

---

# **Grafica Multimediale e Applicata**

Scienze della Comunicazione @ uninsubria

Cecilia Rossetti

2025/2026

## Indice

<b>1 Il metodo Bruno Munari (1)</b>	<b>3</b>
1.1 Vita . . . . .	3
1.2 Opere . . . . .	3
1.2.1 Lampada Falkland . . . . .	3
1.2.2 Scimmietta Zizì . . . . .	3
1.2.3 Cubo . . . . .	4
1.2.4 Forchette Parlanti . . . . .	4
1.2.5 Occhiali Paraluce . . . . .	4
1.2.6 Sculture da Viaggio . . . . .	4
1.2.7 Macchine Inutili . . . . .	4
1.2.8 Abitacolo . . . . .	4
1.3 Il metodo progettuale . . . . .	5
1.3.1 Da che cosa nasce cosa . . . . .	5
1.3.2 Il metodo progettuale . . . . .	5
1.4 Il mondo dell'infanzia . . . . .	6
1.4.1 Libri Illeggibili . . . . .	6
1.4.2 Pre-libri . . . . .	6
1.4.3 Libri-gioco . . . . .	6
<b>2 Il metodo Bruno Munari (2)</b>	<b>7</b>
2.1 Creatività come metodo . . . . .	7
2.2 Immagini in trasformazione . . . . .	8
2.3 Ingannare il tempo . . . . .	9
2.4 Superare i Limiti . . . . .	9
<b>3 Il metodo Bruno Munari (3)</b>	<b>10</b>
3.1 Premessa . . . . .	10
3.2 Tutto comincia dalla curiosità di un bambino . . . . .	11
3.3 L'interesse verso l'infanzia . . . . .	11
3.4 Elementi costitutivi . . . . .	12
3.5 L'applicazione del metodo Munari . . . . .	12
<b>4 Il metodo Bruno Munari (4)</b>	<b>13</b>
4.1 Comunicazione visiva . . . . .	13
4.1.1 Tipologie . . . . .	13
4.2 Messaggio visivo . . . . .	14
4.2.1 Texture . . . . .	14

4.2.2	Forma . . . . .	14
4.2.3	Simmetria . . . . .	14
4.2.4	Struttura . . . . .	15
4.2.5	Modulo . . . . .	15
4.2.6	Movimento . . . . .	15
4.2.7	Contrasto . . . . .	15
4.2.8	Colore . . . . .	16

## 1 Il metodo Bruno Munari (1)

### 1.1 Vita

Bruno Munari nasce a Milano nel 1907 e cresce con il padre che gestisce un'officina meccanica: quell'infanzia tra ingranaggi e materiali lo segnerà profondamente e gli darà l'idea che arte e progetto siano processi da sperimentare, non solo forme da esporre.

Dopo un periodo vicino al Futurismo degli anni Venti, Munari si avvicina sempre più a un linguaggio astratto e costruttivo, partecipa al Movimento Arte Concreta e lavora come grafico e designer per realtà importanti (Olivetti, Mondadori, Pirelli). Nel dopoguerra affina anche una visione pedagogica: vuole insegnare un modo di pensare progettuale, non puntare sul “genio” ma su un metodo trasferibile.

Negli anni Sessanta-Settanta la sua attività si consolida internazionalmente; nel 1971 pubblica il manuale fondamentale *Da cosa nasce cosa* e prosegue fino alla morte nel 1998, lasciando un'eredità di opere e pratiche che ancora oggi influenzano design, arte e didattica.

### 1.2 Opere

Qui spiegheremo brevemente le opere più significative: come sono nate, che principio progettuale mostrano e perché sono esempi pratici del suo metodo. Ogni oggetto non è solo “bello”: è una lezione su materiali, funzioni, utenti, ed esperienza sensoriale.

#### 1.2.1 Lampada Falkland

La Falkland (anni '60, prodotta da Danese) nasce dall'idea di una lampada leggera, trasportabile e poco costosa: Munari sfrutta la natura del materiale (tubo elastico rivestito) e lascia che la forma emerga dal comportamento fisico degli anelli interni. Il principio è semplice e potente: la forma è conseguenza della struttura, non un ornamento applicato.

#### 1.2.2 Scimmietta Zizì

Progettata per Pirelli nel 1952, Zizì è un giocattolo in filo metallico rivestito: completamente snodabile, è un invito a modellare pose e storie. Rompe l'idea di giocattolo statico e “narrativamente chiuso”: qui il bambino costruisce il senso del gioco. È anche efficiente: materiali disponibili, produzione economica e forte valore pedagogico.

### **1.2.3 Cubo**

Il Cubo (1945) è un oggetto modulare e manipolabile pensato come strumento di educazione visiva: aprendolo, componendolo e scomponendolo il bambino o lo studente impara le strutture, i moduli e la relazione forma-funzione. È un esempio pratico della lezione che “la forma non è definitiva” ma si costruisce nell’azione.

### **1.2.4 Forchette Parlanti**

Con le Forchette parlanti Munari trasforma posate in attori: deformandole fotografa atteggiamenti umani e mostra come gli oggetti quotidiani possano comunicare, evocare storie e creare empatia. È un esercizio di personificazione che insegna a leggere forma come linguaggio.

### **1.2.5 Occhiali Paraluce**

Questo prototipo provocatorio (anni ’50) ha alette laterali per limitare la visione periferica: più che un prodotto industriale, sono una riflessione progettuale sulla percezione. Munari ci ricorda che vedere è selezionare e che la percezione, come gli oggetti, si può progettare.

### **1.2.6 Sculture da Viaggio**

Nate per colmare il senso di “anonimato” degli hotel e per portare un punto di riferimento personale in viaggio, sono oggetti pieghevoli, leggeri, che danno senso allo spazio con poco: portabilità, leggerezza e rapporto affettivo con l’ambiente sono qui al centro.

### **1.2.7 Macchine Inutili**

Le Macchine inutili, iniziate negli anni Trenta, sono dispositivi che si muovono senza produrre un “risultato” pratico: servono a sensibilizzare lo sguardo, l’equilibrio, il ritmo. Munari sfida l’idea che il design debba essere solo utile e mostra il valore dell’ “utilità estetica”: osservare il movimento diventa esperienza e apprendimento.

### **1.2.8 Abitacolo**

Progettato nel 1971 per Robots, Abitacolo è un sistema modulare per ragazzi: una struttura a telaio alla quale si agganciano ripiani, tende, luci e contenitori. Favorisce autonomia, non obbliga un uso, è

ridotto all'essenziale e pensato come spazio riconfigurabile — un ottimo esempio del design aperto e centrato sull'utente.

### 1.3 Il metodo progettuale

Questa sezione spiega come Munari intende il progetto: non un colpo di genio, ma una sequenza di operazioni che porta dal problema alla soluzione, misurabile e insegnabile. Il testo *Da cosa nasce cosa* formalizza questo metodo e lo rende un manuale pratico per progettisti e insegnanti.

#### 1.3.1 Da che cosa nasce cosa

Il libro è la messa per iscritto di un principio semplice: il progetto è un problema da risolvere attraverso passi logici. Munari demistifica il “genio”: la creatività si costruisce con metodo, ossia conoscendo il problema, smontandolo, raccogliendo dati, sperimentando e verificando. In poche parole: si impara a progettare come si impara una tecnica.

#### 1.3.2 Il metodo progettuale

- **Problema (P):** Identifica chiaramente la domanda: che cosa vogliamo risolvere? Non è un vago desiderio, è una situazione concreta con vincoli.
- **Definizione del Problema (DP):** Specifica il campo delle soluzioni desiderate. Scegliere il tipo di soluzione aiuta a non disperdersi.
- **Componenti del Problema (CP):** Scomponi il problema in parti più piccole: è più facile risolvere sotto-problemi che un blocco unico. Munari invita a “divide et impera”.
- **Raccolta Dati (RD):** Per ogni componente, raccogli dati: misure, contestualizzazioni, esigenze d’uso, vincoli economici ed estetici. Senza dati la progettazione è congettura.
- **Analisi Dati (AD):** Analizza quello che hai raccolto: quali informazioni sono rilevanti? Quali conflitti emergono? L’analisi prepara il terreno alla creatività.
- **Creatività (C):** Non un’idea magica, ma l’insieme di operazioni che combinano i dati, le possibilità materiche e le esigenze d’uso per trovare soluzioni plausibili.
- **Materiali e Tecnologie (MT):** Indaga materiali e processi produttivi possibili; conoscere le tecnologie apre e delimita le soluzioni praticabili.
- **Sperimentazione (SP):** Prova materiali, forme e assemblaggi: la sperimentazione fornisce nuovi dati e stimola soluzioni inattese.
- **Modello (M):** Dalla sperimentazione nascono modelli (mock-up, prototipi) che mostrano come potrebbe funzionare la soluzione.

- **Verifica (V):** Testa i modelli: misure, durata, usabilità, sicurezza. La verifica è cruciale per non scambiare una bella idea per una soluzione valida.
- **Disegni Costruttivi (DC):** Se il prototipo passa la verifica, si traducono i dati in disegni tecnici per la produzione.
- **Soluzione (S):** La soluzione è ciò che resta dopo aver passato tutte le fasi: è scelta, argomentata e verificata, non solo estetica. Munari insiste che l'obiettivo è ottenere il massimo risultato col minimo sforzo e sempre con una giustificazione razionale.

## 1.4 Il mondo dell'infanzia

Munari ha scelto di intervenire sui bambini perché, diceva, non possiamo cambiare gli adulti facilmente: invece possiamo educare i futuri adulti a una mente elastica, curiosa e pratica. L'approccio è plurisensoriale: vedere, toccare, ascoltare, annusare, muoversi (e anche l'intuito) per sviluppare la capacità di osservare con tutti i sensi.

### 1.4.1 Libri Illeggibili

I Libri illeggibili (dal 1949 in avanti) sono libri senza testo, costruiti con carte diverse, formati vari, tagli e trasparenze: il lettore non “legge” parole ma esplora ritmi, pieni e vuoti, materiali. È un esercizio per l'occhio e la mano: il libro diventa esperienza sensoriale e strumento pedagogico per comprendere il potenziale comunicativo di ogni elemento editoriale.

### 1.4.2 Pre-libri

I Pre-libri (1980) sono piccoli volumi pensati per i bambini pre-alfabetici: ognuno esplora un concetto (una materia, una trasparenza, una forma) con pagine tattili e materiali vari. L'intento non è spiegare, ma preparare il bambino al libro attraverso il tocco e la scoperta, stimolando motricità, orientamento spaziale e la costruzione di significato tramite l'esperienza.

### 1.4.3 Libri-gioco

I libri-gioco (dai Quaranta in poi) sono pensati per bambini che cominciano a decodificare immagini e simboli: possono avere testo o meno, ma sempre invitano all'interazione, alla scoperta, alla manipolazione. Munari voleva libri che non dicessero cosa pensare ma che insegnassero a guardare e a inventare:

- **Toc Toc:** è un libro con finestre fustellate da aprire; il gioco è scoprire chi si nasconde dietro e costruire una piccola sequenza narrativa: è ludico e rivelatorio, adatto a far nascere la curiosità narrativa.
- **Più o meno:** è un libro astratto con fogli trasparenti sovrapposti che cambiano composizione visiva mano a mano che si sfoglia: meno narrativo, più concettuale, è un esercizio sulla variazione visiva, la trasparenza e la composizione.

## 2 Il metodo Bruno Munari (2)

### 2.1 Creatività come metodo

Munari presenta la creatività come una pratica organizzata: non è un colpo d'ispirazione isolato, ma un procedimento che si costruisce con osservazione, allenamento e scelta. Il suo atteggiamento combina leggerezza e rigore lavora “come un acrobata” che ha fatto una lunga pratica per apparire immediato e considera il progetto come qualcosa che nasce nella testa ma deve essere reso concreto, comunicabile e utile. Questa idea ricorre quando Munari parla del rapporto fra arte e vita, o quando afferma che “l’arte e la vita devono tornare a stare assieme”: il bello deve servire, e l’oggetto progettato deve essere comprensibile e accessibile.

Munari appare ai suoi contemporanei come una figura gaia e giocosa, ma quella leggerezza è strumento di lavoro uno stato d’animo che favorisce la sperimentazione e la capacità di vedere il concreto con occhio nuovo. La sua casa-studio, ordinata e priva di “pezzi unici”, è la dimostrazione pratica di un atteggiamento: gli oggetti creati da lui sono messaggi semplici rivolti a tutti, pensati per il consumo e la fruizione collettiva, non per l’isolamento della torre d’avorio. Questa pratica lo colloca fra chi considera l’immagine “chiara, semplice e accessibile”, e chi pensa il design come un servizio alla comunità.

Un tratto ricorrente è l’ironia: Munari non rifiuta la tecnologia o il presente, ma li smaschera con il gioco. L’autore del documento racconta come Munari abbia insegnato che “la realtà non serve a niente” se presa con troppa solennità; meglio prenderla in giro per cogliere idee e desideri da inserire nelle cose. I manifesti e i pamphlet ironici che propone funzionano come una presa di distanza critica non per negare il valore delle idee, ma per verificarle con leggerezza e stimolare il pensiero.

Il gesto di Munari al tavolo da lavoro è ripetutamente ricordato come estremamente rapido e preciso: “posava la matita sul foglio e la pagina era già perfetta”. Dietro quell’apparente facilità c’è stato un grande allenamento all’immediatezza; i suoi schizzi a matita puntini, tratti essenziali, segni minimi sono idee in sè e diventano direttive per chi esegue. Questo modo di lavorare spiega anche la sua capacità di progettare copertine o pagine che, già dallo schizzo, mostrano il ritmo concettuale dell’opera finita.

Un esempio emblematico del suo principio di semplicità è il “libro bianco con il quadratino rosso”: un gesto minimale che, nel contesto di vetrine sovraccaricate, emergeva con forza. È la dimostrazione che il progetto misurato, la misura del gesto e la chiarezza comunicativa possono creare identità visiva forte senza complessità. I suoi lavori appaiono così come “gesti elementari” generati da invenzione, assimilabili alla perfezione espressiva di un dipinto giapponese che coglie l’essenziale in un tratto solo.

## 2.2 Immagini in trasformazione

Qui si vede il suo metodo applicato alla materia: Munari lavora sulla trasformazione continua fra piano e spazio, fra immagine e oggetto. Non gli interessa la statica del quadro fine a sé: vuole liberare le forme dalla loro fissità, renderle vive nello spazio e sensibili alle condizioni ambientali (aria, luce, movimento). Le sue sculture leggere, i lavori sospesi e i giochi di ombra provengono da questa idea di forma come evento dinamico.

Fin dagli anni Trenta, Munari esplora il dinamismo ambientale: macchine aeree e organismi plastici che cambiano posizione e ritmo a seconda dell’aria e della luce. L’idea è semplice ma radicale: costruire oggetti che, pur non essendo né pittura né scultura in senso tradizionale, generino una totalità cromatica e plastica attraverso il rapporto con lo spazio circostante. Questo pensiero guida la scelta dei materiali leggeri e delle forme pieghevoli.

Le **Sculture da Viaggio** e le opere facilmente trasportabili nascono dallo stesso principio pratico: costruire con pochi mezzi qualcosa che possa vivere sensazioni diverse a seconda del luogo. Munari mostra che la dimensione portatile e la facilità di montaggio non sono limiti, ma opportunità per adattare l’opera al contesto e renderla partecipe dell’ambiente quotidiano. È la conferma che la qualità di un progetto non dipende dalla monumentalità ma dall’intelligenza costruttiva.

Munari colloca il tempo dentro l’opera: l’arte programmata e quella cinetica diventano campi in cui il movimento non è accessorio ma linguaggio. Le opere che si muovono inventano ritmi, creano cambiamenti di luce e proiezioni d’ombra, e coinvolgono il fruitore come parte attiva. In questo senso Munari non solo inventa oggetti che si muovono, ma pensa il movimento come strumento di comunicazione e partecipazione.

Un nodo teorico che Munari esplora è il rapporto figura-sfondo: con la serie Negativo-Positivi mette in crisi la gerarchia tradizionale che favorisce la figura sullo sfondo. Attraverso linee, tagli e contrasti e con una cultura vicino-scopio alla Gestalt egli sperimenta come la linea possa generare contemporaneamente figura e vuoto, ampliando lo spazio percettivo con pochi gesti grafici. Questo è un esercizio teorico ma anche pratico: tagliare, piegare, ritagliare per ottenere equilibrio ed ambiguità visiva.

## 2.3 Ingannare il tempo

Munari affronta il tempo come materiale creativo: lo ironizza, lo frammenta, lo reinventa. Invece di accettare il tempo come misura inflessibile, lo usa per costruire oggetti che suggeriscono diverse modalità di esperienza dal ricordo immaginato alla critica al mito del progresso tecnologico. Così, gli oggetti legati al tempo diventano pretesti per racconti e per ribaltamenti concettuali.

Il documento riporta ricordi in cui la scoperta di reperti o frammenti diventa materia per la fantasia: Munari e il narratore trasformano il ritrovamento in un “museo immaginario”, dimostrando che la memoria e l’oggetto possono essere rilette in chiave creativa. In pratica, ogni oggetto può essere reinterpretato come testimonianza di storie possibili, e il passato diventa spazio aperto alla narrazione.

Con ironia Munari immagina gli oggetti tecnologici del nostro tempo come fossili: componenti meccanici inglobati in resine che ricordano l’ambra, metafora dell’obsolescenza accelerata. L’operazione mette in discussione il mito del progresso e mostra come ciò che oggi appare indispensabile possa domani essere un reperto. È un’azione poetica e critica insieme.

Progetti come l’**Orologio Tempo Libero** rimediano alla tensione moderna verso la misurazione continua: Munari propone forme che suggeriscono un rapporto meno ossessivo con il tempo, invitando a considerare momenti di pausa e di gioco come parte integrante della vita. L’oggetto diventa così episodio di esperienza e non solo strumento di controllo.

La **Sveglia Ora X** introduce elementi di caso e imprevedibilità: invece di rispettare solo la rigidità dell’orario, la sua versione artistica mette in scena la commistione tra regola e sorpresa. È un esempio di come Munari sovverte funzioni domande per ottenere riflessioni sul rapporto fra azione quotidiana e libertà creativa.

I **Libri Illeggibili** e le scritture inventate sono esperimenti su che cosa significhi leggere. Munari toglie al libro la sua funzione tradizionale trasmettere parole in sequenza e lo trasforma in oggetto sensoriale da esplorare: il contenuto è la sorpresa, l’esperienza tattile, la fantasia del lettore. Questo ribalta la gerarchia testo/immagine e fa del libro uno spazio aperto alla creazione personale.

## 2.4 Superare i Limiti

Il filo che unisce tutto il lavoro di Munari è l’idea che la libertà creativa nasca dal limite ben posto: conoscere i vincoli (materiali, d’uso, economici) è il primo passo per superarli con invenzione. Munari applica metodo e ironia per esplorare il limite dell’oggetto fino a svelare nuove capacità espressive, senza pretesa rivoluzionaria ma con grande curiosità sperimentale.

Munari non proclama la morte dell’arte: la considera invece in funzione di uno scopo preciso, la bellezza, e pensa che l’azione artistica debba indurre l’oggetto a rivelare aspetti ancora sconosciuti. Il

metodo consiste nel porre un obiettivo, sperimentare i materiali e spingere ogni progetto verso il suo limite per vedere cosa succede: non per distruggere la forma, ma per conoscerla più a fondo.

Le macchine aritmiche esemplificano la volontà di rompere la regolarità: con congegni che introducono aritmia e vibrazione (pesi, molle, meccanismi di sveglia) Munari crea movimenti irregolari che sorprendono e divertono, rimandando all'idea che anche le macchine hanno una fine e che la velocità dell'obsolescenza tecnologica è un tema da rappresentare ironicamente.

I libri illeggibili riassumono la sua pratica di rendere "leggibile" ciò che appare incomprensibile: il significato non è imposto dall'autore, ma costruito dall'esplorazione sensoriale del lettore. Così il libro torna a essere "contentore di sorprese" dove la parola tradizionale si sospende e la vera lettura è sensoriale e creativa.

Infine, la catalogazione dei gesti quotidiani mostra la sua attenzione all'osservazione: i gesti banali, spontanei diventano materiale di studio e progetto, trasformandosi in oggetto di intelletto e di gioco. Questo è un esempio perfetto di come Munari sappia rendere progettuale l'ordinario, mettendo in luce la ricchezza della vita quotidiana attraverso metodo e leggerezza.

### 3 Il metodo Bruno Munari (3)

#### 3.1 Premessa

Parlare del Metodo Bruno Munari significa, in realtà, parlare di Bruno Munari stesso, perché tra l'uomo e il metodo esiste una coincidenza profonda. La sua modalità di pensiero, il suo modo di osservare il mondo e di affrontare i problemi coincidono con ciò che oggi chiamiamo "Metodo". Per questo, prima di affrontare l'argomento, è necessario chiarire la direzione del nostro sguardo. Se parliamo a designer, ci riferiremo a un metodo applicato al progetto; se ci rivolgiamo a grafici, scrittori o artisti, emergeranno altre declinazioni. Se invece dialoghiamo con educatori e pedagogisti, sarà centrale la dimensione didattica. Munari sfugge a ogni definizione ristretta: è artista, designer, grafico, inventore e didatta, ma soprattutto è un pensatore coerente, capace di applicare lo stesso approccio in contesti diversi.

Un esempio emblematico del suo modo di procedere si trova nel capitolo "Che cos'è un problema" del libro **Da cosa nasce cosa (1981)**, dove descrive il suo celebre modello progettuale. In questo contributo, tuttavia, l'attenzione sarà rivolta soprattutto all'ambito educativo, perché negli ultimi anni della sua vita Munari dichiarò che il progetto più importante era la messa a punto continua di un metodo didattico per stimolare la creatività infantile. In un'intervista rilasciata alla rivista Domus nel 1986, affermò che i laboratori per bambini rappresentavano il suo lavoro più significativo. Questo orientamento è stato successivamente approfondito e sistematizzato anche grazie al contributo di Donata

Fabbri e Alberto Munari, allievi di Jean Piaget, e all'attività dell'Associazione Bruno Munari, che ha riletto i fondamenti epistemologici del metodo per garantirne continuità e coerenza.

### **3.2 Tutto comincia dalla curiosità di un bambino**

Per comprendere il Metodo Munari bisogna partire dall'infanzia, perché è lì che affonda le sue radici. Munari stesso raccontava spesso episodi della propria esperienza di bambino, riconoscendo in quelle scoperte spontanee l'origine del suo modo di pensare. Il celebre episodio del bastoncino di bambù lo mostra chiaramente: un unico oggetto, osservato nelle sue caratteristiche, poteva trasformarsi in frusta, arco, canna da pesca, fionda. Non era fantasia arbitraria, ma immaginazione fondata sulle qualità reali del materiale. La flessibilità suggeriva un uso, la leggerezza un altro, la resistenza un altro ancora.

Allo stesso modo, il gioco con uno specchietto gli permise di esplorare la luce, i riflessi, la rifrazione nei cristalli, fino a scoprire i colori dell'arcobaleno. In questi episodi non c'è un adulto che insegna, ma un bambino che osserva, prova, modifica, riflette. Prima viene il fare, poi eventualmente la parola. È qui che si comprende un principio centrale: la conoscenza nasce dall'esperienza diretta.

Munari lo spiega chiaramente anche in *Fantasia* (1977), quando afferma che il problema fondamentale per lo sviluppo della creatività è l'aumento delle relazioni possibili tra i dati conosciuti. Non basta accumulare informazioni; se non si mettono in relazione, restano dati inerti, come parole in un dizionario che non diventano mai poesia. Nei laboratori questo principio si traduce in una pratica precisa: prima si sperimenta, poi si riflette insieme, trasformando l'esperienza individuale in patrimonio condiviso.

### **3.3 L'interesse verso l'infanzia**

Ci si può chiedere perché un artista e designer si sia dedicato con tanta intensità ai bambini. Una prima risposta nasce da un'esperienza concreta: diventare padre e accorgersi che i libri per l'infanzia non rispondevano davvero ai bisogni dei più piccoli. Da questa osservazione nacquero, nel 1945, i primi libri multisensoriali, pensati per essere toccati, esplorati, vissuti come esperienza. Non si trattava di semplificare il contenuto, ma di cambiare l'approccio: offrire al bambino un libro che fosse oggetto di scoperta.

L'incontro con il mondo della scuola e il dialogo con le teorie di Jean Piaget rafforzarono questa direzione. Il momento decisivo arrivò nel 1977, quando la Pinacoteca di Brera gli affidò la progettazione di uno spazio per avvicinare i bambini all'arte in modo nuovo. Nacque così **Giocare con l'arte**, un laboratorio fondato sull'idea del "fare per capire", che trasformava il museo da luogo contemplativo a spazio attivo di sperimentazione.

Questo modello si diffuse rapidamente in Italia e all'estero, entrando stabilmente anche nelle grandi mostre dedicate a Munari, come quella al Museo dell'Ara Pacis per il centenario della nascita. Negli ultimi vent'anni della sua vita, Munari dedicò energie soprattutto ai laboratori, convinto che educare la creatività fin dall'infanzia fosse il modo più efficace per incidere sul futuro.

### **3.4 Elementi costitutivi**

Negli anni si è avvertita l'esigenza di evitare una semplice imitazione superficiale delle attività di Munari. Il metodo non è un insieme di esercizi, ma un sistema di principi coerenti. Uno dei primi è la sospensione del giudizio: nessuno può sperimentare liberamente se si sente valutato o giudicato. Il laboratorio diventa così uno spazio protetto, regolato ma non costrittivo, in cui la libertà nasce dalla chiarezza delle condizioni.

Un altro principio fondamentale è la centralità della sperimentazione. Non c'è laboratorio senza esperienza diretta, e l'attenzione si sposta dal risultato al processo. L'oggetto finale può anche non essere perfetto; ciò che conta è il percorso, le scoperte, le relazioni emerse. In questa prospettiva non esiste un'unica risposta giusta, ma la continua domanda: "In quale altro modo si può fare?".

Il rapporto con i materiali è altrettanto centrale. Alberto Munari descriveva il padre mentre lavorava come impegnato in un dialogo silenzioso con la materia, senza imporre forme con violenza, ma negoziando con le caratteristiche del materiale. Da qui nasce il principio dell'intelligenza del gesto: un gesto consapevole, affinato nel tempo, simile alla maestria dell'artigiano. Fare e pensare coincidono; il gesto diventa strumento di conoscenza.

Un ulteriore elemento è la ricerca delle variabili. Osservare quante sfumature può avere un colore, quante forme può assumere una foglia o quante tonalità presenta il cielo significa educare lo sguardo alla complessità e superare lo stereotipo.

Infine, regole e vincoli non sono ostacoli, ma condizioni necessarie. La creatività non nasce nel caos, bensì all'interno di un sistema regolato che orienta la ricerca. I vincoli diventano stimolo, non limite.

### **3.5 L'applicazione del metodo Munari**

Il luogo naturale di questo metodo è il laboratorio, inteso come spazio di costruzione attiva della conoscenza. Può trovare collocazione nei musei, nelle scuole, nelle biblioteche, nei centri culturali, ma anche in contesti rivolti ad adulti e anziani. L'Associazione Bruno Munari forma operatori specializzati affinché il metodo venga applicato con coerenza, evitando banalizzazioni.

Un laboratorio inizia molto prima dell'incontro con il pubblico: richiede una fase accurata di ricerca, di sperimentazione e di progettazione. Solo dopo si passa all'allestimento dello spazio, pensato in

funzione dell'esperienza proposta. L'avvio avviene attraverso un'azione-gioco, un gesto che invita a provare. Durante la sperimentazione l'operatore sostiene senza intervenire sul progetto personale di ciascuno, offrendo supporto tecnico e creando connessioni tra le esperienze. Al termine, la restituzione collettiva permette di fissare gli apprendimenti e trasformare il sapere individuale in conoscenza condivisa.

Un laboratorio può durare anche due ore e mezza, e ciò che sorprende è la concentrazione dei bambini, totalmente immersi nel processo. Il Metodo Bruno Munari, dunque, non è una tecnica da replicare, ma un modo di pensare e di educare: parte dalla curiosità, si fonda sull'esperienza, valorizza il processo e insegna che si impara davvero solo facendo.

## 4 Il metodo Bruno Munari (4)

### 4.1 Comunicazione visiva

Questi sei elementi sono i mattoni di ogni atto comunicativo: senza anche uno solo di essi la comunicazione si indebolisce o diventa ambigua.

- **Emissore:** chi crea il messaggio, con intenzioni e competenze.
- **Codice:** il sistema di segni e regole condivise (es. linguaggio grafico, pittorico, simbolico).
- **Messaggio:** l'informazione costruita secondo il codice.
- **Contesto:** l'ambiente culturale, temporale e spaziale che dà senso al messaggio.
- **Canale:** il mezzo (stampa, schermo, segnale, fumo, ecc.) che consente la trasmissione.
- **Ricevente:** chi riceve e decodifica il messaggio, con i propri filtri sensoriali, culturali e operativi.

#### 4.1.1 Tipologie

Munari distingue due grandi tipi:

1. Comunicazione visiva **casuale:** è quello che vediamo senza intenzione comunicativa: per esempio una nuvola nel cielo. Chi la guarda può attribuirle senso estetico o informativo, ma la nuvola non "voleva" comunicare nulla di preciso. (esempi e immagini nel file).
2. Comunicazione visiva **intenzionale:** è costruita per dire qualcosa di preciso e dovrebbe essere ricevuta con il significato voluto dall'emittente (pensiamo ai segnali di fumo degli indiani o a un cartello stradale). Questo tipo si analizza su due piani:
  - Informazione **pratica:** dati diretti e non estetici (disegno tecnico, notizie visive, segnale stradale).

- Informazione **estetica**: ciò che ci informa su ritmo, proporzioni, armonia, trasformazioni visive (es. la bellezza di una forma, i rapporti volumetrici, il mutare di una nuvola).

## 4.2 Messaggio visivo

Il messaggio visivo si costruisce su due livelli: il **supporto fisico** (materiale, superficie) e l'**informazione** vera e propria. Munari elenca elementi fondamentali che compongono la “materia” del visivo: texture, forma, struttura, modulo, movimento. Conoscere e combinare questi elementi permette di progettare messaggi chiari e efficaci.

### 4.2.1 Texture

La texture è la qualità della superficie: come la forma si presenta alla vista e al tatto. Può essere:

- Tattile (si percepisce al tatto): ruvida, liscia, morbida.
- Visiva (appare tale agli occhi): pattern, venature, granulosità.
- Le texture possono essere **organiche** (irregolari, naturali) o **geometriche** (ordinate, artificiali). Esempi pratici: vetro liscio, pietra ruvida, pattern tessile.

### 4.2.2 Forma

La forma è la sagoma complessiva: il contorno, il volume, la proporzione che ci permette di riconoscere un oggetto (cerchio, triangolo, volto, bottiglia). Le forme organiche vengono dalla natura: irregolari, fluide, in continuo cambiamento (foglie, nuvole, corpi). Comunicano naturalità, movimento ed emozione.

Il passaggio da texture a struttura è spesso **questione di scala**: ingrandendo la texture si evidenziano gli elementi che la compongono e da lì si definisce la struttura. Le forme geometriche di base (cerchio -> curva; triangolo -> angoli; quadrato -> spigoli) sono i “mattoni” che si combinano per costruire forme complesse.

### 4.2.3 Simmetria

Studiare come le forme si ripetono o si trasformano aiuta a capire le strutture complesse. Munari individua cinque casi base:

1. **Identità**: la forma resta se stessa (stabilità).
2. **Traslazione**: la forma si ripete spostandosi (es. piastrelle).

3. **Rotazione:** la forma si ripete ruotando attorno a un centro (es. girandola).
4. **Riflessione speculare:** la forma si ribalta rispetto a un asse (es. farfalla, simmetria bilaterale).
5. **Dilatazione (scala):** la forma mantiene proporzioni ma cambia dimensione (es. cerchi concentrici).

#### 4.2.4 Struttura

La struttura nasce dall'accumulo e dalla ripetizione di forme uguali o simili in stretto contatto: il risultato è un'organizzazione del spazio che dà uniformità formale (es. alveare). Le strutture modulare aiutano a modularlo lo spazio e a creare ordine.

#### 4.2.5 Modulo

Il modulo è l'unità base ripetibile di una composizione: può essere semplice (un quadrato) o complesso, ma deve potersi ripetere secondo una regola. Munari distingue fra:

- Moduli **uguali** (ripetizione identica)
- Moduli **variati** (stessa unità soggetta a trasformazioni di scala, colore, orientamento).

#### 4.2.6 Movimento

Munari considera il movimento in due sensi:

- Movimento **reale**: oggetti che si muovono fisicamente (opere cinetiche); introduce il tempo nella percezione.
- Movimento **virtuale** o visivo: sensazione di dinamismo ottenuta con elementi statici (linee oblique, ripetizioni, rotazioni).

#### 4.2.7 Contrasto

Uno strumento potente è il contrasto simultaneo: la vicinanza di elementi opposti ne amplifica il significato. I contrasti non sono solo formali ma anche semantici. Alcuni esempi di coppie contrastanti utili:

- Negativo <-> Positivo
- Geometrico <-> Organico
- Statico <-> Dinamico
- Semplice <-> Complesso

- Ordine <-> Caos
- Regola <-> Irregolare
- Crescendo <-> Diminuendo
- Reale <-> Apparente

#### 4.2.8 Colore

Il colore ha ruoli diversi a seconda del contesto professionale:

- Per il designer il colore è legato alla scienza e all'industria: si usa in modo **oggettivo**, collegato ai materiali già prodotti dall'industria (il colore "giusto" è spesso quello delle materie impiegate). Per il pittore il colore è più **soggettivo** e legato alla produzione manuale e all'artigianato.
- Aspetto funzionale: il colore influenza la percezione fisica (es. colori intensi osservati a lungo possono stancare la retina; i colori dei materiali usati a lungo dovrebbero essere opachi e neutri per non affaticare la vista). Munari indica anche che alcuni colori non sono adatti a certe materie mentre altri sono più versatili.