

Bruno Munari: il museo come spazio formativo e di promozione dell'inclusione culturale

Alessandra Lo Piccolo, Daniela Pasqualetto**¹*

* Professore ordinario di Didattica e Pedagogia Speciale, Università degli Studi di Enna Kore

** PhD student in Processi educativi nei contesti eterogenei e multiculturali, Università degli Studi di Enna Kore

alessandra.lopiccolo@unikore.it

daniela.pasqualetto@unikorestudent.it

Introduzione: la pedagogia museale

Nel corso degli ultimi tre decenni, la ricerca ha prodotto una vasta letteratura dedicata all'evoluzione delle molteplici funzioni dei musei, trasformandoli da semplici spazi di conservazione e collezione (Weil, 2002), in centri avanzati di apprendimento e sviluppo sociale e culturale (Tlili, 2015), nonché in luoghi per la promozione dell'inclusione sociale.

Al fine di estendere l'accessibilità culturale di questi luoghi (Falk, Shepard, 2006), si è ritenuto essenziale rivedere le strategie di comunicazione da impiegare, per coinvolgere un pubblico sempre più variegato dal punto di vista culturale (Magoga, 2019), e con bisogni specifici.

L'obiettivo primario resta ancora oggi quello di incoraggiare la partecipazione attiva dei cittadini nel processo di coesione sociale (UNESCO, 2021), promuovendo la discussione su temi di crescente rilevanza per la società contemporanea, quali l'identità, la sostenibilità e l'accessibilità, i diritti umani e le disuguaglianze (Downey, 2020).

La consapevolezza dell'importanza della partecipazione attiva nel processo di apprendimento ha focalizzato l'attenzione sulle tipologie e le modalità fruizione delle esperienze da far vivere ai visitatori: visite guidate, percorsi interattivi, didattici ed esplorativi, rivolti a tutte le fasce d'età, che mirino a stimolare un approccio attivo e partecipativo con l'ambiente museale in tutte le sue forme; un contatto che non sia limitato alla sola fruizione passiva. (Tran, 2006).

1. Il contributo è frutto del lavoro congiunto delle due autrici. Nello specifico, *Lo Piccolo* ha scritto l'introduzione e le conclusioni, *Pasqualetto* ha scritto il paragrafo 1, 2 e 3.

Queste riflessioni hanno condotto verso la formulazione di una “pedagogia del museo”, mirata a supportare la progettazione di esperienze di apprendimento efficaci, inclusive e realmente accessibili ad un pubblico eterogeneo (Anderson et al., 2015).

Al ridosso della fine del millennio precedente, si è tornati a considerare il ruolo e la funzione del museo come luogo di educazione e formazione (Nardi, 1996). La pedagogia museale ha conosciuto diversi sviluppi significativi, riflettendo le evoluzioni nella migliore comprensione dei processi di apprendimento, della partecipazione e del ruolo dei musei nella società.

A partire dagli anni Sessanta, fino ad arrivare ai nostri giorni, la didattica museale ha assunto le caratteristiche di una vera e propria disciplina, richiamando a sé competenze specializzate. Questa disciplina, oggi, si rivolge a un pubblico sempre più ampio e diversificato, e in particolare agli studenti delle scuole.

L'accesso alla cultura, la crescente propensione alla formazione continua e la consapevolezza che il processo formativo non si esaurisce con il completamento degli studi nelle istituzioni scolastiche e universitarie, creano il contesto in cui si inseriscono gli sforzi di Bruno Munari, il quale ha inteso fare del museo un autentico luogo di formazione.

1. Il valore del museo a misura di bambino

L'acquisizione di nuove conoscenze e la valorizzazione del patrimonio artistico (Galeotti, 2019) rappresentano i principi base dello sviluppo di una consapevolezza civica diffusa, di rilevanza fondamentale per la tutela dei beni culturali. Questo processo, cruciale per il tessuto sociale, trova il suo punto di partenza nel coinvolgimento delle nuove generazioni che, superando la mera trasmissione di informazioni, possono contribuire in modo significativo a promuovere la ricchezza delle influenze culturali di diversi artisti e studiosi, portatori di innovazioni, i quali hanno plasmato il patrimonio artistico dell'Italia nel corso dei secoli.

Tale processo, se avviato sin dall'infanzia, assume un ruolo centrale nella comprensione profonda dell'importanza delle diversità.

La valorizzazione del patrimonio culturale diviene così un ponte che collega il passato al presente e al futuro, in una prospettiva intergenerazionale.

In accordo con le Indicazioni Nazionali (MIUR, 2012), la consapevolezza e l'apprezzamento delle radici culturali diventano elementi fondamentali nel plasmare l'identità di ogni persona, favorendo una partecipazione attiva e responsabile nella salvaguardia del patrimonio artistico comune e arricchendo la propria comprensione e connessione con la ricca storia culturale dell'Italia e del mondo.

Certamente, la prospettiva intergenerazionale è un elemento importante da considerare quando si tratta di istruzione e cultura, in particolare all'interno dei musei.

Sin dal primo ciclo di istruzione scolastica, è essenziale creare ambienti che siano accessibili, stimolanti e adatti alle diverse fasce d'età. I musei tradizionali, spesso progettati per un pubblico più adulto, potrebbero non essere completamente adatti alle esigenze e agli interessi dei bambini in età scolare. I musei pensati per i più giovani tendono a adottare approcci pedagogici più interattivi, giocosi e partecipativi. Questo tipo di musei cerca di coinvolgere attivamente i bambini nel processo di apprendimento, offrendo esperienze *hands-on*, attività pratiche e ambienti che stimolano la curiosità e la creatività.

Ogni museo per bambini si impegna attivamente in una missione educativa mirata ai giovani visitatori, cercando di stimolare l'interesse e l'apprendimento. Il paradigma educativo all'interno di questi musei si allontana significativamente dai modelli scolastici convenzionali (Gardner, 1994). I bambini, attraverso un approccio basato sull'esplorazione e sull'interattività, imparano a conoscere il mondo, immergendosi in interazioni sensoriali e motorie con oggetti-materiali, coetanei e personale museale.

Questo approccio multisensoriale stimola non solo la loro creatività, ma favorisce anche la comprensione profonda e tangibile delle lezioni apprese; gli studenti lavorano insieme per imparare ad utilizzare strumenti e risorse utili al raggiungimento di obiettivi di apprendimento e allo svolgimento di attività di *problem solving* (Wilson, 1996).

Il museo a misura di bambino, con i suoi processi esperienziali e cognitivi, soddisfa le aspettative della Raccomandazione europea relativa allo sviluppo della competenza chiave dell'imparare ad imparare, una competenza metodologica che richiede all'alunno un apprendimento autoregolato e che viene facilitata da percorsi di apprendimento di tipo cooperativo (Bevilacqua, 2011).

La prospettiva intergenerazionale diventa rilevante nel garantire che i musei siano luoghi accoglienti per tutte le età (Nardi, 2004), in modo che genitori, insegnanti e bambini possano condividere esperienze culturali significative insieme.

È fondamentale riconoscere l'influenza di pensatori illuminati come Dewey, Froebel e la Montessori (1999) dietro la concezione di questi musei, che enfatizzano l'esplorazione ludica del mondo e considerano il gioco come un potente veicolo per ottenere una visione completa della realtà.

L'uso combinato dei cinque sensi nel contesto museale, secondo Munari, si configura come un innovativo approccio pedagogico in grado di potenziare le naturali capacità dei bambini e apportare un contributo significativo alla loro crescita. In questo modo, i musei per bambini, che siano strutturati in egual modo in ambienti *indoor* o *outdoor*, diventano un luogo straordinario in cui l'apprendimento si intreccia con l'esperienza (Zuccoli, 2014), educando le

generazioni future al pensiero critico, in un contesto ricco di stimoli culturali e creativi per un apprendimento permanente.

2. Bruno Munari: l'arte della scoperta in chiave inclusiva

Bruno Munari, con la sua visione innovativa, ha giocato un ruolo rilevante nella trasformazione del concetto di museo. L'artista e designer italiano non si è limitato a considerare il museo come mero custode di opere d'arte, ma lo ha reinterpretato come uno spazio dinamico, formativo e inclusivo.

Munari ha aperto nuove prospettive, sfidando le convenzioni tradizionali e proponendo un approccio che mira a rendere il museo più accessibile e coinvolgente per i visitatori.

Le sue esperienze e riflessioni, hanno contribuito a definire un approccio pedagogico e metodologico mirato all'apprendimento dei bambini (Meneguzzo, 1993). Con il mutare dei tempi, infatti, la sua attenzione si è rivolta alla didattica museale (Bojani & Valli, 2000), con l'obiettivo di creare un punto di incontro tra scuola e museo. Questo obiettivo ben risponde ai principi dell'articolo 9 della Costituzione Italiana, il quale sottolinea l'importanza di promuovere lo sviluppo della cultura e la tutela del patrimonio storico e artistico nazionale.

L'approccio di Bruno Munari rivolto alle scolaresche si è concentrato in modo predominante sull'educazione artistica, considerandola come momento di sperimentazione e libertà creativa, mediante il quale il bambino può entrare in contatto in modo significativo con l'opera d'arte (Munari, 1985).

In questo contesto, un esempio emblematico di tali iniziative didattiche è rappresentato dal progetto "Giocare con l'arte" (Munari, 1994) nato dalla collaborazione di Bruno Munari con la Pinacoteca di Brera.

Questa galleria, già dagli anni '50, ha rivestito un ruolo centrale nella promozione di esperienze educative grazie alla guida influente di Fernanda Wittgens, successivamente del direttore Franco Russoli e al costante interesse di Bruno Munari verso il mondo dell'infanzia, i quali hanno avuto un ruolo chiave nell'orientare le istituzioni museali verso un approccio più dinamico e coinvolgente.

Munari, ispirato dalle riflessioni di Dewey sul *learning by doing*, sembra voler sottolineare che la creatività non dovrebbe essere considerata solo come un fine estetico e limitata all'ambito artistico, ma piuttosto uno strumento prezioso per comprendere e affrontare il mondo circostante.

L'esperienza estetica, quindi, come mezzo per sviluppare una *forma mentis* di fondamentale rilevanza, con il quale l'educando saprà vivere il mondo e potrà sviluppare l'intelligenza emotiva.

In continuità con la sua visione, la Pinacoteca di Brera – celebre per la sua eccezionale collezione di opere d'arte – continua ancora oggi a prestarsi

anche ai più giovani, come ambiente stimolante in cui poter sperimentare un cammino immersivo nella cultura artistica italiana.

Attraverso visite guidate, attività interattive e progetti creativi, Munari ha contribuito a creare un legame profondo tra gli studenti e le opere esposte, incoraggiandoli a esplorare e apprezzare l'arte in modo attivo e partecipativo.

Esempio tangibile di come Munari sia riuscito a influenzare l'approccio all'educazione artistica, i risultati ottenuti dalla partnership con la Pinacoteca di Brera, i quali mettono in luce l'importanza di un contatto attivo e coinvolgente con l'universo museale.

Le sue idee innovative continuano a permeare i metodi didattici di insegnanti e educatori, evidenziando la sua filosofia che guarda a tutto l'arco della vita come un percorso continuo di evoluzione, studio e scoperta.

La Pinacoteca è oggi un laboratorio vivente, in cui gli studenti possono non solo osservare le opere d'arte, ma diventarne anche partecipanti attivi, imparando attraverso l'esperienza diretta (Panizza, 2009). Le sue installazioni interattive invitano il pubblico a toccare, esplorare e sperimentare (Pernaselci, 2014), trasformando il processo di apprendimento in un'esperienza giocosa e appassionante.

L'approccio multisensoriale, con l'uso di suoni, luci e materiali tattili, diventa una chiave per coinvolgere il pubblico in modo completo, indipendentemente dalle diverse sensibilità sensoriali.

All'interno del panorama più ampio della pedagogia museale, la visione avanguardistica di Munari assume un ruolo chiave nel promuovere il concetto di inclusione culturale: l'arte e la cultura devono poter essere accessibili a tutti, indipendentemente dalle abilità o conoscenze pregresse dei fruitori.

Il metodo di Munari orienta tutt'oggi le attività pratiche sul processo creativo piuttosto che sul prodotto finale, abbracciando la visione di un ambiente culturale inclusivo e aperto a tutti. Un approccio olistico, questo, che va oltre la mera accessibilità fisica; elemento che resta comunque uno dei punti fondamentali del programma: garantire che il museo si prefiguri come ambiente aperto e accessibile, con rampe, ascensori e indicazioni chiare che sappiano accogliere e guidare persone con diverse abilità fisiche.

Nel perseguire la promozione dell'inclusione culturale, Munari propone l'idea di una comunicazione universale. La sua strategia si basa sull'uso di simboli, colori e linguaggio visuale per rendere le esposizioni e le informazioni comprensibili a un pubblico diversificato, superando le barriere linguistiche, fisiche e culturali. Questo approccio facilita l'accesso alle informazioni e crea un legame più profondo tra il visitatore e il contenuto esposto.

3. “Giocare con l’arte”

I laboratori furono una risposta concreta del sincero impegno etico che caratterizzò l’operato dell’artista e designer Bruno Munari, il quale, per poter mettere in atto il suo percorso e i suoi principi, decise di allestire appositi spazi per bambini all’interno di strutture specifiche.

Proprio il primo laboratorio di Bruno Munari “Giocare con l’arte” fu istituito nel 1977 a Milano, nella galleria nazionale d’arte antica e moderna della Pinacoteca di Brera.

Un luogo di conoscenza, scoperta e sperimentazione per i bambini, in cui tutte le attività non perdevano la loro natura ludica.

Bruno Munari ha affrontato la realizzazione dei suoi laboratori partendo da una critica costruttiva nei confronti di un sistema educativo ritenuto obsoleto e dannoso per lo sviluppo individuale. La sua analisi evidenziava la predominanza di un approccio formativo basato esclusivamente sulla dimensione letteraria e linguistica, con il linguaggio parlato inteso come unico strumento educativo. Munari (1981), tuttavia, sosteneva che la parola può offrire solo una visione parziale della realtà circostante e che per una formazione completa è necessario integrare diverse tipologie di mezzi, con particolare attenzione alla comunicazione visiva.

Secondo Munari, la formazione deve andare oltre la mera integrazione di momenti ludici o pause nell’ambito di un sistema educativo preesistente, riconoscendo la necessità di ricostruire la struttura educativa in modo che l’approccio estetico sia intrinseco al sistema, e non considerato come aspetto marginale.

L’educazione proposta da Munari non mira solo a fornire nozioni, ma a sviluppare soprattutto l’elasticità intellettuale e la capacità di reazione a stimoli diversificati (Bojani, 2000).

Il suo approccio enfatizza la libertà espressiva dei bambini, che non implica un semplice “lasciar fare”. Al contrario, Munari promuove l’idea di una libertà guidata, che coinvolge l’apprendimento pratico di strumenti e tecniche specifiche. In altre parole, stimolare la creatività significa fornire ai bambini non solo la libertà di esprimere la propria soggettività, ma anche la possibilità di acquisire competenze pratiche attraverso l’esperienza diretta e il gioco.

Munari suggerisce che è attraverso l’azione diretta e l’esperienza del “*learning by doing*”, che i bambini possono effettivamente comprendere e interiorizzare le conoscenze.

Il coinvolgimento attivo del bambino in attività pratiche non solo favorisce l’apprendimento di strumenti e tecniche specifiche, ma stimola anche la rielaborazione cognitiva e operativa dell’esperienza vissuta.

La libertà, nell’ottica di Munari, si manifesta nell’utilizzo delle conoscenze acquisite e nella capacità di fare scelte tra diverse alternative. Questo approccio si allinea con i principi dell’attivismo pedagogico, sottolineando l’impor-

tanza di un coinvolgimento attivo, dell'apprendimento pratico e della libertà guidata nell'educazione dei bambini.

L'essenza di questi laboratori (Munari, 1994) risiede nella concezione dell'apprendimento come un'esperienza pratica e ludica. Le attività proposte in questi laboratori abbracciano una vasta gamma di tecniche, che vanno dalle tradizionali pratiche di pittura e disegno a esperimenti più audaci e interattivi (Munari, 1977).

Munari spinge i giovani fruitori a esplorare liberamente diversi materiali, forme e colori, rompendo le regole convenzionali. L'obiettivo è quello di incentivare la libertà espressiva e sviluppare la capacità di osservare il mondo da molteplici prospettive.

Il programma "Giocare con l'Arte", che ha visto la sua prima applicazione alla Pinacoteca di Brera, fu replicato l'anno seguente a Faenza (Munari, 1986), con i medesimi principi di base, ma adattati al Museo delle ceramiche, e questa volta nella formula di laboratorio permanente. Nel 1988, il progetto venne realizzato anche al Museo d'Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato e successivamente nei musei, nelle biblioteche e nelle scuole d'Italia e del mondo.

Questi laboratori incarnano l'idea che giocare con l'arte non sia solo un modo di apprendere, ma anche e soprattutto un'occasione di vivere e di esplorare il mondo circostante (Finessi & Lupi, 2005).

Conclusioni

Partendo dall'analisi compiuta in questo contributo sulla figura avanguardista di Bruno Munari e sulla funzione pedagogica dei musei, si può desumere come questi, abbiano già compiuto una parte del percorso che porta al cambiamento dal punto di vista educativo, in una trasformazione della durata pluridecennale, e ancora in corso, che ha l'ambizioso scopo di condurre al museo del futuro. Bruno Munari ha rivoluzionato il modo in cui concepiamo il legame tra museo, educazione e inclusione culturale, plasmando un nuovo paradigma che ha trasformato i musei in ambienti aperti, accoglienti e formativi per tutti. La sua visione innovativa ha abbattuto barriere, aprendo le porte delle istituzioni culturali a un pubblico sempre più ampio e diversificato.

Nonostante il processo evolutivo abbia avuto inizio, è evidente come molta strada è ancora da fare. Potrebbe essere utile riflettere maggiormente su quali siano le politiche migliori da intraprendere, e quali siano le azioni educative più adatte alle specificità del contesto.

L'influenza di Munari si riflette chiaramente nelle istituzioni culturali contemporanee.

Musei in tutto il mondo stanno adottando la sua filosofia, impegnandosi a creare ambienti più inclusivi e stimolanti per ampliare le possibilità di fruizione. Munari ha lasciato un'impronta duratura nelle iniziative culturali che

mirano a coinvolgere il pubblico in modo attivo, abbattendo le tradizionali barriere che separavano le persone dall'arte e dalla cultura.

Le iniziative educative dell'artista cominciate con il programma alla Pinacoteca di Brera – e le esperienze ad esso collegate – hanno aperto nuove prospettive nell'ambito dell'educazione artistica, affermando l'importanza di un approccio attivo, multisensoriale e inclusivo nella promozione della cultura e dell'identità italiana.

Il contributo pionieristico di Munari rimane ancora oggi una guida fondamentale nei programmi di promozione dell'arte e della cultura come strumenti di inclusione, avendo influenzato in maniera sostanziale il modo in cui comprendiamo e viviamo l'educazione artistica e la fruizione dei musei.

Per conferire un futuro vivace e dinamico al panorama museale, occorre promuovere una maggiore collaborazione tra le diverse agenzie educative, che esse siano formali o non formali. Solo attraverso la definizione di obiettivi comuni e l'unità di sforzi si potrà contribuire al progresso e compiere i passi necessari per raggiungere uno standard qualitativo all'altezza del ricco panorama artistico-culturale italiano.

Bibliografia

- Anderson, D., Piscitelli, B., Weier, K., Everett, M., & Tayler, C. (2002). Children's museum experiences: Identifying powerful mediators of learning. *The Museum Journal*, 45(3), 213-231.
- Bevilacqua, B. (2011). Apprendimento significativo mediato dalle nuove tecnologie. *Rivista Scuola IaD, Modelli, Politiche Ricerca & Tecnologie*, 4(4), 138-171.
- Bojani, G. C., & Valli, D. (2000). *Munari: Arte come didattica: Atti del Convegno di studi, Faenza 1999*. Centro Di.
- Downey, K. (2020). Reaching out, reaching. Museum educators and radical transformation. *Journal of Museum Education*, 45(4), 375-388.
- Falk, J., & Sheppard, B. (2006). *Thriving in the knowledge age: New business models for museums and other cultural institutions*. AltaMira Press.
- Finessi, B., & Lupi, I. (2005). *Su Munari*. Abitare Segesta.
- Galeotti, G. (2019). La salvaguardia dell'eredità culturale che generare valore sociale. In G. Del Gobbo, G. Galeotti, V. Pica, & V. Zucchi (Eds.), *Museums & Society: Sguardi interdisciplinari sul museo* (pp. 140-149). Pacini Editore.
- Gardner, H. (1994). *Intelligenze multiple*. Edizioni Anabasi.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Routledge.
- Magoga, V. G. I. (2019). Il museo nel sistema dell'arte come Casa delle Culture. *Novecento transnazionale. Letterature, arti e culture*, 3(2), 174-184.
- Meneguzzo, M. (1993). *Bruno Munari*. Laterza.

- Ministero Della Pubblica Istruzione. (2012). *Indicazioni per il curricolo per la scuola dell'infanzia e per il primo ciclo d'istruzione*. Roma.
- Montessori, M. (1999). *La scoperta del bambino*. Garzanti.
- Munari, A. (1986). Dal laboratorio al museo: per una metodologia di comunicazione del sapere. In Museo internazionale delle ceramiche di Faenza (Ed.), *Laboratorio Giocare con l'arte*, 4, 72-77.
- Munari, A. (1994). Appunti metodologici per i laboratori "Giocare con l'arte". *Quaderni Gruppo Immagine*, 2, 1-12.
- Munari, B. (1981). *Da cosa nasce cosa*. Laterza.
- Munari, B. (1985). *Laboratori tattili*. Zanichelli.
- Nardi, E. (1996). *Imparare al museo. Percorsi di didattica museale*. Tecnodid.
- Nardi, E. (2004). *Musei e pubblico: un rapporto educativo*. FrancoAngeli.
- Panizza, L. (2009). L'incontro di Bruno Munari con la didattica attiva. *Ricerche di Pedagogia e Didattica*, 4(1), 1-19.
- Pernaselci, V. (2014). *L'educazione sensoriale*. Armando Editore.
- Tlili, A. (2015). In search of museum professional knowledge base: Mapping the professional knowledge debate onto museum work. *Educational Philosophy and Theory*, 48(11), 1100-1122.
- Tran, L. U. (2006). Teaching science in museums: The pedagogy and goals of museum educators. *Science Education*, 91(2), 278-297.
- Tran, L. U., & King, H. (2007). The professionalization of museum educators: The case in science museums. *Museum Management and Curatorship*, 22(2), 131-141.
- UNESCO. (2021). *Global education monitoring report, 2021/2: Non-state actors in education: Who chooses? Who loses?* UNESCO.
- Weil, S. E. (2002). *Making museums matter*. Smithsonian Institution.
- Wilson, B. G. (1996). Constructivist learning environments. In B. G. Wilson (Ed.), *Case studies in instructional design* (pp. 135-148). Educational Technology.
- Zuccoli, F. (2014). *Didattica tra scuola e museo*. Junior Edizioni.