetto o di una forma con la quale si vuole giocare¹⁶⁷.

A partire dal 1977, i laboratori si sono moltiplicati e differenziati, indirizzandosi per lo più verso bambini in età prescolare o della prima scolarità: sono stati organizzati laboratori di comunicazione visiva, di ceramica, tattili, di design, di stampa, di tessitura, dei suoni, del legno, del libro e delle materie plastiche. La grandezza di questo metodo introdotto da Munari si ricava, oltre che dal successo delle iniziative, dalle poche modifiche concettuali, pedagogiche e didattiche che ha subito nello sviluppo dei laboratori. Queste modifiche riguardano soprattutto l’individuazione di certe capacità d’astrazione collegate all’età dei bambini coinvolti nei laboratori e non la struttura di base dell’attività dei laboratori stessi: il percorso didattico si è andato precisando, mentre intatto e sempre identico è rimasto il senso di libertà, e non di confusione, che il bambino prova di fronte a tanti materiali da sperimentare. È la verifica di questo senso di libertà che ha condotto all’ultimo laboratorio di Munari (1992), il *laboratorio liberatorio* al Museo Pecci di Prato, aperto a persone di tutte le età¹⁶⁸.

¹⁶⁶ Dall’intervista di Marco Meneguzzo effettuata tra il 1991 e il 1992. M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 103-118

¹⁶⁷ M. NOCCHI CROCCOLO, *Un progetto a lungo termine: i laboratori di Bruno Munari nel mondo da Brera 1977 a S. Paolo in Brasile 1995*, Pisa, Edizioni ETS, 2005, pag. 14

¹⁶⁸ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 97-98

13.2 Insegnamento dinamico

“Per i bambini, più che il prodotto finale, è importante il percorso”¹⁶⁹

Nel corso della trasmissione e nei suoi successivi laboratori Munari ha saputo promuovere la conoscenza, la comprensione delle tecniche dell'espressione e della comunicazione artistica ed il valore di una sperimentazione creativa, in grado di stimolare i bambini nelle loro semplici azioni e decisioni. Proprio la sperimentazione si può identificare come il primo motore dell'attività munariana, fortemente legata alle diverse possibilità di manifestazione della creatività e di conseguenza in grado di stimolare la fantasia attraverso il gioco, senza però intervenire nel modificare le esperienze. In questo senso è possibile affermare che l'approccio munariano all'insegnamento sia specialmente concreto e dinamico piuttosto che statico; basti osservare la metodologia utilizzata nel corso della trasmissione, fortemente attiva, vivace e dinamica, con l'obiettivo di incoraggiare i singoli allievi a discernere, tra le competenze acquisite, quelle che più possono adeguarsi alle proprie attitudini e alle finalità del lavoro che si trovano a svolgere sperimentando attivamente e senza sosta. Munari sconfessa di conseguenza, con così tanta foga, la staticità dell'insegnamento frontale tradizionale a favore di metodi più dinamici e flessibili:

“Nel caso dell'insegnamento dinamico, gli insegnanti studiano un programma di base, il più avanzato possibile e quindi continuamente modificabile secondo gli interessi che emergono dall'insegnamento stesso. Solo alla fine del corso si saprà quale forma avrà avuto e come si sarà sviluppato. Il programma di base va preparato tenendo conto degli elementi principali e dello scopo per cui il corso è fatto; l'insegnante poi deve avere la elasticità e la prontezza di preparare le lezioni in conseguenza delle necessità che si presentano di volta in volta secondo la natura dei vari individui, di modo che tutti possano essere aiutati a chiarire i loro problemi su un tema generale dato, che in questo caso è la comunicazione visiva”¹⁷⁰

¹⁶⁹ Parole di Alberto Munari. B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 88

¹⁷⁰ B. MUNARI, *Design e comunicazione visiva*, 6. ed, Bari, Laterza, 2001, pag. 12

Munari sosteneva un insegnamento dinamico a sostituzione di quell'insegnamento che creava ribellione da parte degli studenti e in certi casi anche l'abbandono della scuola, cercando di superare quel sistema imperniato su una didattica "forzata", quasi costretta, senza possibilità di intervento soggettivo da parte dei bambini. In un'intervista al maestro da parte di Meneguzzo, alla domanda «Ti piace la definizione di didattica? O non contiene già nell'etimo un qualcosa di impositivo?» Munari risponde:

“Ogni termine può funzionare. Se ci soffermiamo troppo sui termini, avremo molte difficoltà nella vita. Nel termine didattica c'è qualcosa di impositivo, e forse sarebbe meglio usare il termine educazione, che comunque ha, anch'essa, quasi lo stesso significato etimologico”¹⁷¹

Ma viene comunque considerata in senso positivo, in quanto, per esempio, la scoperta dei colori, quindi la somma additiva e sottrattiva, per i bambini è un'attività a dir poco monotona, spiegando lui stesso come «Non sempre didattico vuol dire noioso»¹⁷². Ne scaturisce dunque un suo sistema educativo il quale riconosce un principio cardine che sta alla base dei laboratori munariani: fornire ai bambini le indicazioni necessarie per orientarsi tra i compiti possibili e i materiali messi a disposizione, e poi lasciarli ottenere i risultati che preferiscono e, se necessario, ricominciare fino a che questi non saranno raggiunti autonomamente dal bambino. Secondo Munari, dunque, occorre conoscere e parlare fluentemente il linguaggio dell'infanzia e ad esso adeguarsi, senza guardare con condiscendenza all'apparente “svantaggio culturale” che i bambini sembrano mostrare al confronto con gli adulti già formati. Nell'avvicinare l'intelligenza infantile, Munari è consapevole del fatto che occorre assumere un atteggiamento “neutro”, nel senso che:

“Non ci deve essere nulla di tanto caratterizzato da rischiare d'essere più 'forte' della personalità in formazione del bambino, nulla che possa plagiarne lo sviluppo”¹⁷³

¹⁷¹ Tratto dall'intervista finale, realizzata tra il 1991 e il 1992, in M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 103-118

¹⁷² Angela ARTICONI, *L'arte come gioco: Bruno Munari e l'invenzione della video-didattica*, in “*El futuro del Pasada*”, n. 10, 2019, pag. 612

¹⁷³ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag.93

In sostanza, sosteneva vivamente la possibilità di far crescere le potenzialità del bambino attraverso proposte di “ginnastica mentale” in cui venivano stimolate creatività, conoscenza, sperimentazione e autoapprendimento, abolendo così un sistema più rigido basato sulla richiesta esplicita dell’insegnante con relativa risposta (forzata) del bambino, che comportava la riparazione e correzione in caso di sbaglio, limitando così la libertà esplorativa del bambino, vincolandolo in scelte già formate. Riprendendo anche il pensiero pedagogico di Piaget, Munari riteneva fondamentale mettere il bambino nella condizione di poter sperimentare, sbagliare e ricominciare, formando così schemi mentali duraturi, creando di conseguenza le condizioni ottimali per permettere la formazione di un apprendimento solido e stabile¹⁷⁴. Questo fa ben intendere la sua differente volontà pedagogica di istruire i bambini, non certo con metodo statico, non certo “obbligando” i bambini ad un sistema istruttivo rigido.

13.3 Attività plurisensoriale

Munari, come si è visto nell’analisi delle puntate, insiste particolarmente su una conoscenza tattile approfondita, derivata da un’attenta osservazione e manipolazione del materiale¹⁷⁵ fornito. Il linguaggio tattile infatti è la prima forma di comunicazione del bambino¹⁷⁶, è un linguaggio di amore e di conoscenza, ma a differenza degli altri sensi, comporta un contatto con altri corpi e materie: fonte non solo di conoscenza, ma anche di piacere, e proprio per questo a lungo considerato tabù nella cultura occidentale. Nello specifico l’azione tattile costituisce il luogo privilegiato dove si realizza un processo di triplice differenziazione tra il soggetto conoscente, l’oggetto conosciuto e gli strumenti di questa stessa conoscenza, facendo in modo che il fare, inteso come azione, piuttosto che il parlare soltanto, possa aiutare a riscoprire il cammino della nostra conoscenza e quindi a capire meglio la nostra esperienza. Valorizzare il fare piuttosto che il dire, diventa allora la strategia più efficace e più fedele per far emergere i processi effettivi di elaborazione della conoscenza, e in particolare di quella conoscenza specifica che è l’apprezzamento estetico¹⁷⁷. Munari si focalizza particolarmente sull’importanza dell’azione, il momento iniziale e fondamentale di ogni processo di differenziazione tra individuo e realtà, il

¹⁷⁴ A. MUNARI, *Piaget e Munari*, in Bojani, Valli (a cura di), *Munari – arte come didattica*, pag.20

¹⁷⁵ I materiali hanno la funzione di convogliare stimoli e contenuti didattici che favoriscano l’attuazione degli eventi didattici. R. M. GAGNÈ, L. J. BRIGGS, *Fondamenti di progettazione didattica*, Torino, SEI, 1990, pag. 45

¹⁷⁶ B. RASTELLI, *Bruno Munari, la polisensorialità e i bambini*, in “MiBAC – Centro per i Servizi educativi del Museo e del Territorio – Libri che prendono forma”, pag. 2-3

¹⁷⁷ M. NOCCHI CROCCOLO, *Un progetto a lungo termine: i laboratori di Bruno Munari nel mondo da Brera 1977 a S. Paolo in Brasile 1995*, Pisa, Edizioni ETS, 2005, pag. 67

quale porta ad una conoscenza profonda del mezzo e di conseguenza del messaggio da comunicare. In questa fase è fondamentale inserire un'appropriata e bilanciata attività di conoscenza plurisensoriale, attraverso l'osservazione della natura e delle opere d'arte, la sperimentazione di materiali, strumenti e tecniche, il gioco come scoperta, andando in questo modo a stimolare la creatività dando ai bambini la possibilità di una libera espressione. Questo per formare individui competenti, non artisti, ma bambini in grado di riconoscere i materiali e le tecniche¹⁷⁸. Durante gli esperimenti di conoscenza tecnica e strumentale l'insegnante dovrà far notare certe cose e spiegarne altre, dovrà far capire tutte le possibilità di ogni mezzo senza condizionare il bambino con il suggerimento di soggetti particolari. In certi casi e situazioni, comuni del resto anche agli adulti, dove si notano sintomi di stanchezza o di apatia è possibile applicare il sistema del brainstorming, s'intende a livello infantile; si può cominciare a dire delle cose ridicole e assurde (i bambini si divertono moltissimo) e intanto si fa della ginnastica mentale¹⁷⁹. È necessario quindi allargare quanto più possibile l'esperienza del bambino per formare basi solide per la sua attività creativa. «Quanto più il bambino avrà visto, udito e sperimentato, quanto più avrà conosciuto e assimilato, quanto maggiore sarà l'entità di elementi della realtà, che avrà avuto a disposizione della sua esperienza, tanto più significativa e feconda - a parità di ogni altra condizione - riuscirà la sua attività immaginativa»¹⁸⁰.



Figura 13-1 *Tavola tattile* n° 31, 1998. Assemblaggio su tavola di legno massello di materiali differenti: lamiera forata d'acciaio, rame, pelliccia, feltro, legno, chiodi, spago

Munari questi principi li aveva compresi molto bene e proprio per questo concentrò buona parte delle sue sperimentazioni in ambito infantile, nello specifico sull'importanza del tatto, della plurisensorialità e della manipolazione tattile di oggetti; nel 1931 realizza infatti le sue prime *Tavole Tattili*, (ne seguiranno altre nel 1943 e nel 1993) realizzate su tavole di legno, presentando vari materiali come carte vetrate di varia finezza, sughero, corde, metallo, pelle e pelliccia così da offrire diverse sensazioni visive e tattili (tutti i materiali texturizzati plasticamente vanno bene per esercitare il senso del tatto e per comporre tavole tattili; altri materiali hanno anche un senso termico molto percettibile, tipo il polistirolo espanso e tutti quei materiali che conservano il calore umano, al contrario di tutti i materiali che assorbono il calore tipo

¹⁷⁸ B. MUNARI, *Il laboratorio per bambini a Faenza*, Bologna, Zanichelli Editore, 1981

¹⁷⁹ B. MUNARI, *Il laboratorio per bambini a Brera*, Bologna, Zanichelli Editore, 1981, pag. 10

¹⁸⁰ L. S. VYGOTSKIJ, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Editori Riuniti, Roma, 1972, pag. 60

i metalli, i vetri, i marmi¹⁸¹). La progettazione di oggetti per bambini procede dalla fine della guerra sin verso la metà degli anni Settanta, mentre l'elaborazione di una didattica, attuata soprattutto attraverso i laboratori, cresce a dismisura proprio a partire da quella data, come se, una volta costruiti gli strumenti, ci si cimentasse in una costruzione più impegnativa. Più di trent'anni dopo, nel 1976, progetta *Messaggio tattile per una bambina non vedente* un'opera d'arte da percepire con il tatto, indispensabile per un non vedente, ma altrettanto importante per i vedenti. Munari avendo molto interesse per il mondo della polisensorialità e della comunicazione non verbale, nel 1979¹⁸² realizza anche i primi libri tattili in Italia, i *Prelibri*¹⁸³, ossia libri-oggetto, senza parole, per bambini che ancora non sanno leggere, ma che sono lì presenti con tutti i sensi, curiosi, con la voglia di scoprire cose nuove e di fare le cose che fanno i grandi. Sono libri illeggibili ma con stimoli visivi, tattili, sonori, termici e materici, pieni di sorprese, fatti per aiutarli a immaginare, a fantasticare, a essere creativi. Ecco quindi questi libri innovativi, trasparenti, per vedere cosa c'è sotto, con forme e colori che mutano, si ingrandiscono, cambiano di consistenza. Sono libri che stimolano il tatto, la vista, l'udito dando stimoli sonori, tattili, termici e materici. Sono realizzati tutti con materiali differenti, dal cartone, alla spugna, al legno e testati, attraverso alcuni prototipi messi a disposizione di bambini, in diversi asili per vedere le reazioni e successivamente modificati e aggiustati e quindi messi definitivamente in produzione. Sono più di quanto non si creda; permettono di aumentare la conoscenza e formare persone con mentalità elastiche e non ripetitive occupandosi di loro soprattutto nella fase evolutiva. Nei primi anni infatti si forma l'intelligenza e i bambini conoscono l'ambiente e ciò che li circonda con i recettori sensoriali, percependo sensazioni¹⁸⁴. I bambini lo sanno benissimo che la prima conoscenza del mondo è, per loro, sensoriale, attraverso quindi l'uso del tatto e proprio su questo Munari vuole interrogarsi cercando di far comprendere anche agli adulti quanto questa attività plurisensoriale sia fondamentale nello sviluppo del bambino tanto quanto in individui già evoluti. È quindi importante ricordare quando si progetta qualcosa che le persone umane hanno ancora tutti i sensi; se si progetta qualcosa che abbia anche un buon senso tattile la gente se ne accorgerà e ricomincerà ad utilizzare nuovamente questo che è uno dei più trascurati. Se teniamo conto anche degli altri sensi, la gente piano piano

¹⁸¹ B. MUNARI, *I laboratori tattili*, Mantova, Corraini Edizioni, 1985, pag. 14

¹⁸² Dello stesso anno risale anche il progetto, mai realizzato, di un recinto per bambini che stimolasse la curiosità tattile del bambino. M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 92

¹⁸³ "Oggetti trasformabili e manipolabili, spesso 'non finiti', da completare in piena libertà, secondo il precetto di Lao tse". B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 32

¹⁸⁴ B. MUNARI, *Da cosa nasce cosa*, Bari, Laterza, 1996

si abituerà e scoprirà che ci sono tanti recettori sensoriali per conoscere il mondo in cui viviamo¹⁸⁵. Il tattile, come si è visto, ha sempre occupato un posto importante nell'opera artistica di Bruno Munari, e questo lo portò a realizzare il suo primo laboratorio tattile a Milano nel 1977, successivamente, nel 1984 a Trieste, a Mantova¹⁸⁶ e nel 1995 a Novara, in occasione della mostra-convegno sugli asili nido nel 1995¹⁸⁷.

13.4 L'ironia di Munari

In relazione all'analisi delle puntate è bene sottolineare alcuni atteggiamenti e modi di comunicare utilizzati dal maestro, nello specifico alcune sue frasi espresse in diverse circostanze, in quanto permettono di comprendere al meglio questo suo contributo nel mondo televisivo, studiandone il modo di approcciarsi e lavorarci. In particolare si prende in esame il suo modo di relazionarsi, interfacciarsi e parlare con i bambini attraverso l'uso di un linguaggio ironico, tramite l'utilizzando un lessico semplice ma di grande effetto.

Nella prima puntata è già stata presa in esame una breve sequenza nella quale Munari riprende una bambina un po' troppo vivace, in modo ironico e scherzoso, nel momento nel quale si trova a correre disinvolta sopra all'albero di carta appena costruito sul pavimento, rivolgendosi a lei con "se rompi il ramo cadi è!", cosa impossibile ed illusoria, in quanto l'albero è fittizio e disteso sul pavimento. Anche nella quarta puntata Munari utilizza nuovamente l'ironia in modo molto evidente rivolgendosi questa volta all'intero gruppo di bambini; nel momento infatti di cospargere e versare le polveri scelte per il proprio progetto sopra al cartoncino, il maestro interviene esclamando:

«Provate! Provate! È come mettere il formaggio sulla pastasciutta!», scatenando una forte risata a tutti i bimbi presenti in studio e, probabilmente, anche ai piccoli telespettatori che in quel momento seguivano da casa. Munari, come si è visto, gioca con gli oggetti e con le parole, crea metafore e mondi magici dove far correre liberamente la propria fantasia utilizzando un linguaggio semplice ma efficace per permettere ai bimbi di seguirlo e comprenderlo al meglio. Per creare un maggior legame con essi e pensare come penserebbero loro, utilizza molta fantasia e riferimenti

¹⁸⁵ "Se, come pare, la funzione sviluppa l'organo; la non funzione lo atrofizzerà? Vedremo quindi in futuro uomini senza orecchie? Senza naso?". Ivi. Pag. 380

¹⁸⁶ M. NOCCHI CROCCOLO, *Un progetto a lungo termine: i laboratori di Bruno Munari nel mondo da Brera 1977 a S. Paolo in Brasile 1995*, Pisa, Edizioni ETS, 2005, pag. 41

¹⁸⁷ B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002, pag. 71

alla quotidianità, usando parole che fanno parte del loro bagaglio culturale. Il registro prediletto da Munari, infatti, è a un tempo semplice a livello lessicale, espressivo e incredibilmente lineare; propone sempre a chi lo segue dei riferimenti pratici facilmente accessibili organizzando quindi la sua comunicazione per esempi; in questo modo il dialogo che instaura tra sé e il possibile fruitore delle sue idee si situa volutamente ad un livello semplice e basilare, comprensibile a tutti¹⁸⁸. Bruno Munari, nel momento di interessarsi ai bambini, sperimenta l'efficacia delle sue idee circa la comunicazione visiva; lo fa sempre con l'atteggiamento privo di sufficienza e totalmente serio di chi sta trattando con "adulti in potenza" piuttosto che con esseri umani non ancora del tutto sviluppati. Tratta infatti i bambini come fossero adulti, rispettando la loro naturalezza e incoscienza, in parte fondamentale per raggiungere alti gradi di fantasia e immaginazione. Si rivolge quindi in tono ironico e scherzoso, per stare al gioco, con l'ironia che lo caratterizza e che è presente in molti suoi lavori (*Cappuccetto Giallo, Macchine Inutili, Sedia per visite brevissime, Libri illeggibili*, ecc.)¹⁸⁹ molto spesso anche come elemento fondamentale; in certi casi usa anche la pratica dello spiazzamento linguistico dove non è l'oggetto ad essere spiazzato, decontestualizzato per essere considerato nella sua nuda e nuova evidenza, ma la tecnica che lo produce. In certi casi però, quella di Munari, la si può considerare come una sorta di ironia di stampo Zen, un artificio retorico e linguistico atto a dimostrare la convenzionalità, basata sulla consuetudine e su null'altro, di certe regole, di certe norme, anche produttive. Smascherare la convenzionalità dei rapporti – di comunicazione, di produzione, anche di potere – è compito dell'ironia, e in questo modo anche Munari la usa¹⁹⁰. Di fatto l'ironia di Munari è un mezzo e non un fine del suo agire. Per il maestro questa si genera dalla semplificazione (non banalità): le sue attenzioni sono rivolte a scoprire cosa c'è da imparare dalla natura e come tradurre in tre dimensioni le scoperte, perché senza l'ironia tutto risulterebbe immobile. L'importante per lui, soprattutto con i bambini, è tenere un linguaggio semplice ma estremamente chiaro, in modo tale da trasmettere un messaggio con trasparenza e semplicità, togliendo il superfluo per dare un'informazione esatta, invece che aggiungere e complicarla; "C'è molto lavoro da fare per togliere, invece di aggiungere"¹⁹¹. Questo linguaggio naturale, chiaro e trasparente lo utilizza anche nel corso dell'ottava puntata, rimarcando sempre la sua nota ironica che lo caratterizza; in quest'occasione, durante la manipolazione collettiva del *Messaggio tattile per un bambino non vedente*, attraverso la quale il messaggio viene involontariamente rotto in due parti, il maestro

¹⁸⁸ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 5

¹⁸⁹ <https://www.vvvid.it/channel/0/You/519270/video/l-ironia-di-munari-una-creativita-da-smontare-e-rimontare>
ultima visione 23/02/2023

¹⁹⁰ M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993, pag. 25

¹⁹¹ B. MUNARI, *Design e comunicazione visiva*, 6. ed, Bari, Laterza, 2001, pag. 74-75

sdrammatizza commentando: «Ops, è caduta la linea! Come la telefono!», ridendo e scherzando dell'accaduto, sorvolando la rottura e rassicurando i bambini preoccupati e responsabili del danno. Nel corso delle puntate infatti, non vi sono mai rappresentate scene nelle quali il maestro riprende o sgrida i bambini, al contrario proprio dagli errori molte volte fa nascere ulteriori sperimentazioni, coinvolgendo i bambini e facendo comprendere loro come sia naturale sbagliare e come faccia parte del gioco. In merito, anche la sua allieva Beba Restelli, conferma quanto detto: «Non l'ho mai sentito dire 'Adesso fate silenzio e ascoltatevi'. Non ce n'era bisogno! Grandi e piccoli sembravano "calamitati" dal suo modo di fare, anzi direi dal suo modo di essere»¹⁹², riconoscendosi nella massima "l'eternità è adesso", dando l'impressione che lui, questa arte di vivere nel presente, la possedesse veramente. Ed è proprio grazie al suo linguaggio che è riuscito a trasmettere sani principi (non soltanto ai bambini) e comunicare attraverso l'arte, il gioco e la comunicazione visiva utilizzando sempre tanta allegria e fantasia mescolate ad un linguaggio satirico ed ironico, in grado di esaltare al massimo i suoi principi didattici basati su una sapiente mescolanza di divertimento e sperimentazione creativa. Lui stesso viene considerato come una persona ironica, oltre che eclettica e irriverente, in grado di ridere davanti a stravaganti ordigni ma allo stesso tempo prenderli molto sul serio. Nel corso della sua lunga carriera ha saputo ribaltare, in molte occasioni, la logica, invertendo la consuetudine con estremo rigore, mantenendo comunque leggerezza senza perdere di vista la necessità di dare un senso e un significato alle cose. Questa ironia, questo atteggiarsi in modo semplice ma con consapevolezza, con una sorta di sesto senso in grado di anticipare le altre menti, è presente e riconoscibile anche in questo suo contributo artistico in televisione, espresso direttamente e personalmente, attraverso un linguaggio semplice, beffardo e sarcastico.

¹⁹² B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / *Le comete*, 2002, pag. 45

14 Didattica e televisione

14.1 La televisione educativa in Italia

La trasmissione *La scatola dei giochi*, analizzata nelle sue specificità nel corso dei precedenti capitoli, rappresenta un'evoluzione mediale a quelle trasmissioni ancora in parte incerte e precarie dedicate all'educazione e formazione dei bambini, caratteristiche dei primi anni dell'avvento della televisione. Prima di analizzare nello specifico l'intervento didattico di Munari attraverso l'utilizzo di questo medium è bene esaminare alcuni esempi precedenti la trasmissione, considerandoli come possibili precursori di quel sistema didattico che contiene, almeno parte, i principi metodologici di quella dedizione pedagogica che porterà Munari a realizzare fuori dalla tv i suoi fortunati laboratori a partire dal 1977. La televisione, nel corso degli anni, divenne infatti un mezzo di promozione culturale, andando a sostituire, in una certa misura, i libri scolastici, le letture "obbligatorie", i classici della letteratura di ogni tempo. Si riconosce quindi alla Rai il più formidabile progetto culturale elaborato dal pensiero cattolico in Italia nel campo della comunicazione, andando ad unificare linguisticamente la penisola, là dove non vi era riuscita la scuola, non attraverso il linguaggio di Dante, ma con quello di Mike Buongiorno, delle cronache sportive, della lotteria di Capodanno, del Festival di Sanremo e del telegiornale. Si è trattato di un fenomeno di proporzioni enormi, che ha accelerato i ritmi della vita sociale del paese in maniera impetuosa, divenendo anche la più grande e innovativa industria culturale dell'Italia¹⁹³. Il primo esperimento di uso delle tecnologie della telecomunicazione per favorire la scolarizzazione, fu *Telescuola*, un programma televisivo ideato e realizzato dalla RAI in sinergia con il Ministero della Pubblica Istruzione, che ebbe inizio il 25 novembre 1958 e terminò nel 1966. Ispiratrice dell'iniziativa fu la professoressa Maria Grazia Puglisi, ideatrice di altre precedenti trasmissioni televisive, già responsabile dei programmi culturali, scelta dall'allora Amministratore Delegato della RAI, Ing. Marcello Rodinò, per organizzare un esperimento di televisione scolastica. Questo fu il primo corso di istruzione per TV attuato in Europa, la cui frequenza consentiva di conseguire un regolare diploma di scuola media professionale; le materie dei corsi erano infatti le stesse

¹⁹³ "La diffusione televisiva altro non fa che riproporre (in termini più larghi e pressanti) gli stessi interrogativi che a suo tempo furono posti dagli altri mezzi di comunicazione popolare nei confronti di un eterno problema: quello della circolazione e della democratizzazione della cultura" A. BELLOTTO, *La televisione inutile*, cit., p. 19 in D. GAROFALO, *Storia sociale della televisione in Italia 1954-1969*, Venezia, Marsilio Editori, 2018, pag.27

contemplate dai programmi ministeriali per le scuole di “Avviamento a tipo industriale”¹⁹⁴. *Telescuola* era principalmente indirizzata a consentire il completamento del ciclo di istruzione obbligatoria ai ragazzi residenti in località sprovviste di istituti per l’insegnamento superiore (corso per questo detto “sostitutivo”) andando di fatto a proporre un vero corso di istruzione, con lezioni di avviamento professionale, che copriva l’intero anno scolastico. Questo nuovo medium, nel suo agire quotidianamente in una prospettiva sistematica, era in grado di modificare gli stili di vita, i modi di pensare, le dinamiche psicologiche tra individui e collettività: in particolare, nei contesti più disagiati e in realtà culturalmente e socialmente arretrati l’incidenza sociale della televisione fu da subito rilevante, soprattutto nella sua funzione di antidoto quotidiano a quei residui delle culture rurali nazionali, e nella sua ridondante affermazione di una prospettiva progressista e modernizzante¹⁹⁵. La finalità di *Telescuola* era infatti quella di consentire a chi viveva in centri nei quali non erano presenti questo genere di scuole o che, per ragioni di età o di lavoro, non potevano frequentare regolari corsi scolastici di accedere al grado di istruzione che i corsi televisivi comportavano e di ottenere, superando gli esami, il relativo titolo di studio. La trasmissione fu uno degli esperimenti di utilizzo delle nuove tecnologie della telecomunicazione con cui si tentava di rispondere alle esigenze di alfabetizzazione e culturali del paese, in cui era necessario formare ed unificare la popolazione ad un’unica lingua nazionale. La televisione pedagogica tentava quindi di proporsi come scuola pubblica erogatrice di corsi ufficialmente riconosciuti: il successo dell’intuizione di *Telescuola* infatti, non era rappresentata soltanto dall’utilizzo dello strumento televisivo per la formazione a distanza, ma dal 16 ottobre 1961 e su richiesta del Ministero della Pubblica Istruzione, anche dalla scelta di costruire la trasmissione sulla base dei programmi della nuova scuola media unica che sarebbe entrata ufficialmente in vigore per le scuole tradizionali, a partire dall’anno scolastico 1963/1964.

Un principio simile, applicato in contesti diversi, venne utilizzato anche nella trasmissione *Non è mai troppo tardi*, un’esperienza successiva a *Telescuola*, nella quale Maria Grazia Puglisi scelse il maestro e pedagogo Alberto Manzi come presentatore, il quale per 484 puntate dal 1960 al 1968 insegnò a quasi un milione e mezzo di adulti analfabeti o semi analfabeti a leggere e scrivere permettendo loro di ottenere la licenza elementare. La Puglisi comprese quanto fosse necessario, per il buon esito di un programma, la presenza di un “conduttore televisivo” che sapesse declinare la competenza didattica a partire dalla specificità del medium, apportando un “valore aggiunto” sul piano del registro comunicativo e didattico della televisione. Nello specifico, si trattava di un

¹⁹⁴ A. GRASSO, *Storia della televisione italiana. Prefazione di Beniamino Placido*, Milano, Garzanti, 1992, pag. 91

¹⁹⁵ D. GAROFALO, *Storia sociale della televisione in Italia 1954-1969*, Venezia, Marsilio Editori, 2018, pag. 94

corso di istruzione popolare per il recupero dell'adulto analfabeta, che, come *Telescuola*, venne organizzato con il contributo del Ministero della Pubblica istruzione. L'innovazione stava nel linguaggio didattico, ma anche nella tecnica di conduzione: il maestro Manzi aveva colto le dinamiche del medium. La televisione infatti, per gli spettatori era immagine in movimento; le metodologie didattiche proposte non erano esattamente le stesse sperimentate con *Telescuola*, cioè basate sull'imitazione di una classe tradizionale. Il programma si basava su una metodologia più televisiva, legata alle immagini, ma in particolare al maestro che si rivolgeva al pubblico a casa e che intratteneva per mezzo della didattica (sono le stesse modalità che caratterizzeranno anche la trasmissione *La scatola dei giochi* con Munari nella figura di presentatore televisivo). Partendo da questo presupposto, Manzi durante le sue lezioni disegnava su una lavagna, facendo in modo che solo alla conclusione del suo elaborato fosse chiaro quello che intendeva rappresentare, per non annoiare il pubblico e mantenere viva l'attenzione di chi lo seguiva. Nonostante la trasmissione fosse stata inizialmente pensata per gli adulti, catturò l'attenzione anche di molti bambini che impararono a leggere e a scrivere prima del loro ingresso nel percorso scolastico. Questo è indice della grande abilità come insegnante di Alberto Manzi, ma anche delle potenzialità delle tecnologie utilizzate, le quali hanno saputo integrarsi in un percorso didattico che non può prescindere da un luogo fisico e un rapporto insegnante-allievo: fondamentale per la riuscita di questo progetto infatti, è stata l'attività di tutoring nei punti d'ascolto, che seguiva la messa in onda del programma, e ha permesso di concentrarsi sulle difficoltà individuali. *Non è mai troppo tardi* fu nei fatti il primo esperimento di didattica a distanza tramite un medium visivo, un mezzo (non è cosa scontata) messo al servizio dell'apprendimento; questo difatti, è in grado di intrattenere in modo più interattivo rispetto alla semplice lettura di un libro di testo, parlando in modo più diretto suscitando emozioni e attirando l'attenzione. Questo quadro magico e animato che consente di essere qui e dappertutto, di ridere e piangere, conoscere persone e fatti che non avremmo neppure immaginato potessero esistere, divenne nel suo sviluppo uno strumento di cui nessuno di noi potrebbe più fare a meno, come l'automobile, il computer o le scarpe (tutti prodotti dell'ingegno umano e del progresso). Divenne, in questo modo, centrale nella vita quotidiana, in quanto dimensione sociale, culturale, politica ed economica del mondo contemporaneo e in quanto elemento che contribuisce alla capacità variabile dell'uomo di dar senso al mondo, di costruire e condividere i suoi significati. Proprio il suo progresso portò nel 1967 ad ampliare l'offerta didattica integrando nella TV scolastica anche le scuole secondarie inferiori e superiori, sempre attraverso fruttuosi accordi stipulati dalla Rai con il Ministero della Pubblica Istruzione. Le modalità di insegnamento restarono nel loro complesso simili a quelle che avevano caratterizzato *Telescuola*, ma anche *Non è mai troppo tardi*, proponendo trasmissioni considerate equivalenti alla frequenza

in una scuola tradizionale, dando così la possibilità ad un maggior numero di ragazzi di poter poi affrontare l'esame finale. Nel corso dello sviluppo impetuoso di questo medium, in grado di portare importanti cambiamenti a livello sociale e non solo¹⁹⁶, si andava affermando anche un'ulteriore evoluzione della didattica in televisione, fortemente caratterizzata da uno spirito giocoso in grado di far apprendere attraverso il divertimento, e in certi casi anche per mezzo di una sperimentazione attiva e laboratoriale: è il caso di *Carosello* (dal 3 febbraio 1957 al 1° gennaio 1978), e *La TV dei ragazzi*, nate proprio dall'idea di rendersi riconoscibili al mondo dei giovani per il loro stile meno didascalico, costruendo un'identità educativa non prettamente scolastica¹⁹⁷. Nello specifico, *La TV dei ragazzi* ha educato alla cittadinanza attraverso la televisione proponendo il riferimento a ideali come il coraggio e la condivisione di buoni sentimenti e seguendo il principio dell'educare divertendo e allo stesso tempo ha fornito un trampolino di lancio fondamentale per rendere quel mezzo mediatico parte integrante della vita quotidiana dei bambini. Proprio all'interno di questa trasmissione Munari cominciò a portare una sua personale metodologia didattica in televisione, inizialmente attraverso *Costruire è facile*, (andata in onda da febbraio a dicembre del 1956, della durata di soli 15 minuti settimanali a partire dalle 17:30¹⁹⁸), rappresentando il suo diretto coinvolgimento nel mondo della telecomunicazione: fu il primo esempio di attivismo pedagogico in TV utilizzando lo strumento artistico. In qualche modo, Bruno Munari ha saputo anche consolidare nel suo ruolo, la figura del divulgatore o conduttore, già in parte improntata da Alberto Manzi in *Non è mai troppo tardi*, rispondendo alle necessità di semplificare i concetti e le lezioni in rapporto al pubblico interessato, in quanto il suo compito era un po' quello di "spianare la via"¹⁹⁹. La televisione ha saputo di conseguenza recitare un ruolo educativo approntando una serie di programmi con lo scopo di simulare una classica lezione scolastica sviluppando una sorta di vocazione come 'seconda scuola' o 'scuola parallela' recitando un ruolo educativo verso gli studenti presenti in studio e il pubblico 'virtuale', più vasto.

¹⁹⁶ "L'apparecchio televisivo, risignificato dentro le mura domestiche, diventava così un nuovo centro di attrazione gravitazionale della famiglia, assolvendo alla sua funzione di 'foculare elettronico'". La televisione iniziava a propagare una serie di innovazioni sociali e culturali, dall'organizzazione familiare e individuale del tempo libero, ai cambiamenti relativi all'arredamento, fino ad incidere nei rapporti generazionali e di genere. Ivi, pag. 49

¹⁹⁷ L. BRAVI, *La televisione educativa in Italia. Un percorso di storia sociale dell'educazione*, Roma, Anicia, 2021

¹⁹⁸ G. BARTORELLI, *Didattica d'artista in tv: Costruire è facile di Bruno Munari*, in "Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono", n. 8 – Ottobre 2020 Video, <https://doi.org/10.47109/0102200104>

¹⁹⁹ A. GRASSO, *Storia della televisione italiana. Prefazione di Beniamino Placido*, Milano, Garzanti, 1992, pp.

Le trasmissioni inerenti all'educazione e formazione dei bambini o di una fascia di pubblico giovane si svilupparono rapidamente nel corso delle diverse "fasi della televisione italiana"²⁰⁰: ne sono un esempio, oltre a quelle citate in precedenza, *Giocagìò*, ogni lunedì, mercoledì e venerdì dal 21 novembre 1966, una rubrica destinata ai bambini di età prescolare con animatori Lucia Scalera e Nino Fuscagni, (caratteristica era la filastrocca introduttiva recitata per accedere nella graziosa casetta, forse l'antenato della corrispettiva filastrocca canticchiata da Milena Vukotic in *La scatola dei giochi*) e *Giovani: appuntamento a Firenze*, girato da Vincenzo Gemma, una rubrica del 1967 dedicata ai giovani e trasmessa dal secondo programma dal 5 gennaio. Tre storie, un numero musicale e uno speciale legato all'attualità erano gli ingredienti per affrontare i problemi della nuova generazione con lo spirito, i modi, i volti, la voce e le canzoni dei giovani, senza intermediari e senza introduzioni.

14.2 L'educazione artistica in televisione

Quello che ha contraddistinto la trasmissione di Munari *La scatola dei giochi*, e in parte anche le precedenti del 1956 e 1971, rispetto a molte altre, è il contributo che ha saputo portare per l'occasione, accostando i principi di una didattica innovativa – per gli anni dello sviluppo della "scatola magica" - con quelli del "fare arte" in televisione, esercizio non banale e scontato: la relazione tra arte e televisione viene infatti considerata particolarmente complessa e molto articolata, nello specifico quella italiana, creando un nodo cruciale tra la dimensione artistica in tutte le sue sfumature e rappresentazioni e quella comunicativa associata a questo nuovo mezzo introdotto a metà degli anni Cinquanta²⁰¹. Questo complesso ma produttivo rapporto accompagnerà la storia della televisione italiana dalle sue origini fino all'avvento della Videoarte, instaurando un legame misto di amore-odio, sfruttando in parte le inedite potenzialità tecnologiche

²⁰⁰ La prima fase della televisione si riferisce agli anni Cinquanta e Sessanta, dove il cinema è usato dalla televisione come riempitivo; nella seconda fase invece, anni Sessanta e Settanta, il cinema viene considerato come il vertice di tutta l'esperienza espressiva nel campo delle immagini sonore in movimento; la terza fase, anni Settanta e primi Ottanta, definita come quella della sostituzione rispettosa. Ivi. pp. 237-238

²⁰¹ "In ambienti tecnici di tutto il mondo si dice ormai con certezza che l'anno 1954 sarà 'l'anno della televisione', l'anno nel quale sarà finalmente possibile acquistare con spesa non eccessiva un apparecchio che ci consente di udire e vedere a un tempo, da casa nostra, lo svolgimento dei più svariati ed interessanti avvenimenti radio trasmessi". Articolo redazionale, *La Televisione*, in *Radiocorriere*, 8-15 ottobre 1933. A. GRASSO, *Storia della televisione italiana. Prefazione di Beniamino Placido*, Milano, Garzanti, 1992, pag. 34

fornite dalla televisione. Il medium televisivo ha quindi interessato da subito l'attività di diversi artisti italiani e non (Lucio Fontana, Fabrizio Plessi, Fabio Mauri, John Cage, Nam June Paik, Wolf Vostell) creando un fertile terreno nel quale instaurare collaborazioni ed interessi reciproci; in questo modo si è andata affermando l'idea dell'uso della TV come strumento di divulgazione che mette a confronto arte, educazione, intrattenimento e spettacolarizzazione e dall'altra, l'interpretazione del linguaggio televisivo come strumento di sperimentazioni artistiche. Agli albori della televisione infatti, molti artisti contemporanei iniziarono a ragionare sulla televisione come possibile mezzo di espressione artistica: la prima manifestazione in questa direzione avvenne nel 1952, quando, in occasione della messa in onda di una trasmissione televisiva sperimentale da parte della RAI di Milano, venne distribuito uno degli ultimi manifesti dello Spazialismo, firmato da Lucio Fontana. Il manifesto parla già di possibilità di trasmettere «per la prima volta nel mondo, attraverso la televisione, le nostre nuove forme d'arte, basate sui concetti dello spazio», così come della necessità di porre le «conquiste della tecnica» al «servizio dell'arte che professiamo»; per gli spazialisti la televisione è, dunque, «il mezzo che attendavamo per dare completezza ai nostri concetti»²⁰², manifestazione tecnica necessaria per espletare il proprio sperimentalismo in ambito artistico. Fontana vuole in qualche modo assumere la televisione come strumento di un'arte nuova, in stretto collegamento con le idee e i propositi dello Spazialismo, facendo della televisione un mezzo con il quale poter sperimentare e in certi casi, mettere la sua funzione nella condizione di poter essere accessibile e utile per artisti e movimenti. È proprio in questo periodo che il linguaggio televisivo sperimenta una propria specificità: costantemente schiacciata, per sua stessa natura, tra il medium radiofonico e quello cinematografico, ricercando nella fecondità di questa fase sperimentale un proprio specifico linguistico e formale, il quale si trova particolarmente compatibile con quello didattico. Il suo impiego viene quindi considerato come parte integrante di una radicale evoluzione dell'arte fondata su una sintesi tra la scienza, creatività e applicazioni tecnologiche. Nel corso degli anni però la figura dell'artista che utilizza, per non dire sfrutta, questo nuovo strumento ancora poco affermato e consapevole delle sue caratteristiche, muta notevolmente, non trovando più lo stesso spazio e disponibilità di un tempo in maniera fluida e costante all'interno nei palinsesti televisivi: continua infatti e si prolunga negli anni successivi il dibattito sulle possibili (o impossibili) relazioni tra arte e TV, ma intendendo quest'ultima prevalentemente come uno strumento di divulgazione e non di creazione; un contenitore e un

²⁰² S. BORDINI, *Videoarte & arte. Tracce per una storia*, Lithos, Roma 1995, pp. 20-25 in D. GAROFALO, *Note sul rapporto tra artisti e televisione italiana delle origini*, in "Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono", n. 8 – Ottobre 2020 Video <https://doi.org/10.47109/0102200110>

tramite di presentazioni, informazioni, celebrazioni attraverso vari tipi di documentari²⁰³. Munari probabilmente, aveva intuito questo delicato ma predestinato passaggio ed evoluzione del sistema televisivo italiano, instaurando con esso un rapporto di reciproca influenza e scambio; già attraverso la trasmissione *Costruire è facile* del 1956, punta a trasmettere e raccontare il suo modo di “fare arte”, di sperimentare il suo genio ed esprimere il suo lato artistico utilizzando un linguaggio appartenente alla sfera pedagogica, con l’intento non tanto di fare arte in televisione, ma di trasmettere le sue conoscenze in ambito artistico utilizzando un messaggio educativo alla portata di tutti. Già da questa prima trasmissione è evidente come il linguaggio televisivo sia utilizzato ad uno scopo didattico, con l’obiettivo di formare individui in grado di osservare la realtà con occhi altri, allenati a riconoscere ed individuare altre forme d’arte, oltre i classici principi. Quello che vuole trasmettere si racchiude nel sintetico concetto di disvelare i “segreti del mestiere”²⁰⁴ in modo tale da dare la possibilità a tutti di poter esprimersi liberamente e quindi costruire un futuro in cui all’arte di pochi possa subentrare un’arte alla portata di tutti, non facendo arte in prima persona come gli spaziali, ma trasformandola nel corpo essenziale delle sue lezioni. Il messaggio educativo che vuole tramandare si basa sulla certezza di poter offrire a tutti la possibilità di creare, sperimentare, scoprire e quindi fare arte, fornendo la convinzione a tutti di essere in grado di saper utilizzare correttamente qualsiasi mezzo a disposizione con creatività e fantasia, quindi imparare ad essere originali distinguendosi; per far questo occorre l’insegnamento degli artisti, i quali si impegnano e dedicano ad educare attraverso diversi linguaggi visivi. La televisione si rivela quindi uno strumento efficacissimo per veicolare questo messaggio dalla natura didattica: ecco quindi che il coinvolgimento degli artisti in questi anni non si limita a programmi di approfondimento culturale o alle trasmissioni più sperimentali con una chiara vocazione autoriale, anzi, sembra proprio che la loro presenza sia più frequente nei programmi d’intrattenimento, creando di conseguenza un sistema educativo attraverso la televisione. Molte informazioni infatti vengono apprese fuori da un ambito scolastico, attraverso la lettura di riviste, giornali e per mezzo di programmi radiofonici e televisivi; risulta quindi evidente che non è necessario fornire strumenti didattici particolari perché si verifichi l’apprendimento. Le comunicazioni fornite dai vari media sono in grado di determinare l’apprendimento in molte persone, ammesso ovviamente che chi ascolta o guarda o legge queste comunicazioni possieda le

²⁰³ Giulio Carlo Argan è il primo a credere fermamente nell’importanza della televisione in quanto mezzo di comunicazione per la cultura, piuttosto che medium utilizzato dall’arte. S. BORDINI, *La tv come casa dell’arte. Sperimentazioni e utopie*, in “*Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*”, n. 8 – Ottobre 2020 Video <https://doi.org/10.47109/0102200102>

²⁰⁴ G. BARTORELLI, *Didattica d’artista in tv: Costruire è facile di Bruno Munari*, in “*Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*”, n. 8 – Ottobre 2020 Video <https://doi.org/10.47109/0102200104>

abilità intellettuali di base che gli consentono di interpretarle²⁰⁵. L'artista-educatore si trova di conseguenza, nella condizione di offrire spunti di riflessione in ambito artistico utilizzando un medium che risulta adatto ad un'attività prettamente didattica, arrivando a trasmettere anche eventuali altri insegnamenti fortemente correlati; la televisione si rivela essere un forte strumento di diffusione con fini e scopi ben progettabili a priori, arrivando così ad assumere un'importanza ragguardevole nella divulgazione di temi etici, concetti di responsabilità sociale, servizio al pubblico, educazione all'immagine e civile, i quali, uniti alla consapevolezza critica e alla capacità propositiva e comunicativa dei linguaggi artistici, hanno potuto consolidarsi e coesistere efficacemente. Munari, compreso il profondo valore racchiuso nel medium, fa seguire alla trasmissione del 1956 altri programmi come *C'era una volta, necessità della fiaba* e *La scatola dei giochi*, evocando sempre quello che è l'insegnamento alla creatività e alla fantasia, attraverso l'esplorazione di insospettabili potenzialità insite in materiali utilizzati solitamente per altri impieghi, tramandando quella che viene considerata come la sua più intima attitudine. La didattica diventerà infatti parte integrante della sua ricerca artistica, accompagnandolo fino agli anni Novanta attraverso i suoi numerosi e fortunati laboratori didattici. Il suo impegno educativo non è da considerarsi distinto dal suo percorso artistico, ma anzi ne va a costituire una componente essenziale, in accordo con le nuove idee della società riguardo l'arte e il suo insegnamento, e quindi l'importanza di saperla condividere e divulgare, diffondendola liberamente. La figura dell'artista sottrae quindi l'arte all'aura di ineffabile genialità che l'ha per troppo tempo circondata e la tratta come un mestiere, e in quanto mestiere, può e deve essere insegnata²⁰⁶. Per fare questo la televisione si presta spettacolarmente diventando, in parte, lo strumento per eccellenza per "educare all'arte visiva" e produrre comunicazione di massa: difatti le "informazioni visive arrivano nelle case di tutti attraverso la luce della televisione"²⁰⁷. Si comprende pertanto perché Munari si sia tanto impegnato in TV nel corso della sua carriera artistica, comprendendo quanto questo mezzo potesse offrire al mondo dell'arte, dell'insegnamento e non solo; nel corso della trasmissione utilizza una strategia didattica imperniata attorno uno scopo evolutivo e di crescita, partendo quindi dal semplice per procedere gradualmente al complesso, analizzando nello specifico tutte le varie fasi per permettere una ascesa logica e costruttiva. Ecco quindi la scelta di dividere ordinatamente le puntate secondo uno schema didattico di crescita con uno sviluppo graduale su diversi livelli di difficoltà, comprendenti parti di divertimento collettivo e parti

²⁰⁵ R. M. GAGNÈ, L. J. BRIGGS, *Fondamenti di progettazione didattica*, Torino, SEI, 1990, pag. 87

²⁰⁶ G. BARTORELLI, *Didattica d'artista in tv: Costruire è facile di Bruno Munari*, in "Sciama, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono", n. 8 – Ottobre 2020 Video <https://doi.org/10.47109/0102200104>

²⁰⁷ B. MUNARI, *Design e comunicazione visiva. Contributo a una metodologia didattica*, Roma-Bari, Laterza, 1968, pag. 28

prettamente personali di autoapprendimento. Questo principio di procedere per unità tematiche aveva già caratterizzato la trasmissione del 1956 e sarà ripreso anche nei suoi successivi laboratori a partire dal 1977, proponendo in questo caso, una didattica articolata per “tecniche ricavate da opere d’arte di ogni epoca”, quindi il divisionismo, i segni, le texture, lontano vicino, formati diversi, il collage, forme componibili, il colore, le gabbie, le proiezioni dirette²⁰⁸. Anche nella trasmissione del 1976 predilige un’impostazione schematica e per livelli, in grado di distinguere le diverse attività in modo da comprenderle nelle loro specificità; il linguaggio televisivo si presta particolarmente a questa suddivisione didattica permettendo un insegnamento graduale, in modo costante e per livelli, creando allo stesso tempo una sorta di suspense, la quale lascia curiosità e sorpresa nei confronti del successivo appuntamento, sfruttando a pieno una delle caratteristiche fondamentali del codice televisivo, ossia saper intrattenere e fidelizzare il proprio telespettatore. Attraverso l’utilizzo di questo medium è possibile quindi esaltare i principi cardine della didattica attiva, fortemente voluta ed utilizzata da Munari, coinvolgendo nello stesso tempo, i telespettatori presenti in studio e quelli virtuali che seguivano da remoto permettendo loro di ricreare, anche in tempo reale, le stesse attività presentate durante il laboratorio, dando così la possibilità a qualsiasi persona di potersi cimentare nel progetto. Questo grazie alla vincente combinazione delle immagini proposte attraverso la “scatola misteriosa”²⁰⁹ associate alle dettagliate spiegazioni impartite dal maestro, passo dopo passo, attraverso un’attenta dimostrazione pratica; questa comunicazione visiva-performativa è strutturalmente rispondente al mezzo televisivo e si fa facilmente percepire dal pubblico come attività creativa e di gioco²¹⁰. Si andava così consolidando questa modalità di didattica innovativa in grado di cogliere i principi educativi fondamentali fondendoli con un’attività giocosa e laboratoriale data dalle caratteristiche intrinseche del medium, riuscendo così a coinvolgere un numero spropositato di persone, che seguivano la trasmissione da diverse zone del territorio. Munari seppe quindi leggere preventivamente queste caratteristiche e le fece fruttare prima del vero riconoscimento sociale della televisione, riuscendo in questo modo a portare il linguaggio artistico in un medium altrettanto artistico: la televisione doveva quindi configurarsi come un linguaggio di intersezioni e scambi interdisciplinari come spazio di confronto tra le arti:

²⁰⁸ B. MUNARI (a cura di), *Il laboratorio per bambini a Brera*, Bologna, Zanichelli Editore, 1981, pag. 6

²⁰⁹ D. GAROFALO, *Storia sociale della televisione in Italia 1954-1969*, Venezia, Marsilio Editori, 2018, pag. 61

²¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=wv8u3Geakgk> ultima visione 23/02/2023

“Fatte salve le ragioni della televisione come mezzo di informazione di svago audiovisivo, di didattica e quant’altro si voglia, credo che anche ai fini del suo pratico successo, per eliminare convenzioni e monotonia, e per costituirle un patrimonio di risorse che potranno anche essere impiegate per arricchire lo spettacolo ordinario, la televisione avrebbe tutto da guadagnare [...] dal prendere più sicura e precisa coscienza di sé e delle proprie capacità autonome di espressione”²¹¹

Munari seppe quindi plasmare e modellare questo nuovo medium attorno ai più svariati linguaggi visivi e artistici da lui già ampiamente studiati nel corso della sua carriera da artista, illustratore e designer, riuscendo a traslare da uno all’altro in maniera molto naturale e spontanea riflettendo quella che era la sua personalità, poliedrica e versatile; ne aveva già dato testimonianza nel corso della sua carriera ma attraverso questa fruttuosa collaborazione con il linguaggio televisivo seppe approfondire ulteriormente i confini delle diverse arti proprio attraverso la traslazione dei diversi linguaggi appartenenti ad un medium in un altro, muovendosi costantemente nelle loro estremità. Attraverso i suoi interventi seppe coinvolgere un pubblico eterogeneo e molto spesso analfabeta nel mondo dell’arte, ancora troppo giovane per apprendere concetti e pensieri caratteristici del linguaggio artistico; questi, seguendo le attività proposte, ebbero modo di interfacciarsi con un sistema didattico completamente diverso ed innovativo rispetto a quello conosciuto e ampiamente utilizzato a scuola. L’apprendimento avveniva in maniera attiva, giocosa e divertente e per il piccolo pubblico che seguiva da casa, anche stravagante ed originale²¹², seguendo i movimenti delle immagini su di uno schermo parlante. L’intento di Munari era anche quello, probabilmente, di poter dare la possibilità a tutti di seguire le sue lezioni, facendo in questo modo del linguaggio televisivo, un sistema inclusivo in grado di conformarsi adeguatamente agli sviluppi sociali di quegli anni (ormai la TV era a portata di tutti²¹³). La didattica in televisione permette quindi di rinnovare i processi che danno forma alla scuola e all’educazione, sfruttando lo sviluppo tecnologico; principio in parte già utilizzato in *Telescuola* per offrire un’educazione basilare anche a quelle persone che, per svariati motivi, non potevano seguire l’insegnamento classico a scuola o avessero abbandonato tale percorso. Munari ha saputo cogliere le infinite possibilità di sviluppo

²¹¹ M. M. GAZZANO, *L’invenzione della tv in Italia nell’esperienza di Mario Sasso*, in “*Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*”, n. 8 – Ottobre 2020 Video <https://doi.org/10.47109/0102200107>

²¹² Si rifà ai giochi di inquadratura della 2ª Puntata - 1º Novembre 1976 (Capitolo 5, *Munari cinematografico*)

²¹³ Già nel 1965 il 49% delle famiglie italiane dichiarava di possedere un televisore, D. GAROFALO, *Storia sociale della televisione in Italia 1954-1969*, Venezia, Marsilio Editori, 2018, pag. 85

di questo medium da considerarsi non come una semplice entità fissa, un contenitore rigido e immutabile, ma riconoscere nel suo sviluppo un'attitudine alla trasformazione, derivata dalla sua natura metamorfica e nella sua capacità di adattamento. Il sistema dei media infatti, è come un sistema biologico che genera mutamenti, strutture gerarchiche e forme di organizzazione²¹⁴ (la stessa televisione ha preso in prestito da altri media, radio e cinema tra tutti, diversi elementi stilistici e formali: tecniche di ripresa, movimenti di macchina, principi del montaggio cinematografico, costruzione scenografie, animazioni e utilizzo delle musiche) e proprio per questo sono da considerarsi centrali nelle nostre vite quotidiane, in quanto dimensioni sociali, culturali, politiche ed economiche del mondo contemporaneo e in quanto elementi che contribuiscono alla nostra capacità variabile di dar senso al mondo, di costruire e condividere i suoi significati²¹⁵. Comprendendo questo e tenendo presente le esperienze del passato, Munari seppe cogliere a pieno la funzione comunicativa del medium televisione utilizzandola come supporto integrativo alla sua didattica, riuscendo a coinvolgere il piccolo pubblico creatosi attorno alla sua trasmissione, trasmettendo una personale idea del "fare arte" attraverso iniziative divertenti, attività giocose e progetti laboratoriali. Questo dispositivo si è pertanto rivelato un "ottimo compagno di giochi", e un efficacissimo strumento per veicolare il contributo didattico che Munari ha voluto offrire.

²¹⁴ A. GRASSO, *Storia della televisione italiana. Prefazione di Beniamino Placido*, Milano, Garzanti, 1992, pag. 234

²¹⁵ R. SILVERSTONE, *Perché studiare i media?*, Bologna, Il mulino, 2002

15 Indice delle figure

Per quanto riguarda le immagini presenti nell'elaborato, è doveroso precisare come siano state reperite dall'archivio interno di catalogazione dei materiali della Rai, quindi dalla visione e analisi degli stessi.

Figura 1-1 Veduta notturna dell'antenna RAI (Radio audizioni italiane, poi RAI Radiotelevisione italiana) alla Fiera Campionaria di Milano del 1952.....	19
Figura 1-2 Decoration for the Pavilion Radio Italiana, immagine e didascalia tratte dalla rivista Idea N°4 International Advertising Art gennaio 1954	19
Figura 1-3 Figura Sala della Mostra della RAI (Radio audizioni italiane, poi RAI Radiotelevisione italiana) nell'Auditorium alla Fiera Campionaria di Milano del 1952	20
Figura 1-4 Bruno Munari, tempera su tavola. Collezione privata.....	20
Figura 1-5 Fotogramma di presentazione della trasmissione.....	21
Figura 1-6 Bruno Munari impegnato in <i>Costruire è facile</i>	21
Figura 2-1 Fotogramma di presentazione della puntata	27
Figura 2-2 Alla sinistra Milena Vukotic impegnata a raccontare la filastrocca, al piano Raf Cristiano	28
Figura 3-1 Bruno Munari in <i>Costruire è facile</i> (1956).....	34
Figura 4-1 Milena Vukotic mentre racconta la filastrocca ai bambini.....	37
Figura 4-2 Inquadratura d'insieme durante la narrazione della filastrocca	37
Figura 4-3 Munari intento a distribuire il materiale.....	38
Figura 4-4 I bambini al lavoro.....	39
Figura 4-5 Schema dell'albero di Munari a ramificazione binaria	39
Figura 4-6 Visione dell'albero nella sua interezza	41
Figura 4-7 Bambini impegnati a disegnare e incollare materiale.....	41
Figura 4-8 Bambini e maestro impegnati a distruggere l'albero	42
Figura 4-9 Visione dello spazio durante l'intervento di Guido Bertello	44
Figura 4-10 Illustrazione di Guido Bertello	44
Figura 4-11 Franco Mello impegnato nel suo intervento.....	45
Figura 4-12 Barchetta realizzata con ritagli di legno	45
Figura 5-1 Munari presenta le diverse tipologie di pietre	48
Figura 5-2 Presentazione del sasso "frustato"	49
Figura 5-3 Sasso con barca in mezzo al mare	50

Figura 5-4 Sasso con scimmia tra le liane, a sinistra; sasso con uomo che si ripara sotto l'ombrello, a destra	50
Figura 5-5 Sasso con donna sdraiata.....	51
Figura 5-6 Spiegazione della tecnica attraverso l'uso della china	51
Figura 5-7 Sasso con ciclista.....	52
Figura 5-8 Illusione di barca vicino ad uno scoglio, sinistra; illusione di imponente montagna, destra	55
Figura 5-9 Milena Vukotic con Raf Cristiano	56
Figura 5-10 Illustrazioni di Guido Bertello.....	57
Figura 5-11 Franco Mello intento ad illustrare il progetto.....	57
Figura 5-12 Bambino impegnato nel progetto	58
Figura 6-1 Bruno Munari mentre illustra i materiali.....	60
Figura 6-2 Albero di Munari in filo di ferro, sinistra; Munari mentre mostra il risultato da raggiungere, destra.....	60
Figura 6-3 Munari illustra i primi passaggi	62
Figura 6-4 Primo passaggio: tre fili arrotolati, sinistra; secondo passaggio: strutture arrotolate, destra.....	63
Figura 6-5 Munari mentre aiuta una bambina.....	64
Figura 6-6 Munari prosegue con la descrizione del progetto.....	65
Figura 6-7 Guido Bertello mentre illustra la filastrocca	66
Figura 6-8 Franco Mello con l'aiuto di Milena Vukotic illustra il progetto, sinistra; il maestro mostra un pezzetto di candela, destra.....	67
Figura 6-9 Costruzione del carrarmato, disegno illustrativo.....	67
Figura 6-10 Il carrarmato completato ed esposto ai bambini.....	68
Figura 7-1 Inquadratura iniziale riguardante la presentazione dei materiali	70
Figura 7-2 Munari mentre spiega e illustra il procedimento.....	71
Figura 7-3 I bambini sperimentano assistiti dal maestro e da Milena Vukotic.....	71
Figura 7-4 Bambini impegnati nel progetto	72
Figura 7-5 Esempi di textures, immagine tratta da B. MUNARI, <i>Design e comunicazione visiva</i> , Laterza, Bari, 1993, pag. 98	74
Figura 7-6 Renata Bonfanti, disegno per tessuto. Immagine tratta da B. MUNARI, <i>Design e comunicazione visiva</i> , Laterza, Bari, 1993, pag. 118.....	74
Figura 7-7 Guido Bertello e Milena Vukotic durante l'illustrazione	75
Figura 7-8 Inquadratura d'insieme raffigurante l'intervento di Guido Bertello	75

Figura 7-9 Bambini impegnati nel progetto di Franco Mello	76
Figura 8-1 Munari illustra i materiali	78
Figura 8-2 Alcuni materiali presentati e mostrati sopra al tavolo	79
Figura 8-3 Munari illustra i primi passaggi.....	79
Figura 8-4 Il maestro mostra come leggere il messaggio tattile	80
Figura 8-5 Il messaggio comincia a scorrere tra le mani dei bambini	81
Figura 8-6 Istruzioni per realizzare un <i>Messaggio tattile per un amico che sta lontano</i>	83
Figura 8-7 Particolare su alcuni materiali utilizzati per il progetto.....	84
Figura 8-8 Vasca tattile, Mostra-convegno sugli asili nido, Novara, 1995.....	86
Figura 8-9 Milena Vukotic e Guido Bertello	87
Figura 8-10 Alcune illustrazioni di Guido Bertello	87
Figura 8-11 Intervento di Franco Mello	88
Figura 9-1 Bruno Munari all'opera assieme ai bambini	90
Figura 9-2 Munari impegnato a timbrare un pezzo di peperone	90
Figura 9-3 Quadrifoglio ottenuto stampando una sezione di peperone	91
Figura 9-4 Stampi di cipolla, dal libro <i>Rose nell'insalata</i>	91
Figura 9-5 Munari impegnato a timbrare con i bambini	92
Figura 9-6 Munari mostra alla telecamera i risultati	92
Figura 9-7 Bambini impegnati a timbrare le verdure	93
Figura 9-8 Intervento a pennarello su stampa di cavoletto	95
Figura 9-9 Illustrazioni di Guido Bertello.....	95
Figura 9-10 Aeroplano in legno realizzato da Franco Mello	96
Figura 9-11 Franco Mello mentre illustra il progetto.....	96
Figura 10-1 Bruno Munari mostra l'oggetto protagonista della puntata, la candela	98
Figura 10-2 Munari mostra come disegnare con la candela.....	99
Figura 10-3 Alcuni dei disegni realizzati durante la spiegazione	100
Figura 10-4 Bambino impegnato a disegnare con la candela.....	101
Figura 10-5 Bambini impegnati nell'attività.....	102
Figura 10-6 Guido Bertello con la presentatrice Milena Vukotic	103
Figura 10-7 Guido Bertello mentre regala il "bruco-candela", sinistra; ed illustra la filastrocca, destra	104
Figura 10-8 Particolare sull'utilizzo della spugna	104
Figura 10-9 Diverse fasi di lavoro e intervento sul rotolo di carta	105
Figura 11-1 Inquadratura iniziale.....	108

Figura 11-2 Munari illustra i materiali e le loro caratteristiche	108
Figura 11-3 <i>Le sculture da viaggio</i> di Munari, Ediz. illustrata - David A. Carter - Libro - Corraini	110
Figura 11-4 Alcune sculture realizzate inizialmente.....	110
Figura 11-5 I bambini cominciano ad effettuare le prime pieghe.....	111
Figura 11-6 Bambino impegnato a tagliare il cartoncino, sinistra; scultura ultimata, destra	111
Figura 11-7 Alcune sculture ultimate esposte sopra al tavolo	112
Figura 11-8 <i>Scultura pieghevole</i> in legno di pero, alta 95 cm pubblicata in Domus n. 359, 1959	113
Figura 11-9 <i>Scultura da viaggio aperta</i> pubblicata in Documenti d'arte d'oggi 1958.....	114
Figura 11-10 Preparazione del rotolo di carta.....	116
Figura 11-11 Guido Bertello impegnato ad illustrare la filastrocca.....	116
Figura 11-12 Bambini intenti a srotolare il cartone, sinistra; Franco Mello interviene con le forbici, destra	117
Figura 11-13 I bambini partecipano all'attività disegnando ed interpretando i disegni.....	117
Figura 12-1 Alcuni materiali proposti sopra al tavolo	120
Figura 12-2 I bambini assistono alle proiezioni.....	120
Figura 12-3 Proiezione di piccola dose di crema, sinistra; proiezione di un pezzetto di tessuto, destra	121
Figura 12-4 Bambino intento ad aprire il telaio.....	121
Figura 12-5 I bambini lavorano assieme al maestro	122
Figura 12-6 Proiezione di veli e stoffe sormontate	123
Figura 12-7 Proiezione pezzetto di tarlatana.....	123
Figura 12-8 Proiezione foglie e rete.....	123
Figura 12-9 <i>Proiezioni dirette. Scatola dei materiali più adatti per composizioni a colori trasparenti da proiettare</i> , Danese, Milano, 1959.....	125
Figura 12-10 Munari intento ad aiutare i bambini	126
Figura 12-11 Guido Bertello mentre illustra la filastrocca	127
Figura 12-12 Mello mentre aiuta i bambini	128
Figura 12-13 Creazione di un volto, sinistra; lavoro collettivo con il maestro Franco Mello, destra	128
Figura 13-1 <i>Tavola tattile</i> n° 31, 1998. Assemblaggio su tavola di legno massello di materiali differenti: lamiera forata d'acciaio, rame, pelliccia, feltro, legno, chiodi, spago	136

16 Bibliografia

- D. ANTELMÌ, *Il discorso dei media*, in *Le Bussole / 231*, Roma, Carocci Editori, 2006
- G. BARTORELLI (a cura di), *Bruno Munari: aria | terra*, Mantova, Maurizio Corraini, 2017
- *A bassa definizione. Studi su un decennio di arte e creatività amatoriale*, Padova, Cleup, 2021
- M. BELPOLITI, A. FAETI, R. FALCINETTI, *Munari per Rodari. Segni sghembi, sghiribizzi, macchie, colori e scarabocchi*, Mantova, Maurizio Corraini, 2020
- C. BISONI – V. Innocenti (a cura di), *Media mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Modena, Mucchi editore, 2013
- G. C. BOJAN, D. VALLI (a cura di), *Munari arte come didattica: atti del convegno di studi, Faenza, 17 aprile 1999*, Firenze, Edizioni Centro Di, 2000
- J. D. BOLTER – R. GRUSIN, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini studio, 2002
- P. FOSSATI, Per «Codice ovvio», in B. MUNARI, *Codice ovvio*, Torino, Einaudi, 1971
- C. FRIGERIO, *Munari. 100 idee in 100 pagine*, Genova, Erga Edizioni, 2012
- R. M. GAGNÈ, L. J. BRIGGS, *Fondamenti di progettazione didattica*, Torino, SEI, 1990
- V. GARAVAGLIA, *Bruno Munari. Il gioco del teatro*, Milano, Edizioni Unicopli, 2013
- D. GAROFALO, *Storia sociale della televisione in Italia 1954-1969*, Venezia, Marsilio Editori, 2018
- A. GRASSO (a cura di), *Fare storia con la televisione. L'immagine come fonte, evento, memoria*, Milano, Vita e pensiero, 2006
- *Storia della televisione italiana. Prefazione di Beniamino Placido*, Milano, Garzanti, 1992
- G. KUBLER, *La forma del tempo. La storia dell'arte e la storia delle cose*, Torino, Einaudi, 1972
- S. LISCHI, *Il linguaggio del video*, in *Le Bussole / 185*, Roma, Carocci Editori, 2005
- G. MAFFEI, *Munari libri*, Milano, Sylvestre Bonnard, 2002
- M. MENEGUZZO, *I Designer. Bruno Munari*, Bari, Laterza, 1993

B. MUNARI, *Pieghevole mostra Bruno Munari proiezioni a luce polarizzata*, Teatro Ruzzante, Padova, 10 febbraio 1961

- *Arte come mestiere*, Bari, Laterza, 1966
- *Artista e Designer*, Roma-Bari, Laterza, 1971
- *Rose nell'insalata*, Torino, Einaudi, 1974
- *Fantasia*, Bari, Laterza, 1977
- *Disegnare un albero*, Bologna, Zanichelli, 1978
- *Da cosa nasce cosa*, Bari, Laterza, 1981
- *Il laboratorio per bambini a Brera*, Bologna, Zanichelli Editore, 1981
- *Il laboratorio per bambini a Faenza*, Bologna, Zanichelli Editore, 1981
- *Design e comunicazione visiva*, Roma-Bari, Laterza, 1993
- *I laboratori tattili*, Mantova, Corraini Edizioni, 2004
- *Da lontano era un'isola*, Mantova, Corraini Edizioni, 2006

B. MUNARI, P. FOSSATI, *Codice ovvio*, Torino, Einaudi, 1971

M. NOCCHI CROCCOLO, *Un progetto a lungo termine: i laboratori di Bruno Munari nel mondo da Brera 1977 a S. Paolo in Brasile 1995*, Pisa, Edizioni ETS, 2005

N. ORENCO, *A-ULì-ULÈ. Filastrocche, conte, ninnenanne*, Torino, Einaudi, 1972

- *Le rose di Evita*, Torino, Einaudi, 1990
- *L'ospite celeste*, Torino, Einaudi, 1999
- *Spiaggia, sdraio e solleone*, Torino, Einaudi, 2000
- *Gli spiccioli di Montale. Requiem per un uliveto*, Torino, Einaudi, 2001
- *Di viole e liquirizia*, Torino, Einaudi, 2005
- *Chi è di scena!*, Torino, Einaudi, 2006
- *Hotel Angleterre*, Torino, Einaudi, 2007
- *Islabonita*, Torino, Einaudi, 2009

- F. POLI, *Il sistema dell'arte contemporanea*, Bari, Laterza, 1999
- B. RESTELLI, *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli / Le comete, 2002
- *I bambini autori di libri. Il gioco delle pieghe secondo il Metodo Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli, 2013
- *Giocare con la natura, a lezione da Bruno Munari*, Milano, FrancoAngeli, 2019
- G. RUBINO, M. SAMMICHELI, (a cura di), *Munari politecnico «Fare dell'arte con qualunque mezzo»*, Varese, Nomos Edizioni, 2015
- S. SAVIANE, *Dietro il video. I mezzibusti*, Milano, Feltrinelli, 1972
- R. SILVERSTONE, *Perché studiare i media?* Bologna, Il mulino, 2002
- L. S. VYGOTSKIJ, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Editori Riuniti, Roma, 1972
- V. ZAGARRIO (a cura di), *Cine ma tv. Film, televisione, video nel nuovo millennio*, Torino, Lindau, 2004
- R. ZENI, *Bruno Munari, appunti 1926-1998*, versione 1.7

16.1 Articoli

- A. ARTICONI, *L'arte come gioco: Bruno Munari e l'invenzione della video-didattica*, in “*El futuro del Pasada*”, n° 10, 2019, pp. 607-621
- G. BAGLIO, “*Con Munari costruire è facile*”, *Radiocorriere*. Settimanale della radio e della televisione, A. 33, n. 28, pag. 24 (8-14 luglio 1956)
- G. BARTORELLI, *Didattica d'artista in tv: Costruire è facile di Bruno Munari*, in “*Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*”, n° 8 – Ottobre 2020 Video, <https://doi.org/10.47109/0102200104>
- S. BORDINI, *La tv come casa dell'arte. Sperimentazioni e utopie*, in “*Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*”, n° 8 – Ottobre 2020 Video, <https://doi.org/10.47109/0102200102>
- D. GAROFALO, *Note sul rapporto tra artisti e televisione italiana delle origini*, in “*Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*”, n° 8 – Ottobre 2020 Video, <https://doi.org/10.47109/0102200110>

M. M. GAZZANO, *L'invenzione della tv in Italia nell'esperienza di Mario Sasso*, in "Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono", n° 8 – Ottobre 2020 Video, <https://doi.org/10.47109/0102200107>

C. MARI, *I "Concetti spaziali per televisione" di Lucio Fontana: dalle proposte del Manifesto Blanco ai primi ambienti*, in "Sciami, Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono", n° 8 - Ottobre 2020 Video, <https://doi.org/10.47109/0102200103>

B. MUNARI, *Il gatto di gommapiuma ha i baffi di nailon*, in "Pirelli – Rivista di informazione tecnica", n° 4 luglio 1949, Milano, 1949, pp. 25

L. PANIZZA, *L'incontro di Bruno Munari con la didattica attiva. I fondamenti pedagogici dei laboratori Giocare con l'arte*, in "Ricerche di Pedagogia e Didattica - Pedagogia Generale", n° 4, 2009, pp. 1-19

A. C. QUINTAVALLE, *Intervista a Bruno Munari*, in "Catalogo mostra Bruno Munari", Università di Parma, Centro Studi e Archivio della Comunicazione, Quaderni n° 45, Parma, 1979, pp. 1-6

B. RASTELLI, *Bruno Munari, la polisensorialità e i bambini*, in "MiBAC – Centro per i Servizi educativi del Museo e del Territorio – Libri che prendono forma", pp. 1-11

S. SPERATI, *Il Metodo Bruno Munari. Assunti principali del metodo ed esempi di applicazione*, in "In casa con Munari", 2020, pp. 1-14

M. ZANOLETTI, *Bruno Munari: teoria e pratica della creatività*, in "Lettere aperte", vol. 7|2020, pp. 39-55

Fondazione Montessori Italia, *Il materiale di sviluppo: fare significato*, in *Momo 16*, rivista trimestrale gratuita sul mondo Montessori, www.fondazionemontessori.it

16.2 Sitografia

<https://www.munart.org/>

<https://www.teche.rai.it/personaggi/bruno-munari/>

<https://www.teche.rai.it/>

<http://www.radiocorriere.teche.rai.it/>

<https://sciami.com/>

<https://archivio.corriere.it/Archivio/interface/landing.html>

<https://flash---art.it/search/bruno+munari/>

<https://www.domusweb.it/it/progettisti/bruno-munari.html>

<https://www.artuu.it/arte-cinetica-e-programmata-le-opere-di-bruno-munari/>

<https://www.raiplay.it/video/2010/06/Costruire-e-facile---Lo-strumento-a-corde-1956-c2ae92f3-82c8-40c2-8af7-a55309d6ae3f.html>