

carlo belloli

bruno munari:
dalle «macchine inutili»
alle strutture articolabili
e alle nuove ludopedagogie
della comunicazione visiva

arte struktura, milano 1978

carlo belloli

**bruno munari e l'integrata pianificazione della progettualità visiva
come ricerca dell'essenziale**

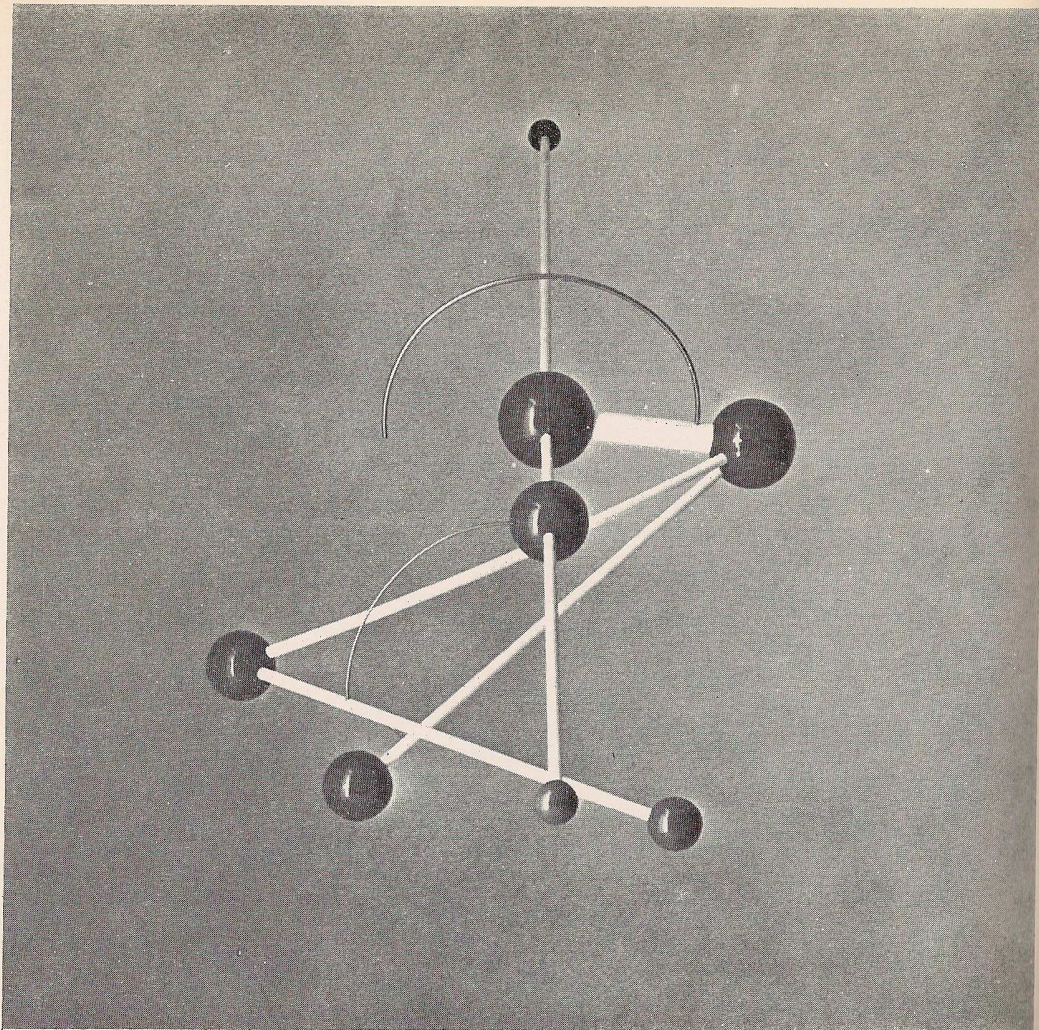
dalla prima metà degli anni trenta la ricerca di bruno munari tende alla definizione di un linguaggio di sintesi delle arti e di integrazione delle modalità di comunicazione visiva.

nel marzo del 1934 munari sottoscrive con carlo manzoni, gelindo fur-
lan e riccardo ricas, quel «manifesto tecnico dell'aeroplastica futuri-
sta» (1) che teorizza inedite possibilità di ideazione tridimensionale,
nuove sensibilità da esprimersi con «una manifestazione al di là del-
la pittura e della scultura», prevedendo le intenzioni dell'environne-
ment attraverso «ambienti aeroplastici termici tattili olfattivi», anti-
cipando, anche, gli attuali propositi della «land art» e dell'intervento
estetico sul paesaggio, solo affermatosi negli anni settanta: «... de-
viando fiumi costruendo boschi laghi prati aria acqua terra secondo
nuovi progetti di paesaggio che glorificheranno nei secoli... la gioia
immensa di vivere».

le prime «macchine inutili» di munari e i suoi «volumi d'aria» del
1933, permettono all'aeroplastica futurista di sostanzialmente evolvere
i postulati del dinamismo plastico boccioniano, segnalando alla scul-
tura italiana metodi nuovi di condizionamento spaziale nell'ambito di
un dinamismo reale per animazione eolica.

nel 1948 munari svilupperà la possibilità plastico-spaziali delle «mac-
chine inutili», ideando un seguito di «plastici aerei», a oscillazione

(1) il medesimo manifesto verrà pubblicato nel periodico futurista romano «sant'elia» del
1° marzo 1934 con l'aggiunta della firma di regina cassolo.



spaziale, dove le forme si articolano in decorsi strutturali elementari variamente colorati, otticamente interferenti e costruirà alcuni « plastici di rete metallica » a maglie serrate, modellati in corpi inoggettivi, concavi-convessi, che reificano il volume vuoto.

alla pittura munari andava apportando contributi rilevanti sin dal 1931, quando alle mostre futuriste della galleria pesaro esponeva paesaggi ultrafisici, equazioni astrali di rarefazioni planetarie e « polimaterici » di intenzione prampoliniana che si proponevano di annullare i limiti tecnici e spirituali del dipingere di cavalletto.

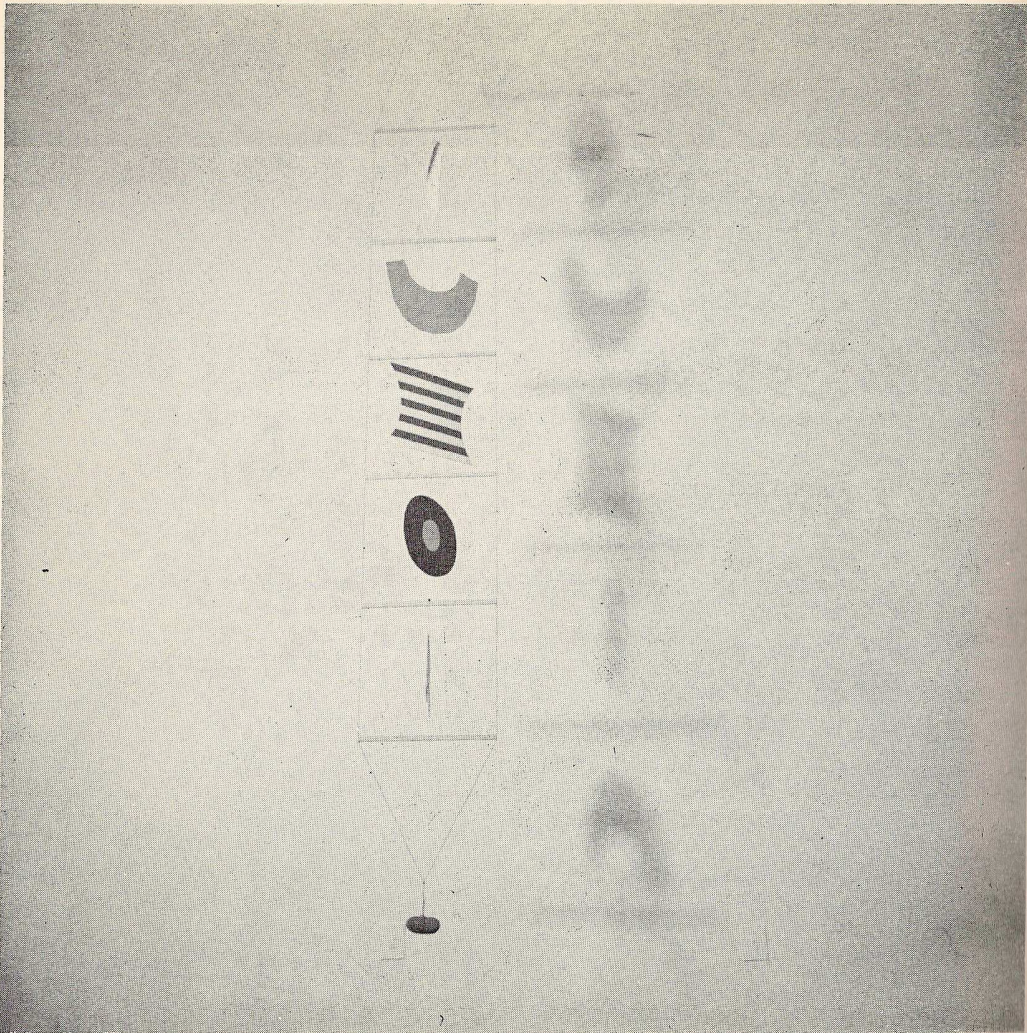
ma saranno i « negativi-positivi » degli anni cinquanta a permettere di situare le ricerche policrome di munari fra le problematiche più autonome del neocostruttivismo internazionale, come le sue « strutture continue » degli anni sessanta offriranno alla plasticità inoggettiva di tendenza copartecipazionista motivazioni inedite e determinanti.

l'unità espressiva di bruno munari si svolge su percorsi paralleli nell'impegno di una costante ricerca modale e nello sforzo di una evoluzione delle possibilità del comunicare per immagini di sintesi repertoriale normativa.

così le « sculture da viaggio », progettate da munari nel 1958, introducono nella plasticità il concetto dell'animazione per ripiegabilità e dispiegabilità permettendo all'opera moltiplicazione serializzabile, strutturalmente consentanea, come le nostre teorie sull'arte moltiplicata, sin dal 1951, andavano proponendo.

sono altrettanto noti i contributi di munari al graphic e industrial design di percezione visiva pianificata e risultano fondamentali alcune sue esperienze dei media cinematografici puri e applicati (1962).

attento spigolatore dello sviluppo tecnologico, munari assegna alla xerografia un nuovo status di ideazione dell'immagine operando, nel 1967, la proposta di un metalinguaggio del bianco e nero serializzato.



nella presentazione al catalogo-micromonografia, edito nel febbraio 1968 dalla kunstgewerbeschule del cantone di basilea in occasione della mostra « bruno munari: idee di nuove funzioni », già avevamo rilevato nei suoi molteplici interessi l'impegno di individuare forme nuove per l'educazione visiva infantile, per i ludi manuali dei bimbi, per il loro quotidiano sforzo di scoperta del reale.

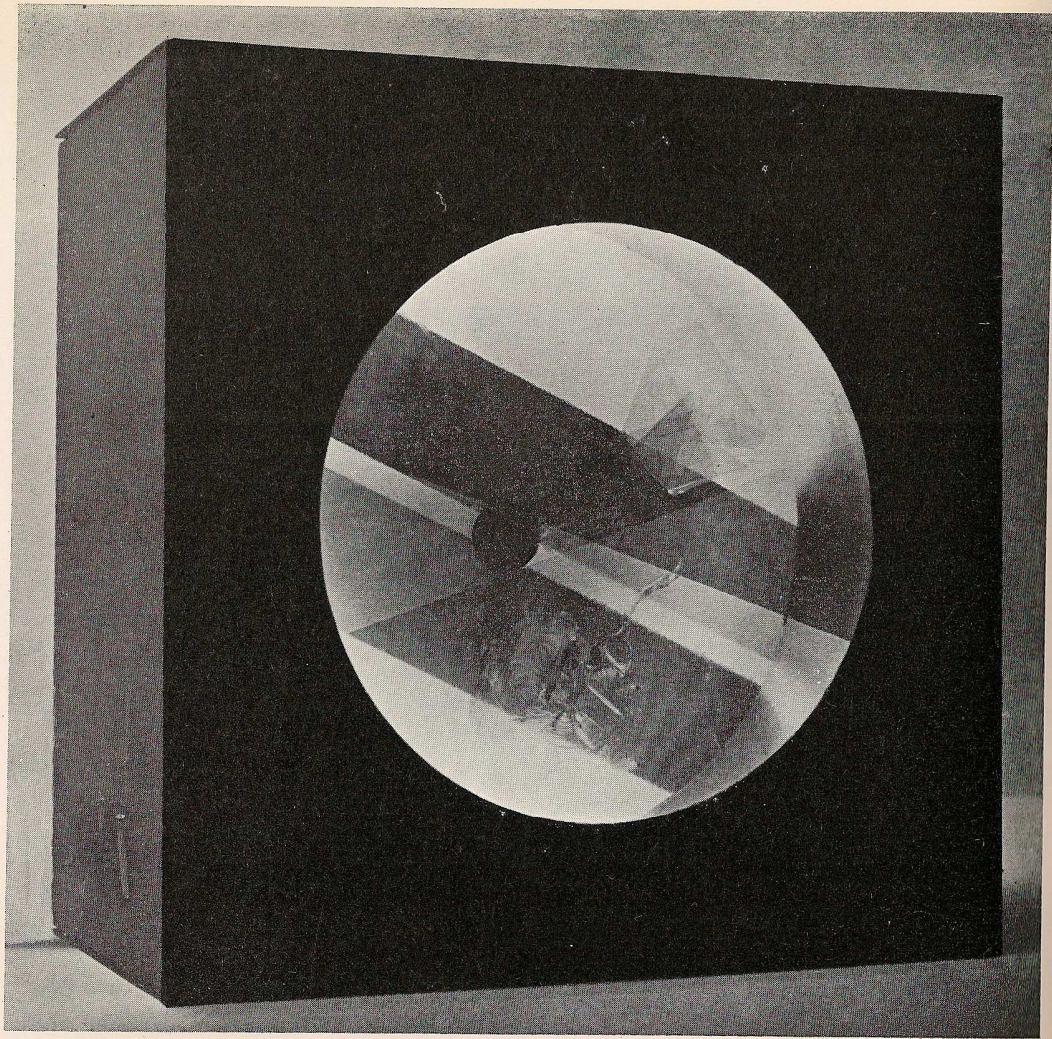
in anni più recenti munari si è particolarmente dedicato alle puerodidattiche della comunicazione visiva venendo a confluire nei metodi della cosiddetta « école nouvelle », che in europa e in america aveva cercato di rivendicare al fanciullo il diritto di libertà.

questa « nuova scuola » a « misura di bambino » doveva consentire di sviluppare le qualità creative naturali, da qui l'importanza dell'arte e, in particolare, del disegno e della pittura.

giuoco e educazione estetica, per motivazioni psicologiche, erano ormai diventati i capisaldi della scuola puerocentrica che munari si trovava a divulgare in italia, perfezionandone alcuni aspetti modali.

nelle preoccupazioni di munari non intervenivano approfondite verifiche storiche dei problemi e delle metodologie di una ludopedagogia della comunicazione visiva verso la quale era istintivamente attratto e alle cui prospettive già aveva offerto non trascurabili contributi: libri a percezione intersensiva graduata per bambini, animali articolabili, giocattoli ricostruibili, alfabetieri a copartecipazione manuale, ritagliabili e componibili, « abitacoli » per gli spazi dei ragazzi.

così munari, ignorando la pedagogia del disegno libero di frank cizek e i risultati della « scuola viennese », disinformato delle teorie di j. wojnar (... una vera educazione artistica appare come la sintesi tra il principio dell'interesse e dello sforzo del pensiero e dell'azione, dell'osservazione e della espressione libera del bambino ... »), senza aver studiato john dewey, che aveva da tempo proposto l'arte come



unico mezzo di sana educazione ispirando i pur noti modelli del « children's art laboratory » presso il museo d'arte moderna di new york, poteva promuovere quel « laboratorio giocare con l'arte » temporaneamente allestito lo scorso anno nella milanese pinacoteca di brera.

l'iniziativa di munari trovò l'appoggio di franco russoli, direttore della pinacoteca e il consenso di partecipazioni numerose, tali da garantirne popolarità nazionale, confermando al progetto « giocare con l'arte » un primato di precisa socialità educativa che ne sollecitava ulteriori sviluppi e permanenti adozioni.

il ruolo dell'educazione nel mondo moderno presuppone un continuo aggiornamento degli ausili tecnologici dell'insegnamento.

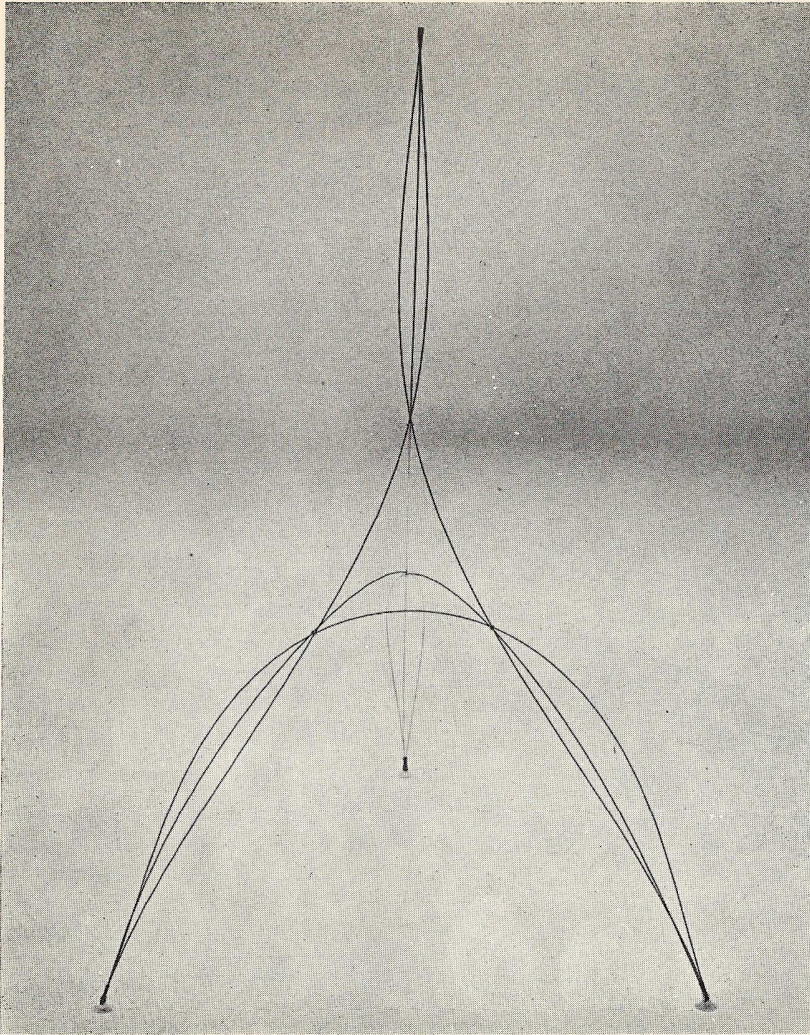
la componente ludica si rivela un correlativo particolarmente pertinente alle puerodidattiche dinamiche.

il laboratorio di educazione ludovisiva per l'infanzia, allestito da bruno munari nel più importante museo milanese, si proponeva di aiutare il bambino a coordinare la sua comprensione spontanea del tutto mediante tappe di serializzazione visuale e tattile, favorendo la moltiplicazione delle relazioni asimmetriche transitive.

nell'infanzia l'invenzione è la conseguenza automatica di uno stato naturale puramente affettivo, sprovvisto della benché minima intellettualità.

l'educatore dovrà lasciare liberamente sviluppare le possibilità dell'allievo, pur suggerendo con infinite precauzioni qualche principio semplice, qualche modello favorevole alla sensibilità del bambino.

mettendo i bimbi a diretto contatto con le tecniche delle arti plastiche e delle modalità operative delle diverse tendenze espressive, diagrammate in pannelli analitici di facile percezione e di gradevole lettura,



munari sollecita l'interesse per l'azione manuale emulativa, per la costruzione di un messaggio visivo, bi o tridimensionale, svolto secondo la prassi dei modelli magistrali che lo suggeriscono.

la classificazione degli elementi percepiti per via tattile-cinestesica nell'ambito di una libera atmosfera ludica, antiscolastica, che trasforma la sacralità del museo epurandolo dall'atavismo del silenzio e del comportamento controllato, si svolge naturalmente, non coercita dai meccanismi di difesa dell'io.

l'importanza delle motivazioni istintuali è pienamente garantita dai positivi risultati realizzati nel laboratorio per bambini che « giuocano con l'arte » temporaneamente animato da munari, in collaborazione con alcuni educatori e psicologi, alla pinacoteca di brera nel 1977.

la proposta ludodidattica di munari aiuta i bambini a localizzare la reale dimensione delle cose, sollecitando la fantasia e lo spirito di osservazione del fanciullo.

l'ingenuo stupore dei bimbi alla scoperta delle infinite possibilità che l'azione manuale sviluppa è orientato da munari verso gli eventi estetici e tecnici delle arti plastiche confrontate nel loro naturale ambiente: il museo.

quella di munari è una inedita provocazione all'intelligenza infantile istigata in un luogo inabituale, connesso a tradizioni di solennità e di passiva contemplazione dell'arte.

allestito in una atmosfera dissacrata dalla tradizionalità museologica, il laboratorio « giocare con l'arte », articolato in settori predisposti da munari in relazione alle diverse tecniche e indirizzi delle arti plastiche, permise ai bimbi milanesi di molte scuole dell'obbligo di praticare giochi visivi da matrici artistiche, mentre offrì agli insegnanti che li accompagnavano chiare direttrici di un metodo avanzato di pueropedagogia dinamica.

questa prima esperienza italiana di ludodidattica della comunicazione visiva connessa alle arti plastiche si è estesa alla fondazione in milano di un « centro di documentazione » del « laboratorio di bruno munari per bambini » dove saranno programmate future iniziative di nuclei permanenti « giocare con l'arte » presso scuole, enti culturali, sodalizi educativi pubblici e privati.

l'innocenza radicale di munari trova in questo impegno la migliore giustificazione del proprio operare educando con l'arte nell'ambito di un paideioscopio che mancava alla scuola italiana, lenta ad aggiornarsi e poco disposta a perseverare nei propositi dei nuovi metodi adottati. se non considerata e analizzata nella sua globalità l'opera di munari può apparire occasionale, frammentaria, anche eclettica o, comunque, dispersa in curiosità non precisamente correlate.

i molteplici interessi di munari presentano, invece, risultati altrettanto esemplari, mentre l'unità del suo linguaggio e la coerenza delle scelte spirituali, pur nella varietà delle coniugazioni modali, ci sembrano il raro caratterizzarsi di una precisa genialità ideativa.

munari attua il costante proposito di evolvere i media della comunicazione cromofornale individuando possibilità nuove dell'operatività visiva.

il suo esprimersi aspira alla percezione diretta, alla complessità della semplicità, all'evidenza che non rinvia al banale.

le sue proposte dosano l'ironia, cui non potrebbe sottrarsi ma che non dissimula il proprio pensiero e non sottende metafore parasociali.

munari non ha ancora sollecitato la pensione del pioniere perché gode la salute del ricercatore attivo, dello sperimentatore libero che agisce a tempo pieno.

il futuro di munari ci promette nuove soluzioni dell'azione visiva come

spettacolo dello spazio formato a interpretazione delle attitudini positive dell'uomo decompressato.

negli orologi di munari si svelava una « ora x » che ogni giorno anticipiamo per non essere sorpresi dall'alba.

da tempo le arti non sollecitano più l'a maiuscola e le estetiche si sono rese ampiamente praticabili.

l'ora x di munari pretendeva offrirci una cultura senza dogmi, libera da ascendenze categoriali.

il disimpegno di chi cerca la verità nel sorriso e il sole nella notte buia di domani.

carlo belloli

milano, ottobre 1978



funzione del laboratorio « giocare con l'arte » nel museo

i laboratori « giocare con l'arte » hanno la funzione di far conoscere ai bambini il linguaggio della comunicazione visiva di cui l'arte è la massima espressione.

la comunicazione visiva ha regole e tecniche come la comunicazione verbale nella quale si insegna ai bambini a scrivere le lettere dell'alfabeto, a comporre le parole, a comporre le frasi, a costruire un racconto con proprietà di linguaggio.

nella comunicazione visiva, altrettanto importante oggi, si può insegnare ai bambini mediante la sperimentazione, le regole e le tecniche per costruire messaggi visivi che comunichino correttamente un pensiero non letterario, mediante immagini diseguate, dipinte, fotografate, cinematografate, costruite tridimensionalmente.

queste regole vengono ricavate da opere d'arte di ogni epoca e date ai bambini sotto forma di gioco, in modo adatto alle età, per far sì che i bambini memorizzino, nel periodo più adatto della loro vita, quegli elementi basilari del linguaggio visivo che serviranno più avanti a esprimersi con proprietà.

nei laboratori « giocare con l'arte » i bambini sono liberi di scegliere e di sperimentare le tecniche e le regole che sentono più accettabili, possono immediatamente provare a rifare quello che hanno capito da spiegazioni visive poste nell'ambiente del laboratorio, trovano sul posto gli strumenti e i supporti adatti a ogni tecnica o regola.

in questo modo, lasciando libero il bambino di scegliere e senza dargli alcun tema da svolgere, si stimola la creatività e si afferma la personalità di ogni individuo.

i bambini che hanno giocato con l'arte in questi laboratori, saranno educati a osservare meglio le opere d'arte visiva e non a cercarne il significato narrativo, sorvolando sul modo di comunicazione visiva.

i servizi dell'associazione « giocare con l'arte »

laboratorio: il laboratorio è il luogo dove i bambini delle scuole dell'obbligo e i loro insegnanti possono fare la conoscenza di un nuovo metodo didattico per educare alla comunicazione visiva e alla migliore comprensione delle opere d'arte visive di qualunque epoca.

in questi laboratori ogni persona sosta per due ore e può sperimentare una o più tecniche o regole, una sola volta.

il laboratorio è anche il luogo dove i progettisti, i collaboratori e gli operatori provano le tecniche e le regole e il metodo operativo.

è anche il luogo dove si mette a punto il metodo in base a continue verifiche, dove gli operatori sperimentano nuove tecniche didattiche e dove si preparano gli assistenti.

corsi: gli insegnanti e i genitori che hanno conosciuto questo metodo didattico nei laboratori, possono riunirsi a gruppi per scuole e richiedere l'organizzazione di corsi di approfondimento della conoscenza sui mezzi di comunicazione visiva.

centro di documentazione: il centro che ha sede a milano in corso magento 63, ha la funzione di raccogliere le richieste, di organizzare i corsi e di definire relative spese, di tenere rapporti con le persone e le organizzazioni che sono interessate a questo nuovo metodo didattico.

il centro è anche la sede dove collaboratori, operatori, assistenti, preparano, raccolgono i testi e i film e ogni documentazione.

progetto di programma didattico

la progettazione di messaggi visivi o di oggetti tridimensionali, che è il fine di questo insegnamento, poiché ogni individuo dovrebbe saper progettare ciò che gli serve nella vita, non si realizza se l'individuo non ha memorizzato una serie di dati relativi alla conoscenza degli aspetti visivi e tecnologici delle materie da usare per progettare.

questa conoscenza si può già formare in età prescolare, allenando i bambini all'osservazione di tutto ciò che li circonda, a vederne non solo la forma e il colore, ma anche le qualità materiche e le possibilità tecniche.

la conoscenza superficiale delle cose, dà dei dati approssimativi non usabili nelle comunicazioni visive e nella progettazione in genere.

conoscere gli oggetti non solo sotto l'aspetto superficiale di « rotondo o quadrato » ma saper vedere e distinguere anche le cose quasi rotonde o quasi quadrate, quelle ovali o cilindriche o triangolari o di altre forme.

e anche conoscere le qualità delle cose, il peso oltre la forma, l'aspetto tattile e ogni altro aspetto che cada nel raggio sensoriale.

è bene quindi abituare i bambini a conoscere ciò che è leggero, ciò che è pesante, il morbido e il soffice, l'elastico e il flessibile, il ruvido e il liscio, l'interno e l'esterno, il largo e lo stretto, l'opaco, il trasparente, il colorato, l'incolore, il trasparente colorato, il chiaro, lo scuro, l'umido, il secco, il dritto, lo storto, il piegato e il pieghevole, il curvabile, il peloso e il vellutato, lo sporco e il pulito, il vuoto e il pieno, lo stabile e l'instabile, il fisso e il girevole, eccetera eccetera.

ognuna di queste qualità, da sola o in coppia col suo contrario, possono essere oggetto di gioco didattico attraverso il quale il bambino può conoscere il massimo dei dati possibile.

se siamo d'accordo che ognuno fa quello che sa, e che la fantasia e la creatività operano sulla memoria; il problema che segue è il come far memorizzare ai bambini il massimo dei dati, visto che l'allargamento della conoscenza favorisce le facoltà creative.

pare che il gioco sia la condizione ottimale per memorizzare qualcosa.

l'insegnante dovrà quindi inventare dei giochi collettivi su queste qualità, non tutte assieme naturalmente, ma una o due alla volta.

un gioco può essere quello di raccogliere oggetti diversi anche piccoli, portati dai bambini stessi e pesarli per vedere, in una bilancia a due piatti, chi è più pesante di chi.

si scoprirà che certe materie sono più pesanti di altre, fino al palloncino gonfiato che è così leggero che va in su.

per alcune di queste qualità ci sono giochi didattici già in commercio, si tratta di scegliere bene quelli giusti, e di progettarne altri sull'esempio di quelli esistenti.

per ciò che riguarda l'aspetto progettuale possiamo far notare ai bambini come sono fatti certi prodotti naturali e come si comportano nell'ambiente.

l'osservazione di una gemma che cresce o di un seme di acero che cade a vite, o di una canna flessibile di bambù, o l'interno e l'esterno di un rametto di sambuco, o la fragilità di un fiore, o ...

si può anche abituare a osservare il cielo che non è sempre azzurro e invitare i bambini a dipingere cieli di vari colori nei loro disegni.

si può far conoscere quanti tipi di case ci sono: quelle di legno, quelle di pietra, quelle di tela, quelle di pelli, quelle di ghiaccio, e qui si può parlare e di caldo e di freddo, di pesante e di leggero, di rigido o flessibile e via dicendo.

più avanti, alle scuole elementari si possono riprendere tutti questi argomenti ampliandone la conoscenza combinando tra loro due o più qualità e invitando i bambini a progettare qualcosa di semplice anche se inutile ai fini pratici ma utilissimo come apprendimento, qualcosa che sia in parte rigido e in parte elastico, morbido con qualcosa di pesante molto colorato.

cominciare a stabilire relazioni e a sperimentare ogni possibilità.

costruire qualcosa di molto serio o di molto ridicolo: una costruzione solo di mattoni e una rotellina cromata con una coda di scoiattolo sono due personaggi sui quali si può perfino inventare una storia.

per ciò che riguarda la comunicazione visiva, l'arte visiva in genere, resta valido l'esperimento condotto nel laboratorio di brera, facendo giocare i bambini con regole e tecniche delle arti visive, estratte da opere d'arte di ogni epoca e stile.

nelle scuole medie si possono approfondire tutti questi dati per giungere a una vera progettazione a due o più dimensioni.

gli esempi dal vero sono sempre utili se condotti con una osservazione globale e sistematica su ogni componente della cosa in esame: forma, colore, texture, materia e tecniche, rispondenza alla funzione, aspetti psicologici ed ergonomici, rapporto tra costi, materiali e funzione; critica e riprogettazione.

vanno date informazioni sui dati elementari di una progettazione e di un metodo progettuale semplice.

nel laboratorio si possono anche costruire modelli o prototipi con materiali diversi.

molti di questi argomenti sono stati svolti da sempre ma in modo casuale nell'educazione artistica fatta su basi letterarie.

ora invece si tende a svolgere l'educazione in modo sistematico, su elementi formativi del linguaggio visivo e della progettazione.

sviluppo del metodo

asilo: conoscenza delle qualità.

giochi visivi, tattili, operativi.

allenamento alla osservazione.

memorizzazione dei dati, classificazioni basilari.

elementari: conoscenza delle tecniche e delle regole di c.v.

sperimentazione con giochi didattici 2d, 3d.

analisi delle tecniche elementari delle arti visive.

verifica degli elaborati sotto l'aspetto del messaggio.

medie: tecniche e regole edlla c.v. e del design come progettazione.

sperimentazione di materie e tecniche possibili.

metodologia progettuale elementare.

progettazione, modelli e prototipi.

comunicazioni visive, grafica, cinema, tv.

bruno munari, gennaio 1978

cronologia dei laboratori « giocare con l'arte »

1973-1974

alla galleria blu di milano viene allestito un modello di laboratorio per l'educazione visiva, per bambini da tre a otto anni, denominato « creatività infantile al momento » con anche proiezione continua di film realizzati da bambini delle scuole elementari.

1976

promossi da franco russoli, si tengono seminari per la progettazione di un museo vivo. partecipano rappresentanti di musei di vari paesi, esperti di comunicazione visiva. munari propone il laboratorio per bambini.

1977

apertura alla pinacoteca di brera del laboratorio per bambini, patrocinato dagli « amici di brera e dei musei milanesi ».

i primi collaboratori del laboratorio sono: giovanni belgrano, piero polato, coca frigerio, renate eco, metta gislon, marielle muheim, e roberto facchinetti per l'ufficio stampa.

durante la sperimentazione del laboratorio operarono anche parecchi collaboratori volontari.

1978

il laboratorio continua al castello sforzesco di milano.

la « ibm » realizza un film a 16 mm, venti minuti, a colori, per diffondere l'iniziativa ad altri musei nel mondo.

vengono tenuti, su richiesta del comune di milano, corsi per insegnanti, lo stesso per i comuni di genova e crema.

viene fondata l'associazione culturale « giocare con l'arte » e il centro di documentazione di questa nuova didattica.

la regione lombardia appoggia l'iniziativa.

il ministero della pubblica istruzione comanda alcuni insegnanti a lavorare per il laboratorio.

nell'ambito della mostra personale di bruno munari alla galleria « arte struktura » di milano viene allestito un laboratorio « giocare con l'arte ».

la realizzazione e la continuazione di questa iniziativa è stata possibile oltre al contributo iniziale della associazione « amici di brera e dei musei milanesi » anche all'appoggio e all'interessamento della regione lombardia e del ministero della pubblica istruzione.

altre importanti collaborazioni sono state date dalla società olivetti, dalla « ibm » e dal comune di milano.

opere riprodotte

1

« macchina aerea »
oggetto da sospendere nello spazio
legno + metallo colorato. cm. 180 x 60 x 30
milano 1930

2

« macchina inutile »
legno colorato + corda. cm. 120 x 30 x 30
milano 1933
(collezione galleria d'arte moderna, roma)

3

« polariscop »
oggetto cinetico programmato a luce polarizzata
metallo + materie plastiche + polaroid. cm. 30 x 30 x 10
milano 1952

4

« flexy »
fili di acciaio flessibile
milano 1968
multiplo illimitato non numerato

5

il laboratorio « giocare con l'arte » allestito
da bruno munari presso la pinacoteca di brebra
a milano nel 1977.

sintesi biobibliografica

bruno munari è nato a milano il 24 ottobre 1907 alle ore 10.

inizia a esporre nel 1931 e nel 1933 alle mostre futuriste della galleria pesaro presentando « aeroplastici », « macchine inutili » e dipinti protoconcreti.

nel 1945 progetta il suo primo oggetto cinetico serializzabile, prodotto, poi, nel 1953 in cinquanta esemplari dalla casa danese di milano.

nel 1953 presenta a milano le prime « proiezioni dirette » e le proiezioni a luce polarizzata. nel 1954 progetta per la biennale di venezia una fontana a giochi d'acqua; altre fontane, dove il risultato non è una scultura anaffiata, vengono realizzate per la montecatini s.p.a. a milano e in altri paesi, per giardini e terrazze.

nel 1961 produce le « strutture continue », plastici metallici a elementi multicomponibili. nel 1962, con il gruppo di monte olimpino, compie ricerche sul linguaggio cinematografico e produce alcuni film sperimentali.

pure nel 1962 organizza per la olivetti s.p.a. la prima « mostra di arte programmata », per la quale definisce il titolo, che verrà fatta circolare negli usa dalla organizzazione smithsonian.

nel 1965 produce le « xerografie » originali, sperimentando le possibilità creative di una fotocopiatrice elettrostatica.

nel 1968 progetta un oggetto prodotto in esemplari illimitati, « flexy » con il quale il fruitore può comporre infinite strutture nello spazio.

nel 1970 progetta l'« abitacolo », blocco smontabile e ricomponibile, come arredamento completo per una camera per ragazzi.

nel 1967 ha svolto un corso di « visual studies » e di « advanced explorations in visual communication » presso la harvard university di cambridge, usa.

ha realizzato « libri illeggibili », di intenzione ludica, tattile-visiva.

è autore di libri per l'infanzia, di volumi autobiografici e di divulgazione dell'industrial e graphic design tradotti in varie lingue.

presso l'editore einaudi ha pubblicato « codice ovvio », presso l'editore laterza « arte come mestiere », « artista e designer » « design e comunicazione visiva » e « fantasia », presso l'editore scheiwiller il quadrato » e il cerchio ».

dirige per l'editore zanichelli una collana di quaderni di design.

attualmente si occupa di progetti di nuove didattiche per stimolare la creatività a livello infantile.

ha esposto in gallerie pubbliche e private, in italia e all'estero.

opere di bruno munari risultano nelle collezioni di numerosi musei d'arte moderna e contemporanea e di industrial design italiani e stranieri.

all'opera di bruno munari hanno dedicato studi, saggi e scritti critici: umbro apollonio, giulio carlo argan, giudo ballo, carlo belloli, dino buzzati, aldo buzzi, raffaele carrieri, enrico crispoli, gillo dorfles, paolo fossati, filiberto menna, vittorio orazi, luigi pralavorio, carlo ludovico ragghianti, pier carlo santini, michel seuphor, shuzo tachiguchi, caroline tisdall, lea vergine, francesco vincitorio, bruno zevi.

questa brossura
è stata edita
in occasione della mostra

bruno munari
dalle « macchine inutili »
alle strutture articolabili
e alle nuove ludopedagogie
della comunicazione visiva

nelle sale di arte struktura
dal 26 ottobre al 20 novembre 1978

la mostra presenta
una selezione
di opere fondamentali
realizzate da bruno munari
fra il 1933 e il 1977
e realizza l'allestimento
di un laboratorio « giocare con l'arte »
aperto a tutti i bimbi
che vorranno frequentarlo

in occasione della mostra
arte struktura
nella collezione « un foglio/un contesto '78 »
selezionata e diretta da carlo belloli
ha stampato una serigrafia originale
di bruno munari
tirata dall'« arte tre » di milano
in 100 esemplari numerati all'araba
e 20 esemplari numerati alla latina
giustificati e firmati dall'autore
sul verso delle tavole

© copyright 1968, carlo belloli +
bruno munari + arte struktura
milano-basilea + milano

arte struttura

galleria d'arte contemporanea
in milano, via mercato 1
tel. 894469 - 894569

diretta da anna canali

nuovi protagonisti del costruttivismo
del concretismo e della cinevisualità:

tornquist - faini
pizzo greco - dadamaino
ballocco - viviani
magrini - la pietra
bonalumi - vigo
campus - sabatini
carmi - sernaglia
gruppo salerno 75
raffaroni - cusumano
palumbo - fusi
hesterberg - ideografie di luciano marin
cappello - galli
finzi - apollonio
munari - reich
colombo - calderara
risari - balice
sartorelli

pionieri del futurismo:
diulgheroff, depero, prampolini, severini

depositaria esclusiva per la lombardia
delle edizioni dello
studio di informazione estetica di torino
collana: serigrafia opera prima
diretta da carlo belloli

**Arte
struktura**