

Il disegno degli oggetti ad alta funzione estetica. Le sculture da viaggio di Bruno Munari, un lessico inquieto

Valentina Castagnolo, Anna Christiana Maiorano

Abstract

Il presente contributo descrive il lavoro di ricerca per catalogare e studiare quel sistema di oggetti, multipli e prodotti in serie, a cui Munari attribuisce il nome di Sculture da viaggio che a partire dal 1958 realizza in una costante e instancabile ricerca di equilibrio tra forma e significato, tra utilità e funzione estetica, tra arte e design.

Nella lettura tassonomica della produzione del maestro e soprattutto attraverso le operazioni di decodifica operata dal disegno, le sculture appaiono oggetti che rivoluzionano il modo di guardare alle cose: fondati sulla “compresenza delle varianti”, ciò che si osserva non è una sola immagine soggettiva e definitiva, ma una moltitudine di immagini in continua variazione; non una forma unica ma una serie di forme in movimento.

Attraverso le operazioni di interpretazione delle circa 40 sculture, rintracciate attraverso la ricerca nella letteratura multi-fonte, che ne mostra il forte impatto storico critico, esse sono state ridisegnate e decodificate attraverso un vero e proprio rilievo operato sulle immagini raccolte e catalogate secondo criteri cronologici, riferiti al materiale, alle dimensioni, ecc.

Come si vedrà il disegno degli artefatti si lascia attraversare dalle molteplici dinamiche di osservazione e d'uso, dalla relazione con lo spazio, dalla azione di apertura e chiusura, dalla discontinuità della materia, dalla luce e dalle ombre, dal movimento e dalla quiete, restituendo un particolare linguaggio mai monotono, a volte ambiguo e discordante, variegato, che nel segno grafico cerca il suo stato di quiete.

Parole chiave: sculture da viaggio, rilievo, disegno, design, Munari.

Introduzione

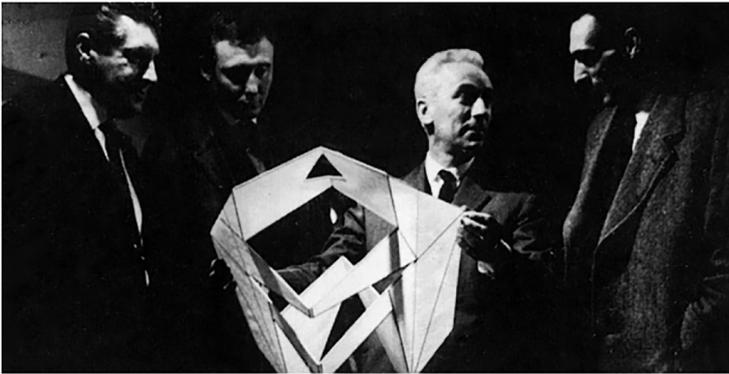
Al fine di indagare la relazione, non sempre lineare ed evidente che si instaura tra l'oggetto munariano, il disegno della sua forma e la comunicazione del senso, l'approccio alle tematiche del disegno come linguaggio, passa attraverso lo studio di alcuni documenti ed eventi che, oltre a inquadrare la produzione del maestro nel contesto culturale in cui opera, contengono riflessioni sulla genealogia delle sue idee e di tutte quelle componenti che hanno reso possibile la loro esplicitazione.

Avvicinarsi al ricco repertorio di artefatti che Bruno Munari realizza dopo la sua esperienza futurista, ha significato entrare in un universo in continua espansione, popolato

da oggetti densi e da “opere inquiete”, come le definisce Umberto Eco nel saggio di presentazione della mostra *Arte programmata. Arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta*, promossa da Munari e Giorgio Soavi e inaugurata il 15 maggio 1962 presso il negozio Olivetti nella Galleria Vittorio Emanuele a Milano.

Il saggio di Eco, intitolato *La forma dell'ordine*, rappresenta un passaggio importante per comporre alcuni caratteri della figura di Munari e rintracciare i principi che hanno sostenuto la sua ricerca espressa attraverso la produzione di una moltitudine di oggetti “in equilibrio” tra utilità e funzione estetica, tra arte e design, tra forma e significato.

Fig. 1. *Sculture da viaggio*, 1958. La fotografia è corredata dal testo di Munari di presentazione della mostra. <<https://corrains.com/it/codice-ovvio.html>> (consultato il 9 maggio 2025).



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 calzoni. 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.

Le camere d'albergo hanno un aspetto piuttosto anonimo, non si può pretendere, d'altra parte, che abbiano un qualche sia pur minimo riferimento con una certa estetica. Possiamo dire che devono essere anonime proprio perché devono ospitare gente di ogni tipo. In queste camere non si sa veramente dove posare gli occhi nel momento in cui stiamo per spegnere la luce. Io guardo la finestra, Giovanni guarda San Giovanni, Maria guarda l'interruttore perché di solito prende in mano il pomolo della sedia per spegnere la luce.

Se ci fosse un oggetto, leggero e poco ingombrante, un oggetto da portare con sé, che avesse una funzione puramente estetica (visto che per le funzioni pratiche ci siamo già occupati), potrebbe fare da collegamento col nostro mondo estetico culturale moderno. Come a casa nostra.

S'intende che si parla qui di estetica dei nostri tempi, poiché pensiamo a un viaggiatore moderno che non va in diligenza ma in jet. Un viaggiatore giovane di fuori e anche di dentro. Un tipo che appartiene a una cultura internazionale, non un analfabeta culturale. E siccome una persona non è completa se non cura tutte le parti di se stessa, non solo l'apparenza ma anche la sostanza, ecco che nasce da un certo punto, quasi chiamato dalle esigenze vitali più complesse, la «scultura da viaggio».

Codice ovvio

Il saggio viene pubblicato sull'*Almanacco Letterario Bompiani* del 1962 [Eco 1961], uscito nel novembre del 1961 e dedicato alle «Applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura». Il volume, la cui veste grafica è ideata e curata dallo stesso Munari, può essere considerato la prima riflessione dedicata alle possibilità estetiche e artistiche dell'organizzazione della cultura da parte del calcolatore. I saggi e le illustrazioni presenti nel volume cercano di sviluppare un discorso esaustivo sui cambiamenti estetici e intellettuali indotti dall'avvento dei computer, affrontando i modi in cui avrebbero potuto trasformare gli sviluppi della creatività. Nel suo saggio Eco introduce la formula "arte programmata" e stabilisce termini e canoni di questa neoavanguardia [Bartorelli 2017, p. 11]: una molteplicità di punti di vista e una gamma diversificata di esperienze percettive, generate da un principio o da un'operazione predeterminati.

Il progetto espositivo ha come catalizzatore la figura complessa di Bruno Munari e vede il coinvolgimento di personalità raggruppate in collettivi [1], che saranno protagonisti della cultura italiana e internazionale nei decenni a seguire. La mostra permette di rintracciare un momento importante di relazione tra arte, cultura e industria nell'Italia degli anni Sessanta, nonché di rappresentare un caso studio esemplare dell'unione virtuosa tra avanguardia artistica e ricerca industriale. Le opere che si presentano sono oggetti sperimentali radicalmente nuovi che, nel loro impulso cinetico e nei materiali scelti, abbracciano la sperimentazione e si spingono oltre i confini stabiliti: non sono più né pittura né scultura, disponibili al godimento di tutti. Sono oggetti "ibridi", nati all'incrocio di diverse discipline, con una funzione essenzialmente estetica, come li definisce lo stesso Munari, che rivoluzionano il modo di guardare le cose. Come di fronte alla "perturbazione cibernetica" che avvolge lo spettatore e lo obbliga a interagire, a spostarsi, a cambiare riferimenti e punti di vista. In questa ricerca visiva, Munari, come molte figure che lo affiancano, adotta con una certa riluttanza un linguaggio grafico di tipo tecnico o convenzionale. Piuttosto, il segno grafico decodifica il gesto che mette in movimento l'opera e l'esperienza artistica che funziona attraverso la trasmissione di informazioni il più possibile esatte [Munari 2009, p. 72], anche se mai univoche. Nel paesaggio munariano non si trovano più le coordinate tranquillizzanti che indicano il sopra e il sotto, la destra e la sinistra, orientando l'osservatore, non più un messaggio, ma la possibilità di tanti messaggi compresenti. Questo è ciò che accade quando si entra in questo «spazio curvo

Fig. 2. Fotografie e disegni delle sculture da viaggio [Meneguzzo, Roffi 2024, pp. 114-115].

Fig. 3. Fotografie delle sculture da viaggio [Meneguzzo, Roffi 2024, pp. 116-117].



finito e illimitato. E ora cercate di distogliere lo sguardo, di riposarlo su di un solo particolare. Non vi riuscirete più, L'osservatore della prospettiva rinascimentale era un buon ciclope che appoggiava il suo unico occhio alla fessura di una scatola magica nella quale vedeva il mondo dall'unico punto di vista possibile. L'uomo di Munari è costretto ad avere mille occhi, sul naso, sulla nuca, sulle spalle, sulle dita, sul sedere. E si rivolta inquieto in un mondo che lo tempesta di stimoli che lo assalgono da tutte le parti. Attraverso la saggezza programmatica delle scienze esatte si scopre abitatore inquieto di un *expanding universe*. Non dico che sia una bella storia. È la storia» [Eco 1961, pp. 186,187].

Le sculture da viaggio, istruzioni per l'uso

È complesso isolare la storia delle sculture da viaggio e tracciare una genealogia delle idee di Munari riferite esclusivamente a questi artefatti. Lo sottolinea Della piana nel saggio presente nel catalogo della mostra *Bruno Munari Tutto* [Meneguzzo, Roffi 2024], nel quale fornisce alcuni spunti di lettura della produzione del maestro attraverso parole chiave, anzi oggetti chiave, tra cui le sculture da viaggio, come traccia fisica per disvelare i sentieri percorsi da Munari. Ma «i sentieri sono così tanti, ognuno apparentemente lineare nei risultati, ma il quadro è quasi impossibile da comporre, il tempo è poco, il posizionamento in un contesto complicato: bisognerebbe parlare di ogni tipo di sofisticata sperimentazione, dalla pittura alla scultura, alla musica, alla letteratura, ovviamente alla grafica e al design, e poi la psicologia, la cibernetica» [Dellapiana 2024, pp. 44, 45]. Così come i suoi «compagni di strada... troppi. Futuristi, cinetici, concreti, Colombo, Eco, Soavi, Berio, Mari, Cage, Tinguely... come conciliare questa girandola di teste coronate del meglio della classe intellettuale con le ripetute raccomandazioni alla semplicità?» [Dellapiana 2024, pp. 44, 45]. Per Munari la semplicità si realizza richiamando il metodo cartesiano, ma con continue sollecitazioni ad un approccio ermeneutico, attraverso il quale i suoi percorsi possono essere visti non in maniera semplice, né lineare, quanto piuttosto come esito di contaminazioni, in alcuni casi persino contro intuitive, ma sulla base di gesti progettuali semplici.

Campire, contornare, piegare, giuntare, questi i gesti che sostanziano il lavoro (il progetto) di Munari risultato di un pensiero unitario, attraverso cui si rileggono le sculture

pensandole come un sistema di oggetti e occasioni offerte per sperimentare la semplicità.

Le prime sculture da viaggio nascono all'inizio degli anni Cinquanta come sculture pieghevoli, trasportabili, sono in cartoncino e, come racconta Munari, vengono regalate come omaggio o spedite come biglietti di auguri. La presentazione che Munari tratteggia in occasione della mostra delle sue sculture da viaggio nel 1958 è una narrazione tra arte e poesia messa in atto attraverso una strategia discorsiva che prepara l'osservatore ad accogliere le opere come oggetti "urgentissimi" (fig. 1). Già dalla scelta del nome si manifesta l'ironica, ma mai amara, accettazione della labilità delle cose dove l'artefatto diventa il simbolo di demitizzazione dell'arte. La materialità legata strettamente all'idea e all'immagine di una scultura, la plasticità della forma, le questioni topologiche, l'occupazione dello spazio, entrano in conflitto, in un vivace confronto, con la leggerezza e la provvisorietà di questi oggetti. Ma è proprio nella rinuncia alla dimensione utilitaria che si pone la condizione indispensabile al dispiegarsi del fatto estetico. «Queste sculture da viaggio hanno la funzione di creare in una anonima stanza d'albergo o in un ambiente dove si è ospitati un punto di riferimento dove l'occhio trova un legame con il mondo della propria cultura» [2]. In *Codice ovvio* a cura di Fossati e che Corraini riedita nel 2017, si riportano i testi di Munari che, in diverse occasioni, appaiono vere e proprie istruzioni d'uso, non semplici descrizioni al fine di mediare il significato o i contenuti visivi propri dell'oggetto. «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. [...] Ben pochi si preoccupano di mettere nella valigia qualcosa che mantenga il collegamento col proprio mondo culturale. [...] Se ci fosse un oggetto, leggero e poco ingombrante, un oggetto da portare con sé, che avesse una funzione puramente estetica, potrebbe fare da collegamento col nostro mondo estetico culturale moderno. Come a casa nostra. Si intende che si parla qui di estetica dei nostri tempi, poiché pensiamo a un viaggiatore moderno che non va in diligenza ma in jet. Un tipo che appartiene a una cultura internazionale e non un analfabeta culturale. E siccome una persona non è completa se non cura tutte le parti di sé stessa, non solo l'apparenza ma anche la sostanza, ecco che nasce da un certo punto, quasi chiamato dalle esigenze vitali più complesse, la scultura da viaggio» [Munari 2017, pp. 60, 61].

Fig. 4. Formato base della scheda di catalogazione contenente i disegni della scultura n. 4: schema di sviluppo sul piano, ripiegata, proiezioni ortogonali, vista assometrica (disegno delle autrici).

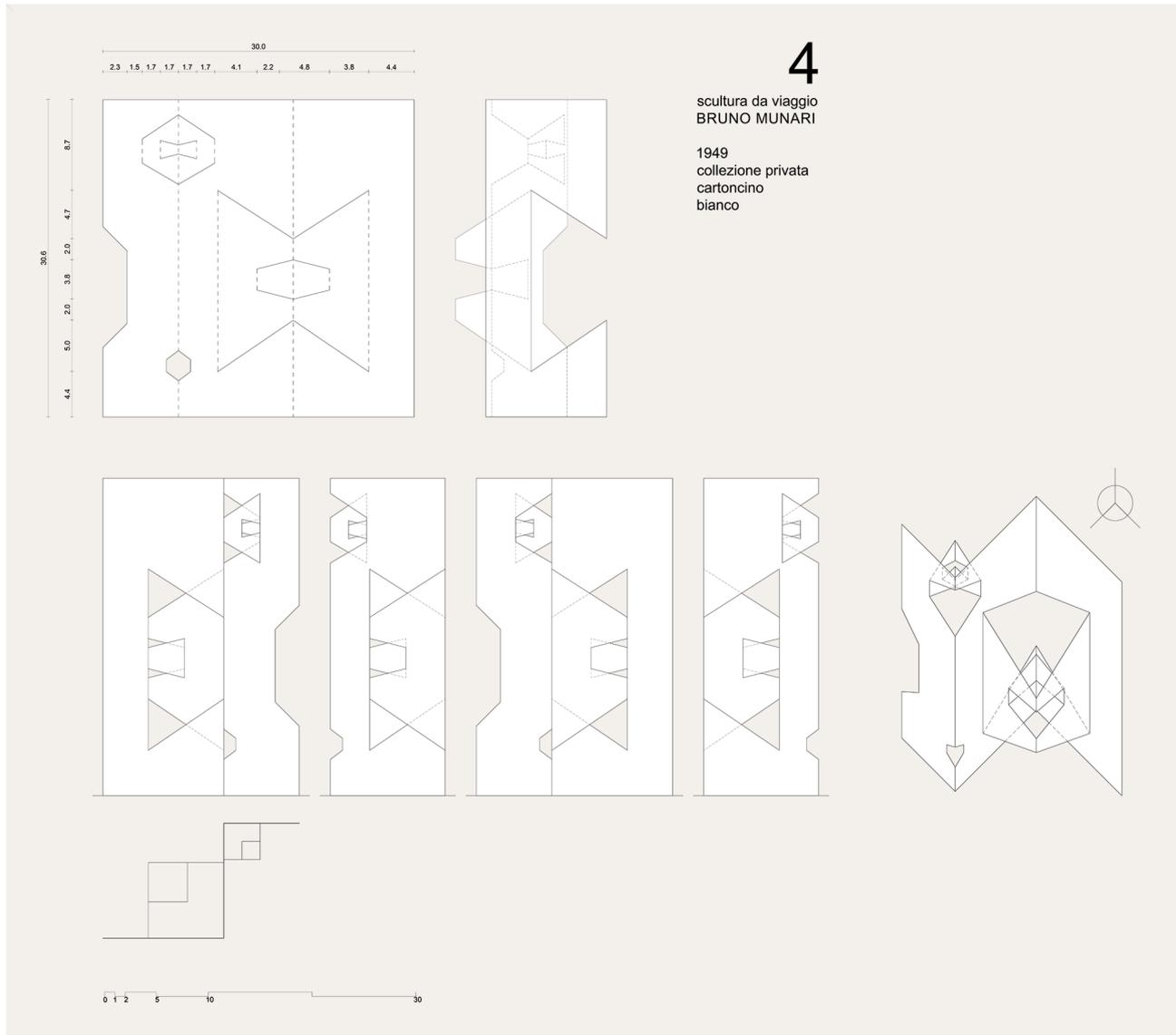
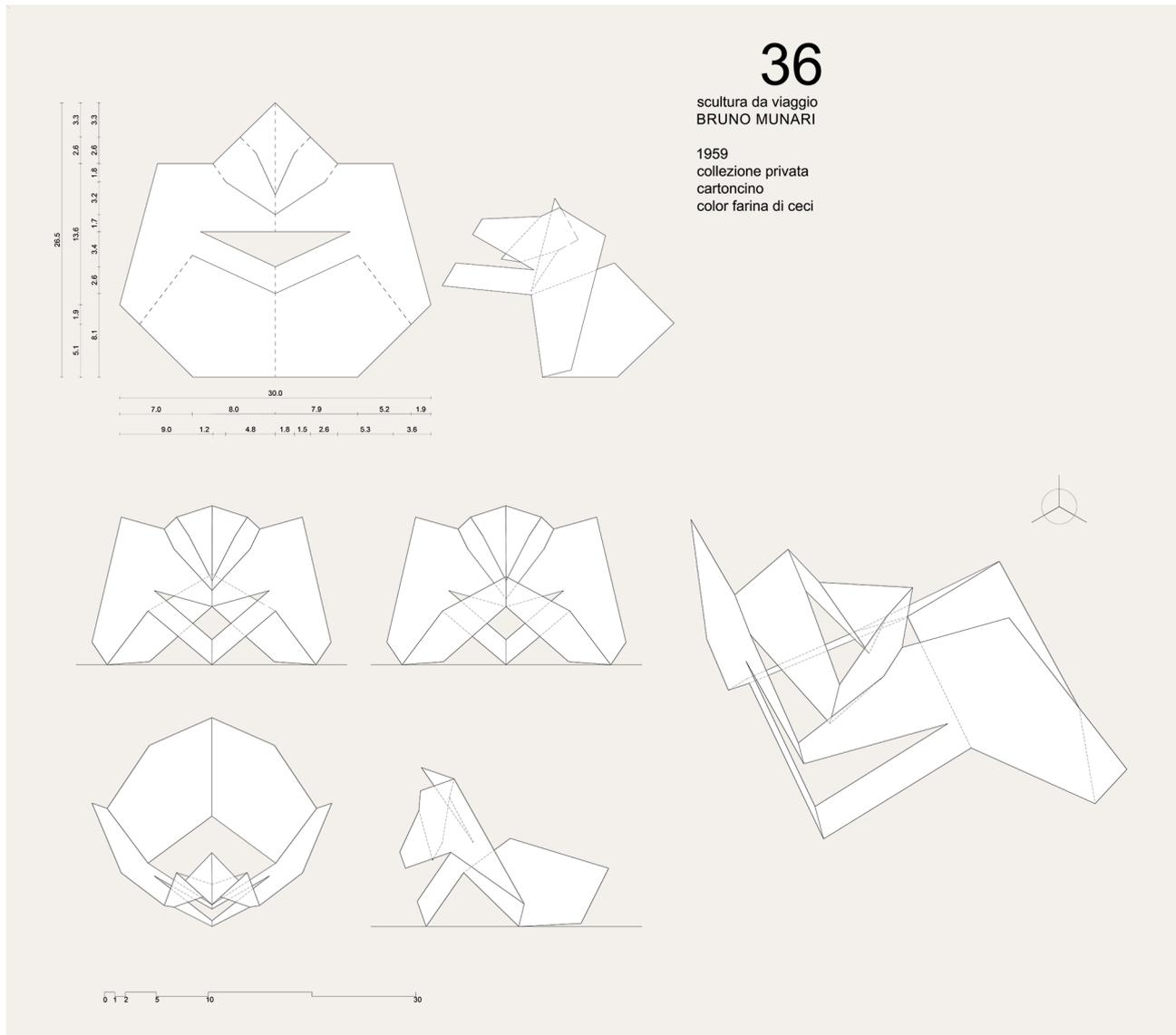
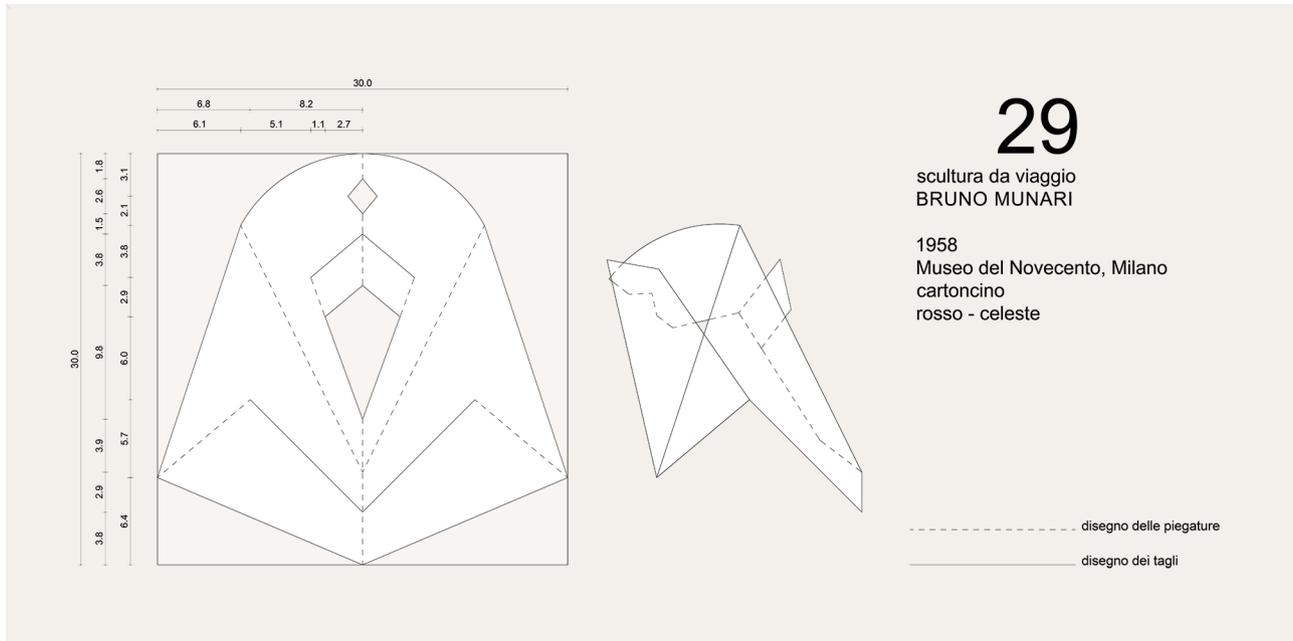


Fig. 5. Formato base della scheda di catalogazione contenente i disegni della scultura n. 36: schema di sviluppo sul piano, ripiegata, proiezioni ortogonali, vista assometrica (disegno delle autrici).





29

scultura da viaggio
BRUNO MUNARI

1958
Museo del Novecento, Milano
cartoncino
rosso - celeste

----- disegno delle piegature
————— disegno dei tagli

Fig. 6. Nomenclature grafiche e dettaglio del disegno di sviluppo sul piano della scultura n. 29 (disegno delle autrici).

Le sue istruzioni per l'uso sono vere e proprie storie, brevi leggere e, ancora, semplici, capaci di creare una particolare atmosfera, uno stato emotivo-percettivo in cui le sculture appaiono come gli unici oggetti possibili capaci di soddisfare le esigenze più intime dell'utente che Munari guida sapientemente nei suoi gesti.

«La scultura si presenta piegata in una busta. Si apre la busta e si estrae la scultura. Per aprire la scultura basta prendere con la mano sinistra il lato sinistro e con la mano destra il lato destro (il lato sinistro è di solito a sinistra e il destro è a destra, in caso contrario vuoi dire che avete in mano la scultura rovesciata, cioè che la destra corrisponde alla sinistra e la sinistra è dall'altra parte. Se si prende il lato destro con la mano sinistra e il sinistro con la mano destra ci si trova imbarazzati nell'aprire l'oggetto benché questo fatto non sia poi tanto complicato). Sedetevi e non preoccupatevi. Aprite la finestra. Accendete la luce poiché intanto è venuta la sera. Per caso l'occhio vi capiterà sulla illustrazione che è assieme alla scultura. Di colpo tutto è

chiaro. Appoggiate la scultura su di un piano orizzontale (sui piani inclinati scivola) e prima di spegnere la luce osservate come questa illumina le varie parti sporgenti o rientranti, le parti piene e quelle vuote, giratela un poco spingendo leggermente con il dito medio della mano sinistra il lato destro, ecco, così è meglio. 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» [Munari 2017, pp. 60-65].

Flusso di lavoro

Il processo di raccolta del materiale da cui partire per formulare ipotesi di progetto per la catalogazione delle opere ha fatto emergere alcune difficoltà legate non tanto al reperimento delle risorse, informazioni e dati, né delle fonti invece numerose e ricche. È stato confrontarsi con

una reale necessità: ridisegnarle e riprodurle. Delle sculture, il materiale iconografico è costituito prevalentemente da fotografie; la fotografia, ovvero una vista prospettica, è l'unico formato visuale sul quale fare ipotesi di progetto. I disegni che Munari realizza per le sculture, raramente presenti, sono rappresentazioni essenziali, tracciati a penna e matita su carta dove traspare il reticolo che quantifica e misura le proporzioni, gli allineamenti, le possibilità configurative. Sono schemi costruttivi in cui si mettono in evidenza i punti notevoli della figura che regolano il movimento di e tra le parti (fig. 2). Sono disegni che contengono le indicazioni per fare qualcosa e, come tutti i dispositivi che Munari progetta, per imparare a fare qualcosa, mentre si usa, si studia, si osserva, si contempla. E mentre si indaga sulle regole costruttive, si rileva l'etica del lavoro del maestro, la assoluta mancanza di

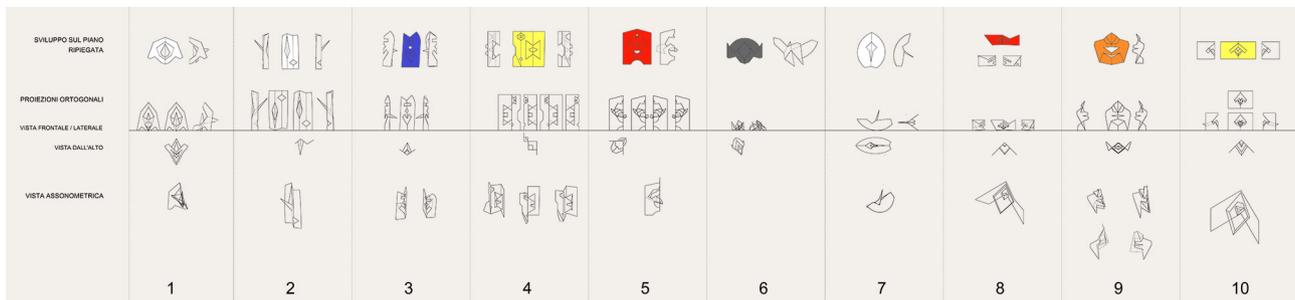
sprechi di materiale così come di energia, tutto è di una semplicità disarmante.

Pertanto, uno degli obiettivi della ricerca è stato costruire l'apparato grafico, i codici visuali e il linguaggio per decodificare la struttura delle singole opere. Uno spazio dove poterle affiancare, confrontare, far corrispondere, senza che questa vicinanza alteri l'unicità e i significati di ognuna, ma che anzi favorisca la lettura. Un lavoro di volta in volta ricalcolato e adattato caso per caso per non infrangere quel delicato equilibrio tra presenza e assenza che si genera quando si disegna [3] [Purini 2007, pp. 34, 35]. Uno spazio dove poter mettere a confronto i diversi metodi di rappresentazione attraverso cui leggere questo prezioso patrimonio.

Con l'obiettivo di ricostruire le sculture da viaggio e interpretare il repertorio delle forme e linguaggi dell'opera di Munari, la prima operazione è stata quella di rilevare

Fig. 7. Spazio narrativo-descrittivo dell'archivio delle sculture da viaggio di Munari. Estratto della tabella grafica che mette a confronto i diversi metodi di rappresentazione (disegno delle autrici).

Fig. 8. Una possibile tassonomia di linguaggio a partire dalle viste dall'alto delle sculture da viaggio (disegno delle autrici).



proporzioni, misure, configurazioni possibili dalle immagini fotografiche e documenti disponibili. Una prima analisi e una prima fase di catalogazione consente di definire una nomenclatura riferita ai singoli artefatti e alle operazioni connesse alla configurazione spaziale, alla costruzione, come anche ipotizzare le forme geometriche della composizione sul piano. Il rilievo dall'immagine, una sorta di ridisegno a vista dell'oggetto, si connette allo studio interpretativo del metodo che Munari applica per ideare e costruire le sculture.

Il rilievo dell'artefatto e il disegno si sviluppano alla luce dello studio del processo di ideazione, progettazione e costruzione degli artefatti partendo proprio dalle intenzionalità di Munari, apparentemente spontanee e improvvisate, ma anzi programmate in ogni aspetto.

Interiorizzare le questioni di metodo [4] [Munari 2009, p. 359], le sequenze progettuali, le istruzioni che lo stesso Munari stabilisce nel disegno di verifica dell'artefatto (fig. 3), ha favorito quel complesso di attività tecnico-pratiche e di interpretazione critica del rilievo delle (e dalle) immagini. Si genera così un sistema di rappresentazioni grafiche interpretative, bozzetti che, come scritte elementari (eidotipi di livello I), tratteggiano in modi diversi l'assetto spaziale delle sculture. Emerge la geografia dei tagli e delle piegature, gli aggetti e le rientranze, le direzioni e le proporzioni relative, le angolazioni tra le superfici e con il piano d'appoggio e la gerarchia della struttura in generale. Il confronto diretto con alcuni modelli di sculture da viaggio presenti nel libro *pop-up* di Carter [Carter



Fig. 9. Una (incompleta) tassonomia che mette a confronto la compresenza delle variazioni delle azioni progettuali e compositive delle sculture da viaggio (disegno delle autrici).

2019] ha guidato le prime operazioni di restituzione sul formato base da cui si ipotizza Munari sia partito per la costruzione degli artefatti. Accedere a questo materiale ha rappresentato una fase preliminare di fondamentale importanza. Sono circa dieci i modelli ricostruiti nel libro, ciascuno appartenente a momenti diversi della produzione di Munari e ricostruiti da Carter in scala ridotta. Il prelievo delle misure e il rilievo, sia dello sviluppo sul piano che quello spaziale, è stato possibile grazie al dispositivo di lettura del citato volumetto di Carter edito, non per caso, da Corraini. Il libro, che ha finalità educative, oltre quella di celebrare l'arte del maestro, consente di stabilire quella nomenclatura che supporta la costruzione dei modelli in cartoncino. Sulla base di questi modelli si definisce l'apparato di istruzioni grafiche, bidimensionali, per la realizzazione delle singole sculture. A questo punto il flusso di lavoro si sviluppa attraverso una seconda fase di rilievo dell'artefatto costruito che "fissa" la sua configurazione spaziale e consente una restituzione grafica dei dati che approda nel sistema codificato del disegno.

Questo disegno ha un carattere prescrittivo [Anceschi 1992, p. 70] e si interroga, attraverso dispositivi tradizionali di rappresentazione, su quante e quali immagini produrre. Il disegno, in quanto pratica che assolve il ruolo di decodificare e restituire forme, misure e significati, si trova, soprattutto in questo contesto culturale, ad avere l'obbligo di rispettare, nel linguaggio grafico assunto a tale scopo, i principi che hanno generato l'opera; in particolare di illustrarne la variabilità, la complessità, adottando un linguaggio capace di esprimere il movimento e la tensione verso una nuova possibile configurazione.

Nell'interazione tra scultura, lo spazio e l'utente, si determina la funzione estetica dell'artefatto stesso: osservare, muoversi attorno, sollevare, aprire e chiudere, piegare, trasportare, appoggiare, giocare, illuminare, inquadrare ecc. Al cambio di punto d'osservazione o di modi d'uso, l'opera si trasfigura, pur rimanendo sempre la stessa, in un continuo e reciproco scambio di informazioni, sollecitazioni e stimoli.

Nel costruire l'apparato icono-grafico delle sculture da viaggio, obiettivo della ricerca, è stato quindi necessario cambiare paradigma della ricerca, assecondare i movimenti, le variazioni, ricalcolare la distanza di osservazione dall'oggetto, variare le coordinate spaziali del punto di vista della rappresentazione e infine generare uno spazio di visualizzazione degli artefatti.

Questo sistema di oggetti è stato successivamente trasferito in uno spazio virtuale [Maldonado 2007, p. 78] costruito ad hoc (una sorta di *database*) che, a partire dalla singola scheda, si articola in diverse categorie di analisi, di interpretazione e rappresentazione. L'organizzazione tassonomica dei materiali delle sculture segue i diversi interessi e finalità della ricerca spostandosi da un formato all'altro, da una modellizzazione all'altra, da un punto di vista proprio ad uno posto all'infinito.

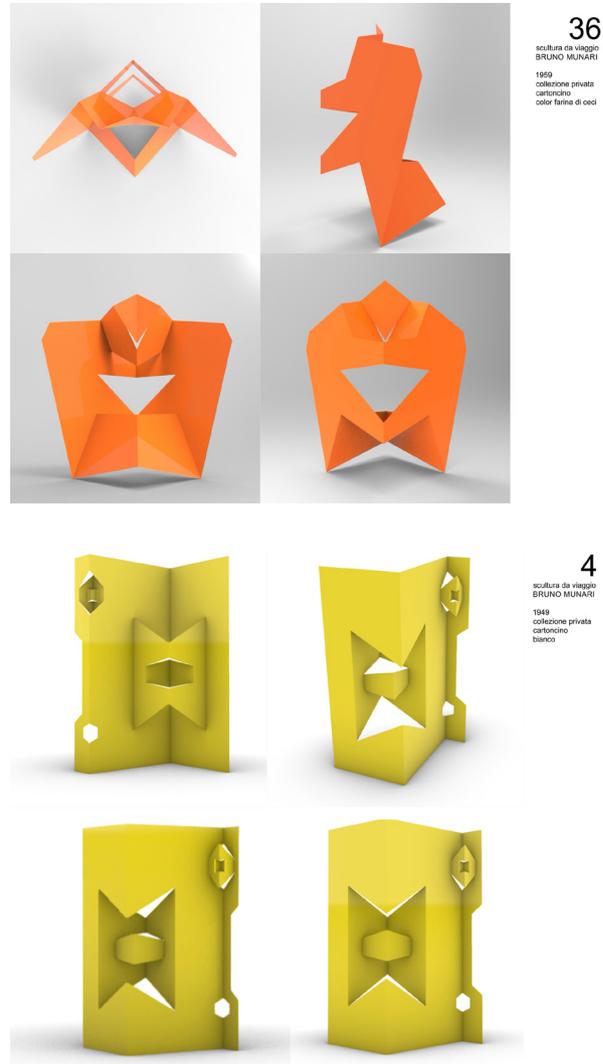
La visualizzazione in tassonomie, oltre ad essere una necessità di studio, rappresenta una sfida, ovvero la possibilità di sottoporre questi oggetti, che Munari vuole liberi di muoversi nello spazio, ad essere comunicati in una modalità statica e attraverso il segno grafico, con il rischio di mettere in crisi il sistema dei significati e dei linguaggi, il rischio di alterare l'equilibrio tra una scultura e l'altra nelle sottili differenze e nella misura della complessità.

Layout e tassonomie della produzione grafica

La catalogazione delle opere e la lettura al vero dei dati morfologici e morfometrici si organizzano sul formato base della schedatura definito dalla struttura a schema libero dell'archivio che raccoglie e sistematizza i materiali sulle sculture. Il formato base della scheda contiene, oltre le informazioni relative alla datazione dell'opera, alla sua collocazione in collezioni, al materiale, alla bibliografia di riferimento, alle immagini fotografiche e alle (eventuali) note scritte dell'autore, il disegno dello sviluppo sul piano con le indicazioni dei tagli e delle piegature (fig. 4, 5). Questo è un disegno che definisce il *layout* del progetto, ovvero il dispositivo principale che mette in mostra e in ordine le istruzioni per il lavoro di costruzione dell'artefatto. Le operazioni di taglio e quelle di piegatura sono definite da un linguaggio grafico codificato che, attraverso il segno, dichiara la sua funzione all'interno del progetto. Nella scheda, il disegno dell'artefatto nel suo sviluppo sul piano, al fine di interpretare le intenzioni dell'autore relative alle possibilità d'uso della scultura, e cioè quella di essere richiusa su sé stessa, è affiancato da un altro disegno che vede la scultura ripiegata (fig. 6). Disegnare la scultura da viaggio nella sua configurazione spaziale definita dalle operazioni di rilievo, ha significato ripensare ad un formato visuale idoneo a mostrare la complessità dell'opera e quei valori e significati che interpretano le intenzionalità del progetto di Munari.

Fig. 10. Formato base della scheda di catalogazione contenente il modello tridimensionale costruito in ambiente cad della scultura n. 36 (disegno delle autrici).

Fig. 11. Formato base della scheda di catalogazione contenente il modello tridimensionale costruito in ambiente cad della scultura n. 4 (disegno delle autrici).



Uno spazio – narrativo-descrittivo – del disegno capace di incorporare la variabilità di forma e modi d'uso, come anche la leggerezza, la continuità e integrità della superficie di sviluppo, l'instabilità e la fragilità del materiale.

E se i disegni in proiezione mongiana (fig. 7) possono apparire come risultato di una scelta (visuale) ben precisa che blocca la scultura in una determinata configurazione spaziale, in realtà offrono un punto di partenza per un'analisi più complessa, più profonda. A partire da questi disegni (convenzionali) si traccia il percorso per disegni successivi, per rappresentazioni più spinte (dalle proiezioni ortogonali alla assonometria isometrica e alla prospettiva) e per costruire immagini trasversali, composizioni visuali che sappiano mettere a confronto i singoli artefatti tra loro nelle diverse modalità proiettive, in un paesaggio di forme, di figure, di segni minimi che traducono graficamente l'esperienza diretta del sistema di oggetti (fig. 8).

Il processo di costruzione del modello digitale tridimensionale delle sculture ha rappresentato una fase di studio molto importante poiché, oltre ad aver arricchito l'apparato iconografico con uno strumento di conoscenza e produzione di immagini, ha affrontato una questione di metodo. La realizzazione del modello tridimensionale parte dalla collocazione, in ambiente cad, degli enti geometrici ingaggiati da Munari: principalmente superfici, e poi rette e punti. Si sviluppa riproducendo le azioni progettuali significative, dal ritaglio sulle superfici alle piegature, variando parametri e valori agli enti, per favorire la possibilità di assumere configurazioni diverse, anche leggermente.

Ed è così che il disegno dello stesso oggetto si espande in molteplici disegni attraverso minime differenze: angolazioni, distanze, decentramenti, accostamenti nel rispetto delle regole topologiche e della geometria euclidea al fine di ricomprendere le possibilità espressive del continuo movimento (figg. 9-11).



Fig. 12. Fotografia dei modelli / prototipi in cartoncino colorato secondo le indicazioni originali (fotografia delle autrici).

Conclusioni

Il lavoro di ricerca sulle sculture da viaggio di Munari, che non si considera affatto concluso, si colloca in un progetto di conoscenza più ampio considerando la circolarità della disciplina del disegno che si interroga sulle dinamiche comunicative di un linguaggio codificato. Lo studio del sistema di oggetti definita a funzione estetica e la problematica della rappresentazione si apre infatti verso nuovi modelli. Parallelamente alla catalogazione delle sculture di Munari,

è stata avviata una sperimentazione su un altro insieme di oggetti, profondamente diversi e nati in un differente contesto storico-culturale, i Morfemi di Michele Reginaldi. Questo gruppo di oltre 100 opere è stato sottoposto anch'esso all'operazione di interpretazione morfologica, risultato spesso di un gesto spontaneo, attraverso il rilievo

Crediti

Introduzione è stato scritto da A.C. Maiorano; *Le sculture da viaggio, istruzioni per l'uso* è stato scritto da V. Castagnolo; *Flusso di lavoro* è stato scritto da

dall'immagine e la costruzione dell'apparato grafico. Sul modello di progetto per la catalogazione delle sculture da viaggio, si è predisposto, per questi nuovi oggetti un formato visuale alternativo ma che offra ugualmente una lettura tassonomica del sistema e consenta di visualizzare le possibilità espressive del linguaggio grafico adottato.

A.C. Maiorano; *Layout e tassonomie della produzione grafica* è stato scritto da A.C. Maiorano; *Conclusioni* è stato scritto da V. Castagnolo e A.C. Maiorano.

Note

[1] Come spiega il Gruppo N in una lettera a Munari del 12 gennaio 1962: «Riteniamo il titolo "arte programmata" il più appropriato a definire i nostri esperimenti, per la maggior parte dei nostri lavori sarà da precisare che il programmatore dell'opera è lo stesso spettatore che sceglie una visione piuttosto che un'altra oppure ne determina delle variazioni indeterminabili cogliendo l'oggetto nel movimento della sua visuale». Anche il Gruppo T ha inteso il proprio lavoro in modo simile, sottolineando la libertà di interazione e interpretativa che queste opere concedono allo spettatore, «l'interazione tra due processi dinamici, quello dell'opera e quello della percezione dello spettatore, potrebbe aumentare il potenziale comunicativo dell'arte visiva; e in modo più consoni al concetto di una realtà che non è fissa e immutabile, ma in continua mutazione» [Meloni 2006, p. 23; Alicata 2022]. (<<https://doi.org/10.6092/issn.2531-9876/16340>> (consultato il 9 maggio 2025).

[2] Bruno Munari, testo per l'invito alla mostra *Sculture da Viaggio*

presso la Galleria Montenapoleone, Milano 17-30 giugno 1958.

[3] Il carattere assolutamente prioritario della forma-pensiero del disegno sembra consistere comunque non tanto nella possibilità che essa offre di anticipare l'esito di un'impresa costruttiva, quanto nel suo porsi come evento propiziatorio e dedicatorio centrato sull'ambiguità dell'immagine. Il simulacro di un edificio futuro è infatti, contemporaneamente un'assenza e una presenza. È un'assenza perché testimonia della lontananza e della diversità dell'oggetto reale di cui è una proiezione virtuale; è una presenza perché esso stesso è un oggetto reale che rinvia a se stesso. [Purini 2008, p. 34].

[4] si veda il capitolo dal titolo *Un metodo di progettazione* presente nel volume *Design e comunicazione visiva* nel quale Munari, attraverso una schematizzazione grafica dall'enunciazione del problema al prototipo, affronta il delicato processo di progettazione del designer.

Autori

Valentina Castagnolo, ArCoD, Dipartimento di Architettura, Costruzione e Design, Politecnico di Bari, valentina.castagnolo@poliba.it
Anna Christiana Maiorano, ArCoD, Dipartimento di Architettura, Costruzione e Design, Politecnico di Bari, christiana.maiorano@poliba.it

Riferimenti bibliografici

Alicata, M. (2022). Olivetti ispira i giovani. Le ragioni della mostra *Arte Programmata*. *Arte cinetica, opere moltiplicate, opera aperta*, Milano 1962. In *Piano B. Arti E Culture Visive*, vol. 7 n. 2, pp. 1-21. (<<https://doi.org/10.6092/issn.2531-9876/16340>> (consultato il 12 giugno 2025).

Anceschi, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etaslibri.

Bartorelli, G. (2017). *Bruno Munari: aria | terra*. Milano: Corraini.

Carter, D.A. (2019). *Le sculture da viaggio di Munari*. Milano: Corraini.

Dellapiana, E. (2024). Colore, pieghe e giunti: kit di sopravvivenza per aspiranti designer (e storici). In M. Meneguzzo, S. Roffi (a cura di). *Bruno Munari tutto*, pp. 44,45. Milano: Dario Cimonelli Editore.

Eco, U. (1961). La forma dell'ordine. In S. Morando (a cura di). *Almanacco Letterario Bompiani. Le applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura*, pp. 175-178. Firenze: Bompiani.

Maldonado, T. (2007). *Reale e virtuale*. Milano: Feltrinelli.

Meneguzzo, M., Roffi S. (a cura di). (2024). *Bruno Munari tutto*. Milano: Dario Cimonelli Editore.

Munari, B. (2009). *Design e comunicazione visiva*. Bari: Laterza.

Munari, B. (2017). *Codice ovvio*. Milano: Corraini.

Purini (2007). *Una lezione sul disegno*. Roma: Gangemi.