

Pedro V. Salido López  
María Rosario Irisarri Juste  
(Coords.)

Reflexiones multidisciplinares  
para el tratamiento de la  
competencia artística  
y la formación cultural



Ediciones de la Universidad  
de Castilla-La Mancha



# **Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural**

Pedro V. Salido López

María Rosario Irisarri Juste

(Coords.)



# **Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural**

Pedro V. Salido López

María Rosario Irisarri Juste

(Coords.)



Ediciones de la Universidad  
de Castilla-La Mancha

Cuenca, 2021

© de los textos e ilustraciones: sus autores

© de la edición: Universidad de Castilla-La Mancha

Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Imagen de cubierta: *Dos mujeres thaitianas*, 1899. Paul Gaugin. Metropolitan Museum of Art.

Colección JORNADAS Y CONGRESOS n.º 29

El proceso de selección de originales se ajusta a los criterios específicos del campo 10 de la CENEAI para los sexenios de investigación, en el que se indica que la admisión de los trabajos publicados en las actas de congresos debe responder a criterios de calidad equiparables a los exigidos en las revistas científicas.



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

I.S.S.N.: 2697-049X

I.S.B.N.: 978-84-9044-440-5

D.O.I.: [http://doi.org/10.18239/jornadas\\_2021.29.00](http://doi.org/10.18239/jornadas_2021.29.00)



Esta obra se encuentra bajo una licencia internacional Creative Commons CC BY 4.0. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra no incluida en la licencia Creative Commons CC BY 4.0 solo puede ser realizada con la autorización expresa de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Puede Vd. acceder al texto completo de la licencia en este enlace: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Hecho en España (U.E.) – *Made in Spain (E.U.)*

# ÍNDICE

## Introducción

- Reflexiones multidisciplinares para una educación por competencias: a propósito del desarrollo cultural y la formación artística ..... 11  
*Pedro V. Salido López*

## Parte I. Visiones multidisciplinares sobre el tratamiento de la competencia artística

- Manifiesto por la Didáctica de la Historia..... 15  
*Beatrice Borghi y Rolando Dondarini*
- El museo como espacio educativo para el desarrollo de competencias culturales y artísticas en la formación del profesorado de Educación Primaria. Experiencias formativas en el Museo de Ciudad Real/Convento de la Merced ..... 27  
*Pilar Molina Chamizo y Óscar Jerez García*
- Processo criativo e prática pedagógica na formação do educador enquanto sujeito cultural..... 45  
*Joana Matos, Joana Ferreira y Teresa Matos Pereira*
- Formación artística competencial en contextos de aprendizaje interdisciplinares ..... 59  
*Pedro V. Salido López*
- Processo Criativo, Aprendizagens e Conhecimento: uma abordagem interdisciplinar em artes visuais ..... 75  
*Teresa Matos Pereira y Sandra Antunes*
- Alternativas artísticas para trabajar la concienciación cultural en Educación Infantil a través de los diaporamas..... 87  
*M<sup>a</sup> del Mar Bernabé Villodre*
- Música, interdisciplinariedad y aprendizaje cooperativo: análisis de una intervención en el área literaria de la formación inicial del docente ..... 103  
*Javier Benito Blanco*

Música moderna e integración sociocultural en el aula de Educación Primaria.....	115
<i>Mª del Mar Bernabé Villodre, Desirée García Gil</i>	
La competencia en conciencia cultural y expresiones artísticas como medio de atender a la diversidad .....	125
<i>Javier Rodríguez Torres, Óscar Gómez Jiménez</i>	
Estudio de caso con diagnóstico de TDA-H: influencia de las Artes Plásticas en el rendimiento académico del lenguaje.....	135
<i>Mª del Pilar Aparicio-Flores, Rosa Pilar Esteve-Faubel</i>	
Fundamentos de la neuroeducación en los procesos creativos.....	145
<i>María del Prado Camacho Alarcón</i>	
Espaço Poético: conceito, prática e conhecimento artístico .....	155
<i>Teresa Matos Pereira, Kátia Sá</i>	
De <i>Ben-Hur</i> a <i>Los Vengadores</i> : el cine en el aula de Física y Química .....	167
<i>Leticia Isabel Cabezas Bermejo</i>	
Proyecto de Innovación Educativa: Art around us!.....	179
<i>Ángela López Caballero, Cristina Díaz de la Fuente y Nieves Muelas Yunta</i>	
Proyecto de Innovación Educativa: Luces, Cámara y Acción .....	189
<i>Ángela López Caballero, Cristina Díaz de la Fuente y Nieves Muelas Yunta</i>	
Desarrollo de habilidades cognitivas en el aula bilingüe de <i>Natural Science</i> mediante el uso de actividades plásticas .....	197
<i>Esther Nieto Moreno de Diezmas y Ana Belén Gómez Muñoz</i>	
Cómo enseñar y aprender por competencias en Programas Bilingües (AICLE/CLIL): el caso de la Educación Artística.....	207
<i>Esther Nieto Moreno de Diezmas y M.ª Cristina Ortiz Calero</i>	
Qué evaluar en una representación teatral en Educación Primaria.....	217
<i>Pedro César Mellado Moreno, Montserrat Blanco-García y Pablo Sánchez-Antolín</i>	
El docente como “mediador cultural” desde la Bildung, ante el desafío de las políticas educativas.....	227
<i>Abigail Gualito Atanasio y Flor Angélica Hermida Miralrío</i>	
Proyectos artísticos de visualización de datos, como modelo para el desarrollo de la competencia de colaboración interdisciplinar .....	235
<i>Kepa Landa</i>	

## Parte II. El componente cultural de la competencia artística

Interpretación históricamente informada (HIP) como modelo de investigación artística: estudio de la articulación y del movimiento del arco en la obra para violín solo de J. S. Bach.....	251
<i>Nieves Pascual León y Pablo Martos Lozano</i>	
La reinención del mundo infantil. <i>Ricostruzione futurista dell'universo</i> y el juguete de vanguardia italiano: nexos e influencias en el diseño italiano contemporáneo.....	261
<i>Juan Agustín Mancebo Roca</i>	

Lecturas de género en la ciudad. Cuatro itinerarios didácticos por la estatuaría femenina de Ciudad Real .....	279
<i>Isabel Rodrigo Villena</i>	
La historiografía feminista: una apuesta frente a la invisibilidad .....	297
<i>M<sup>a</sup> Soledad Ruiz Corcuera</i>	
Experiencia de recuperación didáctica de un tema musical popularizado a través del cine: “Don Quijote” (Augusto Algeró).....	307
<i>Virginia Sánchez Rodríguez</i>	
Música y dispositivos móviles. La historia de la música en códigos QR.....	321
<i>Narciso José López García, María del Valle de Moya Martínez y Raquel Bravo Marín</i>	
Música Popular Contemporánea y Educación en Valores: La Movida Madrileña en el Grado en Maestro de Educación Primaria .....	331
<i>José María Peñalver Vilar</i>	
La Historia del Arte en el aula. Del desconocimiento a la integración.....	337
<i>Sara Bastante Valero y María Delgado Martín</i>	
La institucionalización del viaje como método didáctico: la Sociedad Española de Excursiones y sus boletines .....	345
<i>Julia Martínez Cano</i>	
La memoria en imágenes: un modelo de innovación docente mediante la fotografía histórica.....	353
<i>Víctor Iniesta Sepúlveda</i>	
Valores culturais e a representação artística dos animais .....	359
<i>António Almeida y Rafael Sumozas</i>	



# La reinención del mundo infantil. *Ricostruzione futurista dell'universo* y el juguete de vanguardia italiano: nexos e influencias en el diseño italiano contemporáneo

Juan Agustín Mancebo Roca

Universidad de Castilla-La Mancha

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4942-8879>

[http://doi.org/10.18239/jornadas\\_2021.29.22](http://doi.org/10.18239/jornadas_2021.29.22)

Hallaremos equivalentes abstractos de todas las formas y de todos los elementos del universo para, combinándolos entre sí y siguiendo los caprichos de nuestra inspiración, formar conjuntos plásticos que pondremos en movimiento.  
(Balla y Depero)

Tras la Primera Guerra Mundial, el movimiento futurista sufrió una crisis derivada de su interpretación de la guerra mencionada en el noveno punto de su texto fundacional de 1909: «queremos glorificar la guerra –única higiene del mundo– el militarismo, el patriotismo, el ademán destructivo de los anarquistas, las grandes ideas por las que se muere y el desprecio a la mujer» y del que Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) había publicado un *volantino* con motivo de la toma de Trípoli el 5 de octubre de 1911, Direzione del Movimento Futurista: corso Venezia, 61, Milán y, posteriormente, publicaría un libro homónimo en Edizioni Futuriste di «Poesia», Milán, 1915 (Marinetti, 1968: 233-341). La aclamación belicista, en los primeros años de la vanguardia, suponía acabar con el pasadismo, proclamar la muerte del arte y establecer un estándar creativo *ex novo* que aboliera los límites entre arte y vida.

Durante el periodo intervencionista, el movimiento futurista ya se había fracturado con la escisión del grupo florentino reunido entorno a la revista *Lacerba* (enero de 1913- mayo de 1915). Pese a que milaneses y florentinos compartían el mismo carácter «rebelde y subversivo» (Salaris, 2012: 372) las relaciones entre ambos grupos nunca fueron fluidas y, en febrero de 1914, se inició un distanciamiento que concluyó en una abrupta ruptura debida al dogmatismo impuesto por la sede milanesa. La salida de Giovanni Papini (1881-1956), Ardengo Soffici (1879-1964) y Aldo Palazzeschi (1885-1974) aniquiló la vía moderada del futurismo italiano e inició el recorrido personalista bajo la mirada vigilante de su fundador. *Lacerba*, que a su vez era una escisión de la revista *La Voce* (1908-1916) de Giuseppe Prezzolini (1882-1982), terminó de editarse tras sesenta y nueve números cuando Italia declaró la guerra a Austria. *Abbiammo vinto!* –¡Hemos vencido!– fue el titular de su última cabecera, una victoria que anunciaba la derrota.

La guerra supuso, por otra parte, la pérdida de dos de los creadores futuristas más relevantes, Umberto Boccioni (1882-1916) y Antonio Sant'Elia (1888-1916) el primero por una caída a caballo en una práctica militar y el segundo con un balazo en la cabeza en Monte Sul Carso. Antes de su enrolamiento habían iniciado itinerarios creativos que les alejaban del movimiento

después de haber cimentado gran parte del corpus teórico y práctico en la pintura y la escultura, en el caso del primero, y de la arquitectura –a partir de su conocido manifiesto y de los proyectos presentados como *città nuova* o *città futurista* en 1914– en el caso del segundo.

Otras figuras emblemáticas del movimiento, horrorizadas por lo que había supuesto el conflicto como Carlo Carrà (1881-1966), Mario Sironi (1885-1961) y Gino Severini (1883-1966) se redimieron retornando al orden. Carrà y Sironi lo hicieron dentro del movimiento metafísico que, desde sus inicios, había sido implacable con la modernolatría futurista, denunciando sus excesos e incongruencias y, más tarde, en el Novecento, donde Sironi, con Carrà, Campiglia y Funi, elaborarían el antivanguardista *Manifesto della pittura murale*, La Colonna n° 1, Milán, 1933. Carrà reivindicaría el legado de Paolo Ucello y Piero della Francesca a partir de 1916 y terminaría retratando de forma orgánica a la aristocracia italiana lo que ejemplificaba el estre-pitoso fracaso del programa de la vanguardia. Severini volvió al cubismo y a la disciplina de la pintura francesa negando retrospectivamente su aventura futurista (Severini, 2008: 84-112).

Quedó, por tanto, un terreno baldío que fue ocupado por los creadores arribistas alejados de la dimensión de los artistas que habían determinado el primer futurismo. Fueron, en muchas ocasiones, artistas ligados a grupúsculos de provincia en un movimiento que seguía respirando únicamente por el artificial empeño de Marinetti de sobrevivirlo –o más bien, de cohabitar, sin entrar en conflictos graves, con el fascismo italiano–. Fue un periodo tan complejo como arriesgado, en el que tuvieron cabida propuestas estéticas con un marcado acento político y planteamientos que, pese a estar adscritos a esa dimensión, plantearon soluciones plásticas capaces de adaptarse y dar respuesta a ese periodo convulso. Walter Benjamin escribiría a este respecto en 1934 que el futurismo en «su autoalineación ha alcanzado un grado que le permite vivir su propia destrucción como un goce estético de primer orden. Este es el esteticismo de la política que el fascismo propugna» (Benjamin, 1989: 57).

## 1. DE EXTINCIÓN PROGRAMÁTICA A LA RECONSTRUCCIÓN

Cuando el movimiento futurista parecía estar condenado a la desaparición, dos artistas que habían emergido en el periodo heroico conformarían su modelo de reorganización iniciando un programa que dejaba de lado la praxis artística tradicional para vincularse con los procedimientos que habían iniciado otras vanguardias europeas, lo que significaba, por ende, el desplazamiento de una política de autor a una política de producción destinada a la optimización de imágenes en un mundo en transformación.

En 1914, tras unos inicios pictóricos ligados a la descomposición del movimiento y a experiencias cercanas a la cronofotografía, Giacomo Balla (1871-1958) continuaba investigando la representación del dinamismo. Balla utilizaba la desintegración del objeto y su campo espacial derivado que supuso el inicio de la fase abstracta de su carrera. Esa producción de *vortex* se permeabilizaría de la pintura a la escultura y de ahí a otras disciplinas artísticas. Proyectos como *Vortice + forme + volume progetto per la visione frontale* (1914), *Linea di velocità + forma rumore progetto per la visione frontale*, (1914) y *Pugno di Boccioni progetto esecutivo*, (1916), –convertido posteriormente en escultura y membrete de carta oficial del movimiento– fueron trabajos que se concretarían en proyectos de mobiliario como, por ejemplo, *Il Paravento con linea di Velocità* (1916-17); los estudios de decoración –que habían tenido un proemio con la decoración de la Casa Löwenstein en Düsseldorf (1912)– como *Proyecto de decoración de salón* (1918) y el *Estudio de decoración* (1919) y, finalmente en 1920, en su casa futurista, una intervención integral elaborada con elementos concebidos *ex profeso* para ese espacio. La Casa de Arte Balla sita en la vía Oslavia 39B de Roma, había tenido otras sedes en una habitación de un convento en vía Paisiello y en la vía Porpora de la capital italiana y funcionaba como casa, estudio y taller de

Balla por una parte y una especie de galería de arte por otro, ya que se podía visitar los domingos por la mañana previo pago de una entrada.

Fortunato Depero (1892-1960) experimentaría una línea de trabajo similar. Nacido en Fondo y residente en Rovereto –que aún pertenecía al imperio austrohúngaro– conocía el movimiento futurista cuando publicó su libro *Spezzature (Impressioni: Segni-ritmi)*, Mercurio, Rovereto (1913) que recopilaba prosa, poesía e imágenes, pudiendo afirmarse que sus intereses sobre el dinamismo plástico eran similares a los de los futuristas ya que resumía su inquietud por la representación del objeto junto a las fuerzas que provocaba. Hay que reseñar igualmente, que la formación de Depero determinará su preocupación para conseguir la integración de las artes en un proyecto de transformación global. Tal y como apunta Maurizio Scudiero, su educación en la *Scuola Reale Elisabetina* era de tradición centroeuropea «una escuela con itinerario de artes aplicadas, similar al de las *Realschulen*, dispersas por todos los territorios austrohúngaros que a su vez se inspiraban en el modelo bávaro iniciado ya en los primeros años del siglo XIX» (Scudiero, 2015: 252), una influencia que se hará muy presente y determinará todo su periplo creativo.

Durante la *Esposizione di Scultura futurista del Pittore e Scutore futurista Umberto Boccioni* en la Galería Sprovieri de Roma Depero, que se había trasladado a la capital el 11 de diciembre de 1913, conocerá a Giacomo Balla y tomará contacto con el movimiento. Plenamente adscrito al grupo futurista meses después por mediación de Balla, participará en la *Mostra d'Arte Libera Internazionale* (1914) en la que expuso trabajos influidos por las investigaciones pictóricas del turinés. La afinidad ideológica y los intereses creativos comunes les hizo plantearse una relectura de los métodos artísticos para superar y renovar el concepto de producción tradicional. Pese a que el propio Depero elaboraría un bosquejo anterior –el manuscrito *Complessità plastica- Gioco libero futurista- L'essere vivente artificiale* (1914), ambos firmaron uno de los manifiestos determinantes para comprender el itinerario futurista a partir de la segunda mitad del movimiento, *Ricostruzione futurista dell'universo*, Direzione del Movimento Futurista: corso Venezia 61 Milán, 11 de marzo de 1915.

Lo que caracterizaba y diferenciaba *Ricostruzione futurista dell'universo* –que nos atrevemos a considerar como el más relevante de los manifiestos futuristas o, al menos, el que tuvo una mayor trascendencia en su producción de imágenes– fue una retórica alejada de la confrontación y la violencia exacerbada de las primeras proclamas, así como un tono netamente constructivo en el que manifestaban: «queremos realizar esa fusión total para reconstruir el universo alegrándolo, recreándolo integralmente» (Balla/Depero, 1915). El manifiesto no miraba despectivamente al pasado, sino que mantenía una vocación pedagógica para diseñar el presente a través de una consecución lógica del concepto de obra de arte clásica, presentando un programa que trasladaba su laboratorio de experiencias a partir de los *complessi plastici* (1914) y en los que destacaban la atención al paisaje artificial, al animal metálico y al juguete. Este último se entendería como un elemento determinante para la formación de la personalidad de los niños,

en los juegos y los juguetes, como en todas las manifestaciones retrógradas, no hay más que grotesca imitación, timidez (trenecitos, carrocitas, muñecos inmóviles, caricaturas cretinas de objetos domésticos) anti-gimnásticos o monótonos, solamente aptos para atontar y desalentar al niño (Balla/Depero, 1915).

El juguete era concebido como un instrumento que transformaría al niño en un adulto nuevo dotándolo de los recursos esenciales para desarrollarse plenamente. A través de la reinterpretación de los *complessi plastici* construirían juguetes que tendrían como fin último, la felicidad y la formación por medio de la comicidad. Estimularían, asimismo, la elasticidad del cuerpo, la imaginación por la sorpresa, desarrollarían su sensibilidad y sus sentidos e inspirarían lo físico a través de elementos que les familiarizaran con la agresividad –esta última premisa ligada al

belicismo que, desde la enunciación primigenia de Marinetti, se repetiría prácticamente en la totalidad de los textos futuristas como un mantra-. Los primeros puntos, con una clara vocación pedagógica, coincidían con otros programas de la vanguardia que hablaban de la formación del niño y de su repercusión posterior «el juguete futurista será muy útil también para el adulto, porque lo mantendrá joven, ágil, festivo, desenvuelto, dispuesto a todo, infatigable, instintivo e intuitivo» (Balla/Depero 1915). La relevancia de la propuesta sobre el juguete en el texto se puede considerar como un manifiesto dentro de otro manifiesto (San Martín, 1991: 56) –que denotaría la presunta *canibalización* de un texto precedente de Francesco Cangiullo (1884-1977)–. Esas premisas, por otro lado, tendrán una aplicación en los trabajos de Balla y Depero y en el de artistas vinculados de una u otra forma a la vanguardia italiana.

*Ricostruzione futurista dell'universo* fue el primer documento en el que los artistas de vanguardia se preocupaban por el mundo infantil. Su concepción se ligaba con las propuestas pedagógicas de la médica y educadora italiana Maria Montessori (1870-1952). Lejos de la radicalidad de los futuristas que buscaban ante todo desvincularse del pasado, Montessori planteaba la necesidad de establecer puentes entre la creación y la infancia. De este modo, la pedagogía italiana y la vanguardia futurista, a priori, utilizaron lenguajes teóricos opuestos, aunque, en la práctica, esto no fue así (Pérez, 1998: 13). Las teorías más radicales de Balla y Depero quedaron enterradas una vez que se dedicaron a la producción objetual con experiencias que buscaban acercamientos entre el arte y el mundo infantil y la intervención en cualquier campo creativo dejando atrás las líneas de actuación clásicas –la pintura y la escultura– que se incorporarán a las nuevas disciplinas para diseñar un mundo conforme a las teorías artísticas preconizadas por la vanguardia italiana

## 2. EL PAISAJE ARTIFICIAL: FLORES QUE SON JUGUETES

La creación de la flora futurista fue parte esencial del programa de Giacomo Balla para modificar y construir la nueva realidad mecánica. Su escenografía para *Feu d'artifice* (1917) de Igor Stravinsky, comisionada por Serguei Diághilev (1872-1929) para sus Ballets Rusos, denotaba la preocupación por estudiar las variaciones de la naturaleza y su aplicación artificial. Entre 1918 y 1925, trabajó en las flores a través de varias disciplinas y, al igual que Depero, amplió el campo escénico interconectándolo con la plástica. Las flores futuristas de Balla estaban caracterizadas por una rigurosa geometría que apuntaba a la estética mecánica. En un primer periodo sus flores tuvieron acabados más abruptos mientras que, en un segundo momento, estuvieron definidas por una mayor preocupación formal, sintetizándose en formas que parecen sugerir la preocupación por una creación seriada.

Concebidas como elementos exentos que tendrían que decorar el interior de su casa de arte confrontándose además con su jardín de flores naturales, las flores de Balla se convirtieron en protagonistas del día a día del creador como atestiguan las instantáneas en blanco y negro y en color de las flores en su casa y su jardín. En una de las salas de su casa, el «pequeño estudio rojo», se reconocía la *Fiore futurista azzurro verde e blu* (1918) de la que existen catalogadas las dos versiones que aparecen en la fotografía. Otras aparecen en diferentes estancias como complemento del mobiliario, puesto que el creador turinés estudió la posibilidad de que fueran de gran tamaño por una parte y de que se pudieran adaptar a pequeños espacios como motivos decorativos por otra. También hay imágenes del jardín en las que las flores artificiales convivían y complementarían a la flora natural. El protagonismo y el carácter lúdico de las mismas se reconoce en otras imágenes domésticas del pintor y sus hijas Luce y Erica, en las que aparecen independientemente o formando parte de pinturas, mobiliario, decoración y artes aplicadas. Las flores de Balla son uno de los mejores ejemplos del desarrollo de la naturaleza artificial que, en contraposición al universo natural, se desarrolló en el movimiento futurista. De hecho, la Triennale de Milán de 2009

organizó la muestra *Flora futurista* comisariada por Alessandro Ortenzi y Anna Scavezzone, que celebraba el centenario del movimiento con la inclusión de las flores de Balla en los jardines de la muestra milanesa que conmemoraba las experiencias precedentes del creador en su casa-estudio.

La flora futurista será recuperada puntualmente por otros miembros del grupo menos relevantes. El aeropoeta y piloto Fedele Azari (1895-1930) concebirá con motivo del congreso futurista celebrado en Milán *La flora futurista ed equivalenti plastici di odori artificiali. Manifesto futurista*, Direzione del Movimento Futurista: piazza Adriana 30, Roma, noviembre de 1924, en el que reivindicaba la creación de una flora «originalísima, absolutamente inventada, coloradísima, perfumadísima» que terminaría con la monotonía decorativa de las flores naturales. Las flores tradicionales serían aniquiladas por flores artificiales que destilarían aromas modernos como la gasolina y el cloroformo. Algo más tarde Oswald Bot (1895-1958) publicó *Flora futurista-90 illustrazioni* en Mario Casarola, Piacenza, 1930, con prólogo de Aldo Ambrogio, un volumen de proyectos bidimensionales de flores futuristas,

He aquí como el tornillo, la rueda, la dinamo, el volante, el carburador, hacen florecer con sus nuevas armonías la decoración ambiental. El bruñido metal, sólido y cortante, reluciente al reflejo de luces y de sombras, abre un campo nuevo a la tenue delicadeza de la flor destinada a la armonía breve de su vana existencia (Ambrogio, 1982).

Algunas de ellas fueron elaboradas tridimensionalmente y presentadas en la muestra de Pontus Hultén *Futurismo & Futurismi* del Palacio Grassi de Venecia en 1986. La permanente actualidad de las flores futuristas de Bot quedó patente en la muestra *La flora meccanica di Oswald Bot* organizada por la galería Biffi de Piacenza, su localidad natal, entre septiembre y octubre de 2015. Las flores de Bot son uno de los motivos que se reconstruyen con más profusión en las escuelas de diseño en la actualidad y ejemplifican la originalidad de la flora futurista como motivo lúdico de intervención creativa.

## 2.1. UNA CONCEPCIÓN INTEGRAL DEL ESPACIO

La experiencia escénica de Fortunato Depero supone un punto de inflexión para la conceptualización y la aplicación de su propuesta artística ya que esos motivos se permeabilizarán en los diferentes espacios de trabajo por los que transitó y en los que los conceptos del juego, el juguete y las referencias al mundo infantil estuvieron muy presentes. Los *complessi plastici motorumoristi* incorporaban las experiencias compartidas con Balla y las propuestas teóricas apuntadas previamente en los manifiestos de Carlo Carrà *La pittura dei suoni, rumori e odori*, Direzione del Movimento Futurista: corso Venezia 61, Milán, 11 de agosto de 1913 y el libro *parolibero* de Marinetti *Zang Tumb Tumb. La battaglia di Adrianopoli*, Edizioni Futuriste di «Poesia», Milán 1914.

Depero comprendió el teatro como una experiencia dinámica en la que actor y espectador se complementaban al igual que el artista y el receptor de la obra en una exposición. Su primera aproximación escénica fue *Colori* (1915) y estaba conformada por un espacio de color azul que sustituía a los actores por abstracciones geométricas que ocuparían su rol interpretativo. Continuó con *Mimismagia* (1916) una experiencia de transición para la que abocetó una serie de vestidos –de los que se han conservado cuatro– que se transformarían en el escenario activados por el movimiento de los actores que iban generando modelos dinámicos en su descomposición y que denotaban «los primeros atisbos del específico futurista en el vestuario para el arte y la transgresión social» (San Martín, 1991: 135) como había apuntado Balla en *Il vestito antineutrale*, Direzione del Movimento Futurista: corso Venezia, 61, Milán, 11 de septiembre de 1914.

El productor Serguéi Diághilev le hizo dos encargos que supusieron sus primeras propuestas teatrales completas. La primera, *Le Chant du rossignol* (*El canto del ruiseñor*, 1917) fue un contra-

to para la creación de un escenario y treinta y cinco vestidos basados en el cuento *El ruiseñor* (1843) de Hans Christian Andersen. En el proyecto destacaba el gigantesco jardín artificial de flores tropicales y mecánicas inspiradas en los suntuosos jardines del cuento, definidas por el artista como *flora mágica*, para las que planteó una gran columna de casi seis metros sobre la que distribuiría la flora consistente en doce estructuras sobredimensionadas de estilo naïf caracterizadas por una desbordante imaginación divididas en veinticuatro estructuras mitad para la forma vegetal, mitad para los tallos.

El vestuario, al igual que el modelo de *Mimismagia*, respondía al modelo orgánico que se correspondería con el escenario reflejando el crecimiento vegetal. La escenografía y vestuario, pese al entusiasmo que suscitaron, tuvieron una serie de problemas técnicos que impidieron su puesta en escena. A pesar de ello *Le Chant du rossignol* se considera como uno de los grandes proyectos de Depero y la escenografía se puede ver reconstruida en el MART de Rovereto y en funciones en las que se destaca su carácter lúdico en el que se facultaba la interrelación entre los elementos escénicos y actorales.

En verano de ese año, Diaghilev le encargó el vestuario para *Il giardino zoológico* del futurista napolitano Francesco Cangiullo—cuyo trabajo era reconocido por sus efectos de sorpresa— una obra que debía ser musicalizada por Maurice Ravel (1875-1937). La carga humorística del libreto fue resuelta por Depero mediante la elaboración de collages y figurines para diferentes personajes, así como por la creación de maquetas de madera de una fauna que supuso el proemio de su trabajo en el *Teatro Plastico*.

La conversión de la pintura a la realidad plástica estaría determinada por la creación de *I Balli Plastici* (1918) en los que concretaría sus investigaciones previas y para los que concebirá una serie de marionetas gigantes con una estética que volvía a tomar como referente al juguete y el mundo infantil, una «hipótesis de experimentación pura de sus elaboradas escenografías con la experiencia concreta de su escena teatral, en la situación, a través de una simulación, de perspectivas, luces, colores y volúmenes tratados por abstracciones y síntesis de sus infatigables anotaciones teatrales» (Belli, 1989: 10). Las marionetas eran geometrías puras con referencia al mundo mecánico «realizadas en madera pintada con colores lisos y muy vivos (...) animadas por movimientos precisos y bruscos, como si fueran robots mecánicos» (Lista, 2000: 169). La obra, realizada con la colaboración y patrocinio del escritor suizo Gilbert Clavel (1883-1927) al que había conocido durante una estancia en Capri en 1917, se estrenaría el 14 de abril en el Teatro dei Piccoli di Palazzo Odesclachi en Roma y tendría once representaciones. La crítica respondió al ambicioso trabajo de Depero con reseñas vehementes,

Sobre el pequeño escenario del teatro de marionetas existe una hilaridad arlequinesca de colores. El cubismo recorta sus bloques cuadrangulares y sus pirámides torcidas. Todas las marionetas están lacadas y esmaltadas, son estilizadas y geométricas en sus movimientos, más de marcha que de baile (Cavadini 1998: 256).

Marinetti escribió al respecto que «los niños de la sala dan saltos de alegría... responden con entusiasmo a aquellas marionetas que son las más bonitas, las más vivas» (Cavadini, 2011, 188). Pese a las buenas críticas, el público no tuvo demasiado interés en la obra ya que no estaba acostumbrado a los experimentos de la vanguardia algo que lamentablemente fue una constante en la recepción del trabajo de Depero. Pese al esfuerzo que había supuesto su construcción y la calidad objetual de piezas, las marionetas quedaron guardadas en un depósito hasta 1922. Luego, sirvieron como leña para calentar la casa de un Depero acuciado por las deudas y la pobreza en Rovereto. El *revival* por obra deperiana permitió la reconstrucción de las treinta marionetas que componían los *Balli Plastici* en 1982 que son piezas que han sido utilizadas en la práctica totalidad de las muestras dedicadas al creador de Rovereto.

Los proyectos escénicos deperianos se permeabilizarán a otras disciplinas plásticas como la pintura, el diseño y la ilustración. En el caso de su colaboración con Gilbert Clavel se corporeizó en la cubierta e imágenes del libro *Un istituto per suicidi*, Bernard Lux, Roma, (1918) en el subrayaba el carácter infantil propuesto por sus *I Balli Plastici* como apunta Nicoletta Boschiero: «las atmósferas oníricas de las ilustraciones delimitan la evolución del sentido metafísico de Depero y la matriz de las experiencias futuras de los *Balli Plastici*, sobre todo en lo que concierne al tejido escénico de las pequeñas *pièces*, grotescas, divertimentos y también inquietantes y no siempre felices como cualquier cuento respetable» (Boschiero, 1989: 81).

Depero convirtió sus marionetas en los motivos principales de su pintura en obras que se interconectaban y resumían su experiencia teatral: *La grande selvaggia* (1917), *I Miei Balli Plastici* (1918), *Rotazione di ballerina e pappagalli* (1917-18) o *Corteo della gran bambola* (1920) representaban a los personajes protagonistas de sus ballets. Sus marionetas se anticiparían a las investigaciones mecánicas –influidas por el constructivismo– de Ivo Pannaggi (1901-1981) y Vinicio Paladini– (1902-1971) que tendrían una versión escénica dominada por la estética de la máquina.

Con la apertura de la Casa de Arte Depero en Rovereto (1919) sus investigaciones teatrales se trasladarían al diseño de mobiliario, las arquitecturas efímeras y tipográficas, la decoración de interiores, el diseño gráfico e industrial y por extensión a los juguetes. Depero ya había realizado juguetes previamente como *La toga e il tarlo* (1914) «que puede relacionarse con otro juguete-cuento, *Pinocchio, il gato e la volpe*, cuyo rastro se ha perdido y que perteneció a Léon Bask» (Cavadini, 2011: 184) y *Pappagallo* (1917) así como los cuadros *Rotazione di ballerina e pappagalli* y *Pappagallo, civetta e uccello meccanico*, ambos de 1917, que exploraban igualmente los recursos infantiles. Otras aproximaciones denotaban un lenguaje del juguete todavía en formación como *Costruzione di donna* (1917) y *Costruzione di bambina* (1917).

Tras la constitución de la casa de arte sus juguetes estuvieron más elaborados recurriendo a formas esenciales, elementos reconocibles y acabados en madera policromada como la serie de *Rinoceronti* (1923) y *Orso* (1923) que remitían a modelos de animales clásicos, así como sus *mangiatori di cuore* (1922-1923), los *martellatori macchina* (1925), la serie de *cavaliere piumato* (1925) o los *selvaggi* que partían del esquematismo y la geometría de planos recortados y que apuntaban a la abstracción y a temas fundamentados en los relatos y la fantasía que resumiría gran parte de sus intereses en esa época. Uno de sus juguetes más emblemáticos fue su *Pittore* (1922-23) una especie de marioneta articulada en el que «el espacio para la fantasía queda abierto, y –como Depero parece decir– ¿qué hay mejor y más libre que la fantasía?» (Cavadini, 2011: 186). Los juguetes de su Casa de Arte fueron presentados con éxito en la *Mostra Internazionale di Arte Decorativa*, Monza (1923) y en la *Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes*, París (1925).

El incansable trabajo de Depero fusionaría la estética del juguete con la publicidad ya que consideraba que el arte del futuro sería esencialmente publicitario como escribió en el *Manifesto dell'arte pubblicitaria futurista* (1931) (Depero, 2012, 135-139). Sus marionetas pasaron de la pintura a la escena y de ahí a carteles y decoraciones, estableciendo un recorrido transversal entre todas las disciplinas. De hecho, son reconocibles entre otros muchos, los pequeños bebedores realizados para *Campari, plastico pubblicitario* (1925) que se convirtieron a la vez en motivo pictórico de la portada de *Vanity Fair* (1930). Esta transición demuestra que su lenguaje no se agotaba, sino que lo adaptaba a los diferentes modelos de trabajo.

Depero fue un artista total injustamente condenado a un segundo plano durante muchos años aunque su trabajo probablemente lo convierta en la figura más destacable del futurismo en los años veinte y treinta. Su decisiva aportación ha posibilitado que la Casa de Arte Depero esté conservada por el MaRT, el Museo de Arte Contemporáneo de Trento y Rovereto que, junto

a la Fundación Primo Conti en Fiésolo, Florencia y los Archivi Gerardo Dottori en Perugia son los únicos espacios dedicados al estudio y difusión del futurismo en Italia.

### 3. JUGUETES Y MARIONETAS DEL FUTURISMO ÚLTIMO

Más allá de las experiencias de Balla y Depero, la influencia del mundo infantil se reflejó en el trabajo de otros miembros de la vanguardia italiana que, a partir de la lectura teórico-práctica de los primeros, van a elaborar propuestas particulares que en algunos casos se inician en la época vanguardista y se proyectan más allá, cuando ésta ya había concluido. Uno de los mejores ejemplos se puede observar en los poemas y libros de Francesco Cangiullo como *Piedrigrottà* (1916), *Caffe-concerto: Alfabeto a sorpresa* (1919) –un «espectáculo de variedades tipográfico»– (Mancebo, 2010: 139) y *Poesia pentagramatta* (1920). Cangiullo concibió un *Manifesto dei bambini futuristi* (1915) cuya existencia testimonia una carta-retrato que le envió a Giacomo Balla para su evaluación el 6 de febrero de 1915: «te envió el *Manifesto dei bambini futuristi*. Parece breve, pero será necesario hacerlo imprimir con caracteres muy marcados pues bien sabes que los niños no pueden escribir un largo manifiesto» (Cavadini 2011: 190). Este texto, como hemos sugerido, podría relacionarse con la teoría del juguete que aparece en *Ricostruzione futurista dell'universo* ya que del manifiesto de Cangiullo –aparte de la epístola a Balla– no se ha tenido noticia alguna.

Las referencias al mundo infantil de Balla, Depero y Cangiullo coincidieron con los intereses de los teóricos del arte y de la propia industria juguetera. Margherita Sarfatti (1880-1961) teorizó sobre la misma en 1916 y hubo una serie de exposiciones de dedicadas al juguete como la *Mostra del Giocattolo*, inaugurada el 9 de noviembre de 1916 en el Palazzo de la Borsa de Milán, la *Esposizione di Giocattoli artistici italiani Lyceum* de Milán (1916) y la *Mostra Piccolo Mondo* (1920) en Florencia, en la que se expusieron trabajos de los futuristas Cangiullo, Virgilio Marchi (1895-1960), Enrico Prampolini (1894-1956), Depero y Primo Conti (1900-1983). Un año después, el 20 de septiembre de 1917 se inauguraría en Venecia la *Prima Esposizione Nazionale Industriale del Giocattolo*.

Es a partir de este periodo cuando las referencias al mundo infantil pasan a una nueva generación de futuristas. Uno de los aeropintores más destacados de los años treinta, Gerardo Dottori (1884-1977), se adhirió al futurismo en la temprana fecha de 1912, aunque realmente su trabajo pictórico se consolida a mediados de los años veinte. Circunscrito al grupo de aristas de Umbría, en 1928 elaboró algunos juguetes con materiales precarios como *Il direttore d'orchestra*, *Personaggio in chiave futurista* o *Don Chisciotte senza... Mancina*, que formalmente recuerdan a los juguetes de Depero realizados en 1917. Pese a la pobreza de materiales utilizados, configuraba estructuras que maniobraban a través de elementos articulados.

Integrado plenamente en el grupo futurista a partir de 1928, Cesare Andreoni (1903-1961) abrió una Casa de Arte Futurista denominada «Creazioni d'Arte» en la que la preocupación por las artes aplicadas le llevará al desarrollo de juguetes que se pueden dividir en dos grupos: el primero consistente en figuras esenciales terminadas en madera lacada y policromada tales como *Struzzo* (1929-31) o *Scatola rotonda* (1929-31) y un segundo grupo de trabajos realizados con materiales sintéticos. Andreoni realizaría ilustraciones publicitarias de juguetes para Ugo Cremonese y dibujos de carácter naíf como *La giraffa* (1929-31).

La carrera artística de Luigi Veronesi (1908-1998) se desarrolló en Milán como pintor y fotógrafo expandiendo posteriormente sus investigaciones a otras disciplinas como la escenografía y el cine experimental. Participó en el grupo futurista en un primer momento y en el Movimiento Arte Concreto a partir de los años cuarenta. También estuvo relacionado con el grupo Abstraction-Creation en París, así como al constructivismo y a la Bauhaus. Su trabajo vinculado al mundo infantil se resume en un escenario y una serie de ocho marionetas para la

obra de *Historie du soldat* de Igor Stravinsky dibujadas en 1939 y producidas en 1942. Con una estética ligada a los trabajos del Bauhaus, sus figuras estaban concebidas a partir de geometrías puras, cilindros, conos y esferas y definidas con colores muy vivos. Sus marionetas no tenían rostro, lo que explica la traumática temática de la obra que trata la relación de un soldado que regresa del frente con una princesa y el diablo. La representación se retrasaría hasta 1981 cuando Ugo Gregoretti (1930-2019) las puso en escena en la Piccola Scala de Milán

#### 4. BRUNO MUNARI: DEL FUTURISMO AL DISEÑO INFANTIL

Bruno Munari (1907-1998) participó activamente en el movimiento futurista en el que ingresó con apenas veinte años. En 1926 se trasladó a Milán donde se unió a los futuristas que conformaban uno de los grupos más dinámicos de Italia, convirtiéndose en uno de sus referentes como escribía Marinetti en el catálogo de la Galería Pésaro *Trentatre artista futuristi* (1929). Pese a la defensa a ultranza que Roma hacía del movimiento como garante único de la renovación de la cultura italiana, los grupos del norte de la península trabajaban con artistas y planteamientos plásticos que se situaban en las antípodas de la ortodoxia preconizada por la sede romana. A ello se unía la idiosincrasia de la capital lombarda, que en ese momento era una ciudad en plena transformación que se abría a la propuesta cultural del diseño, la publicidad y la arquitectura y cuyo espíritu de cambio fue captado por el joven Munari.

La experiencia futurista de Bruno Munari estaría más vinculada a la estética que a la ideología ya que su militancia estuvo caracterizada por una fuerte personalidad independiente de cualquier directriz. Sus primeros intereses fueron por la pintura y, en menor medida, la cerámica. Firmó junto al adolescente Aligi Sassu (1912-2000) el *Manifesto della pittura: "dinamismo e forma muscolare"* (1928) en el que reconocían el débito con la propuesta plástica de Umberto Boccioni buscando «formas dinámicas nuevas mecanizándolas también en una visión sintética antiperspectiva» y proponiendo como objetivo la aplicación práctica de la fantasía: «debemos superarnos continuamente (...) Solo así se forzarán los muros de la ilimitada fantasía donde se encuentran las más bellas auroras y los atardeceres más hermosos» (Munari/Sassu, 1928). También firmará con Manzoni, Gelindo Furlan, Ricas y Regina el *Manifesto tecnico dell'aeroplastica futurista*, *Futurismo*, a. III, n° 62, 1 de marzo de 1934, Roma.

Los intereses de Munari eran similares a las propuestas apuntadas en *Ricostruzione futurista dell'universo*, pudiendo afirmar que su trabajo constituye el legado natural de las propuestas de Balla y Depero. Siguiendo sus directrices, su obra destacó por el humor y la creación asociada al diseño. En este sentido los *complessi plastici dinamici* se pueden considerar proemio de la *macchina inutile* (1930) –concepto que desafiaba la glorificación de la máquina y no le era muy afecto a Marinetti ya que, al igual que habían propuesto los dadaístas, ponía en entredicho la capacidad redentora de la máquina– o la *fontana giroplastica umoristica*, con las diversas variaciones que presentó en exposiciones de arte internacionales entre 1954 y 1956. Otro de los intereses derivados del texto de Balla y Depero fue la preocupación por el juguete como elemento que sirviera para estimular la creatividad del niño mediante el juego. En su *Manifesto del Macchinismo*, *Arte Concreto* 10, Milán, 1938, trasladaba la idea apuntada en *Ricostruzione futurista dell'universo* de que los juguetes tradicionales que no estimulaban a los niños y añadía que solo servían para fomentar el consumismo: «una producción de juegos o de juguetes basándose exclusivamente en las posibilidades de absorción del mercado, sin preocuparse de si estos juegos o juguetes son verdaderamente útiles para el desarrollo de la personalidad de los niños» (Munari, 1938). Incidía, del mismo modo, en la educación del niño y en los beneficios derivados cuando se convirtiera en adulto,

algo que le proporciona a través del juego, informaciones que le puedan servir cuando sea adulto. Todos sabemos que lo que un niño memoriza durante su tierna edad, se le quedará

grabado para toda la vida. Así es como podemos ayudar a formar individuos creativos y no repetitivos, individuos con una mente elástica y preparada para resolver los problemas a que tendrán que hacer frente en la vida (Munari, 1938).

Otra preocupación de Bruno Munari ligada al futurismo fue la representación del movimiento, aunque su evolución estuvo condicionada por su adscripción a la abstracción derivada de los problemas propuestos por la vanguardia italiana y que, como manifestará a Miroslava Hajek, fue lo que provocó su salida definitiva del movimiento «salí de aquella experiencia ya que observé que trabajando según los modos del Futurismo se usaban técnicas estáticas para hacer ver cosas dinámicas. Lo que los futuristas habían hecho –me parecía ahora– era suspender un momento del dinamismo» (Antonello, 2012).

Una vez desligado del movimiento futurista, Munari se convirtió en una figura esencial del arte y el diseño milanés de los cincuenta y sesenta. Participó en el periodo del renacimiento económico italiano a través de su colaboración con empresas para las que elaboraría productos en los que el mundo infantil fue una constante. A ese respecto mantuvo planteamientos abiertos que multiplicaban las posibilidades de aprendizaje mediante el desarrollo de productos de diseño inacabados que exploraban conceptos básicos que permitieran comprender los productos sin necesidad de explicación alguna.

Juguetes tales como la *Scatola di Architettura MC N. 1* (1945), *Gatto Meo* (1949) y *Zizi the Monkey* (1953) –estos últimos para diseñados para Pirelli–, estaban concebidos para educar y construían una propuesta que tenía como fin último fomentar la imaginación y la sensibilidad infantil. El caso de *Zizi* «un monito de gomaespuma armada que le ofrece al niño un animal-objeto agradable, representado en forma sintética (basta unos pocos colores para caracterizarlo), blando al tacto (gomaespuma) y con un cuerpo flexible en todas direcciones (gracias a su armazón flexible)» (Cavadini, 2011, 195) puede ser uno de los mejores ejemplos en los que la estética y la función pedagógica del objeto se concretaban en el producto final.

En 1948 se convirtió en uno de los fundadores del MAC –Movimento Arte Concreta– que buscará la integración de las artes. En este sentido sus libros infantiles se pueden interpretar como una extensión del campo mental del juguete. Desafió la objetualidad del libro y reconfiguró su estructura con lo que las posibilidades de trabajar sobre el formato eran infinitas.

Munari diseñó aproximadamente cuarenta libros infantiles. La milanesa Mondadori publicó sus primeros modelos experimentales. En los cincuenta diseñaría sus *Libri illeggibili*, en los que trabajaba con todos los recursos del libro excepto la tipografía y los primeros ejemplares, dada su hibridación entre libro y objeto artístico, fueron presentados en la Galería Salto de Milán en 1949. En 1978 diseñó los *Prelibri* pensados para la primera infancia y que iban más allá de la palabra escrita con el objetivo de fomentar el espíritu curioso del niño respecto al libro,

Por eso estos libritos son tan solo estímulos visuales, táctiles, sonoros, térmicos, matéricos. Tendrían que dar la sensación de que los libros son objetos hechos así y que dentro contienen sorpresas muy variadas. La cultura está hecha de sorpresas, es decir, de lo que primero no se sabía, y hay que ejercitarse en recibirlas y no en rechazarlas por miedo a que se derrumbe el castillo que nos hemos construido (Munari, 2004: 234).

En su itinerario creativo el espacio infantil siempre tuvo un papel preponderante que se resumió en cientos de proyectos que abarcaron desde los juguetes a los libros, así como al mobiliario. Su estructura habitable para el propio microcosmos *Abitacolo o stanza dei bambini* (1971) se podría entender como una evolución de los modelos decorativos para Löwenstein o el diseño de habitación para Elica de Giacomo Balla. Los diversos campos de actuación que abarcó se ejemplifican en el título de la muestra que se le dedicó en Cantú comisariada por Paolo Minoti:

Bruno Munari artista designer architetto grafico scrittore inventore- gioca con bambini (1995) que resumía toda la vida de un creador cuya no producía para los niños, sino que reinterpretaba y rediseñaba todo su mundo intentando pensar como uno de ellos.

## 5. SOTTASS, MENDINI, MEMPHIS Y UN APUNTE DE VITTORIO CAPELLARI

La reinvencción de la vanguardia aparece en algunos de los diseñadores italianos que volvieron a reivindicar el color –y las prácticas *kitsch*– cuando su mención suponía una herejía en los cenáculos del arte y el diseño contemporáneo establecido por la austeridad del movimiento moderno. Con un trabajo que daba más importancia a la expresividad del objeto que a su función –además de cierto contenido existencial– Ettore Sottsass (1917-2007) y Alessandro Mendini (1931-2019) interpelaban al legado de la vanguardia italiana considerando fundamentalmente al movimiento metafísico, aunque la utilización del color y la estridencia de sus objetos remiten igualmente a la poética futurista.

Ettore Sottsass reivindicó a lo largo de su carrera tener un sistema de pensamiento infantil. Durante su estancia en los Estados Unidos trabajó en el estudio del diseñador George Nelson (1908-1986) que supuso una revolución en sus planteamientos ya que la manera de trabajar de los norteamericanos estaba muy lejos de la de una Europa que se recuperaba de los estragos de la guerra. Esos conceptos se proyectaron en diseños emblemáticos como *Valentine* (1961) para Olivetti –en colaboración con Perry King–, una máquina de escribir de plástico, roja y portátil que superaba los patrones funcionalistas imperantes y en los que el objeto adquiere una apariencia divertida que supera el estereotipo de un objeto pensado para trabajar. Este carácter moderno y acorde con la cultura popular lo trasladó igualmente a otros diseños de la época en los que el color y la utilización de plásticos fueron predominantes como el ordenador *Olivetti Elea 903* (1960) –concebido con Mario Tchou– o el espejo *Ultrafragola* (1971) diseñado para la firma florentina Poltronova.

Tras colaborar con los *radicals Archizoom* y *Superstudio*, y el paréntesis de *Alchymia* (1976), Sottsass y Mendini, junto a otros diseñadores, fundaron *Memphis* (1981). *Memphis*, reivindicaba el color, la geometría básica, la gráfica, el exotismo y los materiales innobles. Más que un taller de diseño fue una actitud que continuaba desafiando las rígidas reglas del Movimiento Moderno. Sus diseños fueron fruto de una aleatoria combinación de elementos que se concretaba en objetos basados en su expresividad y una más que dudosa funcionalidad. La antropomórfica estantería *Carlton* (1981) o la zoomórfica lámpara *The Tabiti* (1981) podrían representar ejemplos de un diseño que trasgredía sus fronteras y que, en palabras de Sottsass, reconciliaban la producción de un objeto en serie con el arte y la poesía. De hecho, el valor y la consideración de estas piezas está más cerca del mercado del arte que de un objeto seriado y producido industrialmente.

Una vez que *Memphis* entró en crisis, ambos creadores derivaron en otras experiencias. Sottsass lo hizo en su estudio Sottsass Associati (1985) mientras que Mendini lo hizo con su hermano Francesco en 1989 donde colaborarán con empresas como Swatch y Alessi, conocidas por desarrollar parámetros de un diseño desenfadado que ponía en valor el simbolismo de su forma.

Alessandro Mendini creó para la firma toscana GoriLab en 2012 proyectos que enlazan formalmente con las producciones clásicas futuristas. En su proyecto *Albero meccanico* establece un proceso opuesto al del crecimiento vegetal que recuerda al planteamiento artificial de la flora futurista. Para ello concibió las hojas de manera independiente ya que, al igual que para Balla, las hojas fueron importantes en su producción puesto que aplicó sus variables a gran parte de sus dise-

ños. Para Mendini las hojas son iconos, imágenes sinuosas y completas que se concretan en una estructura más compleja para ubicarse en un pequeño jardín que confronta el mundo mecánico y el natural. Al mismo tiempo el diseñador reivindicaba su propia memoria, ya que el jardín en el que se ubicaría su árbol era de 1930 y él había nacido un año después. Por tanto, el *Albero meccanico* es una manera de *pertenecer* a la naturaleza a través de un objeto elaborado artificialmente. Otros trabajos para la misma firma reivindicaban el juego y la ironía de las experiencias futuristas como sus *Stelle arrivate sull pavimento*, realizadas en cerámica y madera lacada; la serie de *Stelle di Celle*, también en cerámica policromada –formalmente muy similares a las flores artificiales de Balla y Depero– y la *Sedia craquelé con gradini* de madera lacada. Las interferencias entre diseño y arte quedan patentes en su producción, limitada, seriada y precedida de pruebas de artista.

Las influencias entre la obra de Alessandro Mendini y Fortunato Depero, así como el legado del grupo futurista en la obra del diseñador milanés, supuso el eje argumental de la muestra *Mendini-Depero*, comisariada por Nicoletta Boschiero en el MaRT entre mayo y octubre de 2010. Mendini realizó *exprofeso* una serie de propuestas de mobiliario y decoración que dialogaban con las obras de Depero, reseñando el legado y la importancia del trabajo del artista de Rovereto a lo largo de su amplia carrera como *designer*. Por otra parte, la exposición posibilitaba contemplar trabajos que se completaban y resignificaban el universo de ambos creadores.

Pese a no realizar juguetes ni objetos específicamente para los niños la ideología de Mendini estaba imbuida del mundo infantil y, como reconocía el diseñador, sus productos gustaban a los niños. Esa filosofía aparece en uno de sus últimos trabajos, la lámpara con luces de led *Amuleto* (2013) basada en el sol, la luna y la tierra. La lámpara está concebida para que su luz se autorregule en función del espacio que ilumina y no moleste a los niños ni dañe su visión. La lámpara tampoco tiene cables ni se calienta por la tecnología LED conformando un diseño amable con el universo infantil pero cuya naturaleza y delicado planteamiento hace un guiño y se relaciona con el mundo de los adultos.

El diseñador Vito Cappellari (1960) se ha inspirado en los *Balli Plastici* de Depero para la elaboración de juguetes en los que reivindica la filosofía de la sorpresa y el mundo infantil. Sus proyectos están destinados a niños y adultos e interpela al modelo artesanal, al igual que el modelo productivo de la Casa de Arte Depero, por lo que sus marionetas se manufacturan. *Prete Baffuto*, *Capostazione* y *Baffuto con gilet* están realizados en madera de kotó policromada, rediseñando las marionetas y juguetes clásicos deperianos e incluyendo guiños a los chalecos futuristas que también diseñó el artista de Rovereto. *Pagliaccetto*, otro de sus juguetes, está realizado en madera de roble macizo y su modelo está extraído de un boceto homónimo del pintor en 1918. Las marionetas de Vito Cappellari están articuladas por imanes para que adopten diversas posiciones que van desde la tranquilidad al carácter agresivo que, en cierto modo y de manera irónica, se coaligan con la política agresiva del movimiento futurista, así como con algunos de los autorretratos fotográficos de Depero.

## 6. DE LA VANGUARDIA AL DISEÑO

Como hemos apuntado en las líneas precedentes, se puede trazar una línea argumental desde las teorías apuntadas en *Ricostruzione futurista dell'universo* hasta las propuestas de los diseñadores italianos más relevantes de finales del siglo XX y principios del XXI. Esa influencia se trasladó igualmente a proyectos periféricos en los que se reconoce la permanencia de la teoría futurista. A mediados de los años diez, la vanguardia italiana, lejos del carácter destructivo inicial apuntado en la mayoría de sus propuestas teóricas, deseaba reconstruir y rediseñar el mundo conforme a un nuevo modelo artístico que evolucionaría del autor al productor. Además, ese

patrón partía, por otra parte, de la elaboración de un modelo artificial que se concretaría en elementos relacionados con el mundo infantil.

La preocupación por el juguete, la flora y las dinámicas creativas a partir del manifiesto *Ricostruzione futurista dell'universo*, transformó radicalmente el programa de la vanguardia italiana, dinamitando la separación entre las diversas artes para fusionarlas en un proyecto de renovación total que convergiera con el resto de los laboratorios de la vanguardia europea, es decir, con las problemáticas que planteaba la modernidad y a las que el arte debía dar respuesta.

Una praxis que, por otra parte, desarrollaron Balla y Depero a partir de un programa escénico que se permeabilizará en proyectos de intervención que abarcaron mobiliario, decoración y publicidad entre otros. El juguete, como habían expuesto en su manifiesto, será uno de los campos de intervención más desatcados. De hecho, la obra de Balla y Depero se puede interpretar en clave infantil, ya que la preocupación por el juguete y los efectos pedagógicos del mismo, se exportaron a otros ámbitos plásticos. Esa tensión creativa la encontramos igualmente en las propuestas de Francesco Cangiullo, cuyo manifiesto inédito sobre el niño futurista probablemente configuró parte del ideario del juguete de *Ricostruzione futurista dell'universo*. A la vez, junto a la propuesta teórica y las intervenciones artísticas de Balla y Depero, determinarán el interés de otros futuristas por el mundo infantil como Andreoni, Veronesi y Dottori cuya atención al juguete ejemplifica la importancia de las diferentes líneas de experimentación en los grupos futuristas independientes que generarían un puente con las nuevas dinámicas artísticas más allá de la cronología del movimiento.

El desplazamiento de la propuesta futurista al diseño gráfico e industrial estuvo ejemplificada la figura determinante de Bruno Munari. Munari partió de los presupuestos ideológicos de la vanguardia italiana, pero su personalidad lo configura como un creador que actuó *más allá del dogmatismo del grupo y que se inscribió* plenamente en el proceso de transformación del arte italiano de la segunda mitad del siglo XX. Sus propuestas dentro de la vanguardia dejan clara una intención que sabe y reconoce que se encuentra al final de una época, siendo capaz de extraer las teorías y modelos más relevantes para proyectarlos en su trabajo como diseñador. Bruno Munari puso en duda la redención mesiánica del arte a partir de la máquina –lo que significaba poner en jaque la esencia misma del futurismo– y dirigirá su objetivo al mundo infantil a partir de objetos que se replantean su tradicional relación con el niño y sirven, como en el caso de los juguetes y los libros, para estimular su creatividad y sensibilidad. Un modelo artístico con una preocupación pedagógica ya que el diseño de los juguetes de Munari no solo pensaban en el niño, sino que estaban planteados para poder hacerlos más responsables e imaginativos cuando se convirtieran en adultos. Por tanto, la figura del diseñador milanés no solo es esencial en la configuración de ese espacio pedagógico, sino también como una personalidad esencial que actúa como bisagra entre los estertores de la vanguardia y el nuevo espacio artístico surgido en Italia a partir del final de la Segunda Guerra Mundial.

Una política representacional ligada a la revisión de los elementos de la vanguardia que había desechado el Movimiento Moderno estuvo muy presente en los diseños de Mendini y Sottsass que, además del humor y la ironía, insertaron el pensamiento existencialista en sus piezas, reivindicando la inmanencia del presente a través del diseño como forma de vida. A partir de un diseño extremo, bastardo según algunos críticos, pusieron en tela de juicio los arquetipos dominantes favoreciendo la expresión más allá de la función e incluso anulando ésta. Plantear el diseño y su contrario coincidía formal y conceptualmente con las propuestas más desenfadas y atrevidas de la vanguardia italiana.

La publicación de *Ricostruzione futurista dell'universo* y sus experiencias plásticas asociadas al mundo infantil, sirvieron para establecer algunas de las actuaciones más relevantes del diseño

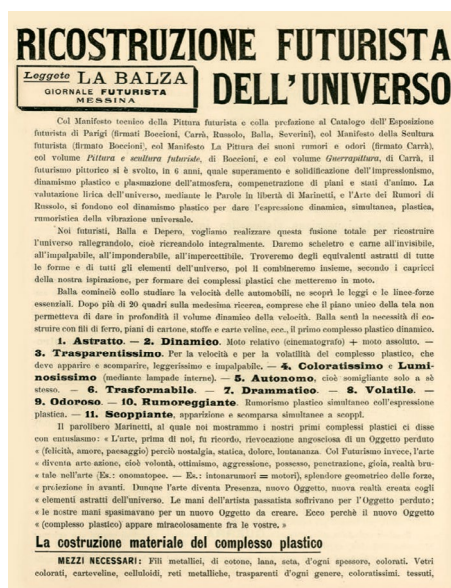
italiano contemporáneo desde los años sesenta. Su actualidad queda reflejada en modelos que aparecen con mayor o menor débito a los originales. Más allá de establecer un discurso cerrado, los círculos continúan abiertos transustanciándose en otras formas y posibilidades que señalan, sin atisbo de dudas, su origen vanguardista.

## REFERENCIAS

- ÁLVAREZ, D. (2018). *El jardín en la arquitectura del siglo XX*, Reverté: Barcelona.
- AMBROGLIO, A. (1982). La flora mecanizada de Oswaldo Bot. En O. BOT, *El jardín futurista*, *Poesía*, 15, pp. 61-84.
- ANTONELLO, P. (2012). *Bruno Munari. Il mio passato futurista*. <https://www.doppiozero.com/materiali/cartoline-da/bruno-munari-il-mio-passato-futurista> [Última consulta: 4 de septiembre de 2019]
- BALLA, G. (2010). *Scritti futuristi*. Absconditá: Milán.
- BALLA, G. Y DEPERO, F. (1915). *Ricostruzione futurista dell'universo*. Direzione del Movimento Futurista: corso Venecia 61, Milán, 11 de marzo de 1915.
- BELLI, G. (1989). *Depero. Teatro Magico*. Electa: Milán.
- BENJAMIN, W. (1989). *Discursos interrumpidos I*. Taurus: Madrid.
- BOSCHIERO, N., LISTA, G. Y PIZZA, A. (2013). *Depero y la reconstrucción futurista del universo*. Barcelona: Fundación Cataluña/ La Pedrera.
- CARUSO, L. (1979). *Francesco Cangiullo e il futurismo a Napoli*. SPES-Salimbeni: Florencia.
- CASAR, I. (2017). *Bruno Munari: Del arroz verde a los libros infantiles*, <https://www.fundacionlafuente.cl/bruno-munari-del-arroz-verde-a-los-libros-infantiles/> [Última consulta: 10 de septiembre de 2019].
- CAVADINI, L. (1988). Vanguardia e infancia en Italia. En C. PÉREZ (coord.). *Infancia y arte moderno* (pp. 252-263). IVAM: Valencia.
- , (2011). La vanguardia y los juguetes en Italia. En J. LEBRERO y C. PÉREZ (coords.). *Los juguetes de las vanguardias*. Museo Picasso: Málaga, pp. 185-215.
- COEN, E. (1996). *Futurismo 1909-1916*. Museo Picasso: Barcelona.
- DEPERO, F. (2012). *Riconstruire e meccanizzare l'universo*. Absconditá: Milán.
- FAGIOLO DELL'ARCO, M. (1998): *FuturNatura. La svolta di Balla 1916-1920*. Mazzotta: Milán.
- FONTÁN DEL JUNCO, M. (coord.) (2013). *Depero futurista, 1913-1950*. Fundación Juan March: Madrid.
- GHIGNOLI, A. Y GÓMEZ, L. (eds.) (2011). *Futurismo. La explosión de la vanguardia*. Vaso Roto: Madrid.
- HULTEN, P. (1986). *Futurismo & Futurismi*. Bompiani: Venecia.
- LISTA, G. (2000): El escenario futurista. En M. PAZ (coord.). *El teatro de los pintores en la Europa de las vanguardias* (pp. 165-173). Aldeasa: Madrid.
- LISTA, G., B. PAOLO Y VELANI, L. (2008). *Balla. La modernità futurista*, Skira: Milán.
- MANCEBO ROCA, J. A. (2013). Contra Roma futurista. En VV. AA. *Guía psicogeográfica de Roma: 16 mapas para perderse* (pp. 79-89). Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación: Madrid,
- , (2010). Futurgrafía. Caligrafías y tipos en el futurismo italiano. *Étapes: diseño y cultura visual*, 11, pp. 136-141.
- MARINETTI, F. T. (1968). Guerra sola igiene del mondo. En *Teoria e invenzione futurista* (pp. 233-341). Mondadori: Milán,

- MASOERO, A. (2004). *Nel giardino di Balla. Futurismo 1912-1928*. Mazzotta: Milán.
- NAVAS, A. (2012). *Pintopilotare. Fedele Azari y el aeroplano* [https://www.academia.edu/4397779/\\_Pin-topilotare.\\_Fedele\\_Azari\\_y\\_el\\_aeroplano\\_Revista\\_Aena\\_Arte\\_n.32\\_julio\\_2012](https://www.academia.edu/4397779/_Pin-topilotare._Fedele_Azari_y_el_aeroplano_Revista_Aena_Arte_n.32_julio_2012), [Última consulta: 14 de septiembre de 2019]
- MUNARI, B. (2004). *¿Cómo nacen los objetos?* Gustavo Gili: Barcelona.
- MUNARI, B, SASSU, A. (1928). *Manifiesto della Pittura "Dinamismo e pittura muscolare"*. Milán 31 de marzo de 1928.
- PAZ, M. (2000). *Màquines*. CAAM/ La Caixa: Las Palmas de Gran Canaria /Palma de Mallorca.
- PUERTA LEISSE, G. (2010). *Reconstruir la infancia. El legado de la vanguardia*, <https://docplayer.es/59588482-El-legado-de-la-vanguardia.html> [Última consulta, 13 de septiembre de 2019]
- SALARIS, C. (2012). *Riviste futuriste. Collezione Echaurren Salaris*. Gli Ori: Pistoia.
- SANTOS CUARTINO, D. (2008): *Italian Design*. Daab: Colonia.
- SEBRELI, J. J. (2002). *Las aventuras de la vanguardia. El arte moderno contra la modernidad*. Suramericana: Buenos Aires.
- SESTA, M. Y LOSI, S. (2017): *Oswaldo Bot Aero Pittore Futurista. La Collezione Carlo Cazzola*, <http://silvanolodi.com/wp-content/uploads/2017/04/BOTCATALOGO.pdf> [Última consulta: 12 de septiembre de 2019]
- SEVERINI, G. (2008). *Vita di un pittore*. Absconditá: Milán.
- SEDLMAYR, H. (2008). *La revolución del arte moderno*. Acantilado: Barcelona.
- VV.AA. (1988). *Sottsass Asociados*. Gustavo Gili: Barcelona.
- , *dESIGNoBJET.it*, <https://designobject.it/> [Última consulta: 11 de septiembre de 2019]
- , (2012). *Alessandro Mendini. Parliamo insieme. Colezioni Gori, Gli Ori: Pistoia*, <http://www.gorilab.it/Mendini%20libro%20celle.pdf> [Última consulta: 11 de septiembre de 2019]
- , (2015). *La flora meccanica di Oswaldo Bot*, <http://www.biffiarte.it/home.php?evento=369>, [Última consulta, 14 de septiembre de 2019]
- , <https://www.futurismo.org/artistas/bruno-munari/> [Última consulta, 4 de septiembre de 2019]

ILUSTRACIONES

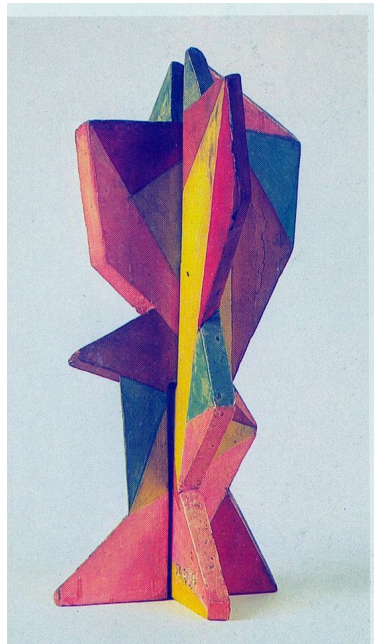


I. Giacomo Balla y Fortunato Depero. *Ricostruzione futurista dell'universo*, Direzione del Movimento Futurista, Milán, 11 de marzo de 1915.

Fuente: <https://quellodiarte.com/documenti/ricostruzione-futurista-delluniverso/>



2. Fortunato Depero *I pagliacci* (1918), Óleo/tela 30 x 30 cm. Colección particular.  
 Fuente: <https://www.italianmodernart.org/journal/articles/fortunato-depero-and-the-theatre/>



3. Giacomo Balla, *Fiore futurista*, 1918, Kunsthaus, Zürich.  
Fuente: <https://www.pinterest.cl/pin/420031102720565616/>



4. Fortunato Depero, *Marionette dei Balli Plastici*, 1918. (Reconstrucción de 1982. Madera barnizada).  
MaRT. Museo de Arte Contemporáneo de Trento y Rovereto.  
Fuente: [https://it.wikiquote.org/wiki/File:Fortunato\\_depero,\\_marionette\\_dei\\_balli\\_plastici,\\_1918,\\_01\\_\(museo\\_depero,\\_rovereto\).jpg](https://it.wikiquote.org/wiki/File:Fortunato_depero,_marionette_dei_balli_plastici,_1918,_01_(museo_depero,_rovereto).jpg)



5. Bruno Munari, "Zizi", 1953 (réplica, 2001).

Fuente: <http://www.ionoi.it/images/article/217%20monkey/1.jpg>



6. Cesare Andreoni, *Struzzo* (1929-1931) Madera policromada 34 x 14,5 x 13. Archivio Cesare Andreoni, Milán. Fuente: <https://www.cesareandreoni.com/produzione?pgid=is4cnnoz-6of93981-bbd6-4c3a-9df2-9c41873dfiae>



7. Vito Cappellari, *Capostazione, Prete Baffuto y Baffuto* con Gilet para dESIGNoBJET.

Fuente: <https://designobject.it/en/shop/prete-baffuto/#fancybox-4>