

Kreativität als visuelle Kommunikation

Bruno Munari und die Geschichte der Kreativität

Gernot Waldner

Es ist nicht leicht zu sagen, ob man in einer kreativen Zeit lebt. In vielen Fällen können kreative Lösungen als solche nicht erkannt werden, da die gelösten Probleme nur von Expert*innen verstanden werden; in anderen Fällen scheinen Innovationen in bekannte Schemata zu fallen, sodass sich das Kreative an diesen Lösungen nicht erschließen will. Ohne spezifische Expertise oder allgemeinen Optimismus wird dem Attribut ‚kreativ‘ selten zugestimmt werden. Einfacher lässt sich feststellen, dass man in einer Zeit lebt, in der das Wort ‚kreativ‘ häufig verwendet wird.¹ Auf diesen Befund werden sich selbst diejenigen einigen können, die zur Kreativität forschen. Inhaltlich gibt es zwischen ihnen aber Differenzen darüber, was unter Kreativität zu verstehen sei. Arthur Koestler (1964) bestimmt Kreativität auf einer kognitiven Ebene als gedankliche Verbindung von zwei disparaten Einheiten, er spricht von Bisoziation (vgl. ebd., 642ff.). Niklas Luhmann (1988) beschreibt Kreativität als kommunikatives Phänomen und vertritt die These, dass etwas zeitlich Neues, etwas inhaltlich Bedeutendes und etwas sozial Überraschendes zusammen auftreten müsse, damit etwas Kreatives entstehe (vgl. ebd., 13ff.). Luc Boltanski und Ève Chiapello (2003) sehen Kreativität vor allem als neue Anforderung an Arbeitnehmer*innen, die darauf zurückzuführen sei, dass der Kapitalismus in den 1960er Jahren in die post-fordistische Phase eingetreten ist (vgl. ebd., 211ff.). Alain Ehrenberg (2010) sieht Kreativität als mitverantwortlich dafür, dass Depression zu einem Massenphänomen geworden ist, da angesichts der omnipräsenten beruflichen Anforderung, kreativ zu sein, die objektiven Erklärungen fehlen, um Misserfolge nicht auf sich selbst zu beziehen (vgl. ebd., 52ff.). Diese von der Soziologie über die Wirtschaftsgeschichte bis hin zur Sozialpsycho-

1 Der Google Ngram Viewer bestätigt das für die Worte „kreativ“, „Kreativität“, etc. eindrücklich, wie die Analyse von Ulf Wuggenig im vorliegenden Band zeigt.

logie reichende Aufzählung ließe sich fortsetzen, das Phänomen der Kreativität scheint keine Grenzen zu kennen. Um dem Begriff wieder etwas Profil zu verleihen, unterscheiden James C. Kaufman und Ron Beghetto (2009) zwischen ‚big C‘ und ‚little C‘, zwischen Kreativität, die eine gesamte Domäne umgestaltet, und Kreativität im Alltag. Die Definition von ‚little C‘ macht deutlich, dass das Schlagwort Kreativität inzwischen überall zu finden ist – in Kochrezepten ebenso wie in der Mathematik, in immer noch alternativ genannter Pädagogik und in der Politik als Bezeichnung für einen ganzen Wirtschaftszweig. Die zahllosen Bestimmungen von Kreativität können aber nicht zum Schluss führen, dass Kreativität gar nicht zu bestimmen sei. Zu behaupten, ‚kreativ‘ sei ein arbiträres Attribut, würde den unterschiedlichen Disziplinen ihre Erkenntnisse allein deshalb absprechen, weil sie unterschiedliche Aspekte von Kreativität diskutieren. Allerdings scheint sich auch der Eindruck zu bewahrheiten, dass keine der genannten Forschungsrichtungen eine hegemoniale Definition von Kreativität besitzt. Letzteres ist nicht der Fall, da die genannten Texte zur Kreativität im Abstand von mehreren Jahrzehnten erschienen, da sie in ihrer Haltung zur Kreativität von Affirmation bis zur Kritik, von psychologischer Erklärung einer Kompetenz bis zur machstrategischen Analyse einer Wirtschaftsform reichen, da die verschiedenen Disziplinen nicht einfach zu synthetisieren sind. Zumindest lässt sich allgemein behaupten, dass die Reputation der kreativen Berufe nicht besser geworden ist. Wer in einem sog. Kreativberuf tätig ist, unterliegt statistisch einer höheren Wahrscheinlichkeit, von unregelmäßiger Bezahlung, befristeten Arbeitsverträgen, schlechten Arbeitsbedingungen, mangelnder Arbeitnehmer*innenvertretung und anderen strukturellen Defiziten betroffen zu sein.² Entsprechend häufig wird zugestanden, Kreativität habe sich zu einem Zwang entwickelt, der sämtliche Lebensbereiche erfasst (vgl. u.a. Reckwitz 2012). Außer als Anlass zur Kritik scheint Kreativität nicht mehr viel zu gelten – Bangemachen gilt aber auch nicht (vgl. Adorno 2001: 119).

Trotz des berechtigten Widerstands gegen das Label ‚Kreativität‘ versucht mein Beitrag, die deutschsprachige Debatte konstruktiv zu erweitern, nämlich um die Arbeiten von Bruno Munari. Anders als die bisher erwähnten Arbeiten basiert Munaris Vorstellung von Kreativität auf visuellen Elementen. Ohne konkrete Anschauung lässt sich mit Munari nicht über Kreativität sprechen. Einem kulturellen Klischee folgend, könnten Munaris Texte aus den 1970er Jahren die deutschsprachige Debatte also bereichern, indem eine auf Visualität basierende Lehre aus dem katholischen Süden in das abstraktere Land des Bildersturms importiert wird (vgl. Klenner 2012: 82ff.). Im Zuge dieses intellektuellen Imports verfolgt mein Beitrag zwei Ziele. Erstens versuche ich Munaris Arbeiten vorzustellen, zu situieren und

2 Vgl. den wissenschaftlichen Beitrag von Lisa Basten sowie die künstlerische Auseinandersetzung von Fides Schopp in diesem Band.

zu historisieren, sowohl seine Bezüge zu anderen Theorien der Kreativität anzuzeigen als auch die historischen Bedingungen zu bestimmen, die seine Arbeiten über Kreativität informierten und ihnen Erfolg bescherten. Zweitens sollen die konkreten Techniken der Kreativität vorgestellt werden, das, was Munari die ‚Operationen der Kreativität‘ nennt. Im Zusammenspiel von Historisierung und Aktualisierung könnte dabei das Potenzial deutlich werden, das immer noch in Munaris Verständnis von Kreativität steckt. In seinen Worten hieße das, Begriffen wie ‚Kreativität‘ und ‚Fantasie‘ ein Stück ihrer Dunkelheit zu nehmen und eine Lehre vorzustellen, die es allen ermöglicht, nicht nur gegebenen Regeln zu folgen, sondern selbst zu neuen Lösungen zu gelangen.

Artista totale – Wer war Bruno Munari?

Ein 2017 erschienener Katalog trägt den Titel *Bruno Munari Artista totale* (Cerritelli 2017). Titel sind zwar dafür bekannt zu pointieren, im Fall des 1907 in Mailand geborenen Bruno Munari ist das Adjektiv ‚total‘ aber treffend. Munaris Karriere begann in den 1920er Jahren bei den Futuristen, wo er als Vertreter der *Novecentisti* galt, jener Gruppe von bildenden Künstlern, denen ästhetisch weniger am Maschinenpathos als an Geschwindigkeit und Abstraktion gelegen war. Im Laufe der 1930er Jahre wurden abstrakte Zeichnungen und Malereien Munaris auf großen Kunstmessen ausgestellt, gleichzeitig arbeitete er als Grafiker für Campari, Olivetti und das Verlagshaus Mondadori (vgl. ebd., 286f.). Als Einzelner erregte er erstmals 1942 Aufmerksamkeit mit dem Buch *Le Macchine di Munari*, einer Kollektion surrealistischer Kausalketten aus Menschen, Tieren und Maschinen, in denen etwa eine mit Grappa betrunken Forelle zwei Schmetterlinge zum Flattern bringt und anderer Unsinn sich in unterhaltsamer Konsequenz vollzieht (vgl. Munari 2016). Die spielerische Absurdität dieses Buches kontrastiert mit der abstrakten Malerei, beides sollte jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass man es in den 1940er Jahren bei Munari bereits mit einem mit Kandinskij, Mondrian, Brancusi, Arp, Picabia, Schwitters, Man Ray, Moholy-Nagy und Albers vertrauten und zum Teil persönlich bekannten Künstler und Intellektuellen zu tun hatte, dessen Interessen kaum Grenzen kannten. 1948 gründete Munari gemeinsam mit zwei Freunden das *Movimento Arte Concreta* mit Schwerpunkten im Bereich des Designs und der künstlerischen Forschung. Nach 1945 malte Munari weiterhin abstrakt, inzwischen unter Anwendung geometrischer Ideen, etwa der Peano-Kurve, der ersten mathematischen Folge von Kurven, die eine Fläche vollständig füllen konnte. Auf den Biennalen der Nachkriegszeit sah man seine Werke aber nicht mehr in den Pavillons, sondern davor, auf den Piazzas, wo er kinetische Springbrunnen installierte. Auch sein erstes Designobjekt, eine Uhr namens Ora X, die inzwischen als Gründungsobjekt der kinetischen Kunst gilt, entwarf Munari in dieser Zeit. Ab 1957 gestaltete er für

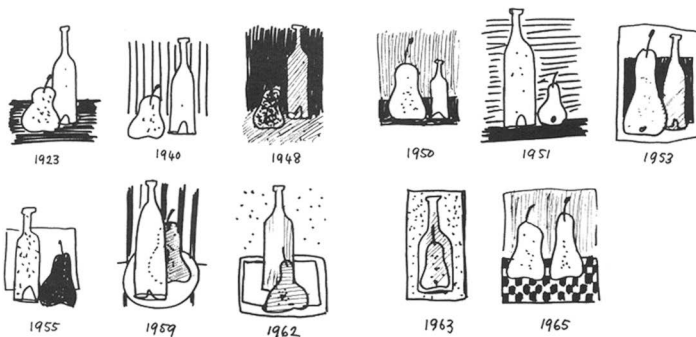
die Firma Danae zahlreiche Produkte – heute Klassiker des Designs – vom kubistischen Aschenbecher bis zur Hängelampe Falkland. Ab 1971 arbeitete er zudem für Binasco an vollständig maschinell produzierten Massenprodukten. Munaris Selbstverständnis wandelte sich, er forderte auch andere Künstler³ auf, sich vom elitären Kunstmarkt ab- und populären Gebieten zuzuwenden. Er selbst fand im Design nur ein Gebiet, seine kreativen Begabungen einem breiteren Publikum zugänglich zu machen. Regelmäßig besuchte Munari Schulen, um Workshops für Kinder abzuhalten, in denen fächerübergreifende Projekte erarbeitet wurden (vgl. Cerritelli 2017: 17ff.). So entwickelte Munari seine eigene Pädagogik, deren Grundsätze kodifiziert wurden und die bis heute eine zertifizierte Unterrichtsmethode darstellt. Mehrere von ihm geschriebene und illustrierte Kinderbücher erschienen, die oft Anlass waren, eine künstlerische Technik auszuprobieren. Neue Technologien waren es nämlich, mit denen sich Munari selbst aus der Reserve lockte. So setzt sich eine Ausstellung – „Xerografie originali“ – ironisch mit den einzigartigen Effekten von Fotokopierern auseinander. Durch Bewegen der Kopiervorlage gelangen Munari dynamisch wirkende Abzüge mit Geräten, die eigentlich für eine originalgetreue Reproduktion konzipiert worden waren. Mit Künstlern und Forschern gründete er in Monte Olimpino ein eigenes Studio, in dem zehn Jahre lang in experimentellen Filmen cineastische Mittel erforscht wurden. Dem Medium Buch widmete sich Munari in Form der *libri illeggibili* (erstmalig aufgelegt 1949). In einem dieser Bücher haben die Seiten unterschiedliche Farben und Formen, sodass bei jedem Umblättern eine neue visuelle Situation entsteht und der Blick für das Medium Buch geöffnet wird, da ihn kein Inhalt mehr ablenkt. Ab den 1960er Jahren verfasste Munari längere Bücher: eine Sammlung von Polemiken gegen den Kunstbetrieb, ein Buch zu den Prinzipien und Materialien des Designs, eines zur visuellen Kommunikation, ein weiteres zu Kreativität, Fantasie und Erfindung und schließlich eine wirtschaftswissenschaftliche Abhandlung zur Projektentwicklung (Munari 1966, 1967, 1971, 1977, 1981). Soweit ein kurzer Überblick über Munaris Schaffen. Aus Platzgründen kann ich hier auf seine Collagen für die Industrie, die an Tangram angelehnten Reiseskulpturen und das erste Museum erfundener Gegenstände nicht weiter eingehen. Seine Arbeiten fanden Anerkennung in zahlreichen Bereichen: Biennalen, Triennalen und Quadriennalen würdigten seine Kunst, dreimal gewann er den Designpreis Compasso d'Oro, einmal davon für sein Lebenswerk. Seine Bücher wurden in zahlreiche Sprachen übersetzt, er hielt eine Gastprofessur für visuelle Kommunikation in Harvard, bekam den Hans Christian Andersen Preis für seine Kinderbücher und den Lego-Preis für die Stimulation

3 Der Kunstbetrieb war zu dieser Zeit männlich dominiert, die beide Geschlechter umfassende Form wäre hier angesichts der historischen Verhältnisse ein Euphemismus. Das ist auch beim Studio von Monte Olimpino der Fall.

kindlicher Kreativität. Retrospektiven seines Werkes fanden in Italien, Japan, der Schweiz und den USA statt, wo ihm das Museum of Modern Art mehrere Ausstellungen widmete. Ein Jahr bevor Bruno Munari neunzigjährig in Mailand starb, entwarf er seine letzte Arbeit, eine Armbanduhr von Swatch, in der sich sämtliche Ziffern frei im Gehäuse bewegen können, sie heißt *Tempo Libero*, was sich mit „Freizeit“ übersetzen lässt oder schlicht mit „freier Zeit“ (vgl. Cerritelli 2017: 17ff.).

Mit ‚artista totale‘ (‚Gesamtkünstler‘) wurde also versucht, einen Begriff für Bruno Munari zu finden, der seinen vielgestaltigen Arbeiten irgendwie gerecht wird. Denn Erfinder, Bildhauer, Gestalter, Maler, Designer, Grafiker, Fotograf, Architekt, Schriftsteller, Pädagoge, Filmemacher, Lehrer oder Kunstvermittler trafen stets nur einen Teil seiner künstlerischen Produktion (vgl. Antonello 2012). Systematisch macht dieser Überblick zwei Dinge deutlich: Erstens besitzt Munaris Gesamtwerk kein klares Profil. Dieses Problem der Zuordnung oder Zusammenfassung sollte für Munari selbst bedeutend werden, als er versuchte, über sein eigenes Werk zu schreiben. Zweitens rührt dieser Mangel an klarer Zugehörigkeit offensichtlich von Munaris Abkehr vom Kunstbetrieb her und führte ihn dazu, seine eigenen Arbeiten in Begriffen der Kreativität zu beschreiben. Was Bruno Munari am zeitgenössischen Kunstbetrieb auszusetzen hatte, brachte er im 1971 erschienenen Buch *Artista e designer* zum Ausdruck. Munaris Kritik ist eine im weitesten Sinne soziologische, er erklärt die Mechanismen des zeitgenössischen Kunstbetriebs und die finanziellen Anreize für eine investierende Elite, welche auf dem individuellen, aber zugleich wiedererkennbaren Stil eines Künstlers und der Wertschöpfung der Kunstwerke durch Kritiker*innen, Galerien und Museen basieren. Auch in den 1970er Jahren war diese Kritik nicht neu, nur der Stil, in dem Munari sie vortrug, war es.

Abbildung 1: Satirische Sequenz zur künstlerischen Identität, 2001



Quelle: Bruno Munari, *Artista e designer*, S. 60–61, © Bruno Munari.

All rights reserved to Maurizio Corraini s.r.l.

Um die Innovativität einer künstlerischen Karriere zu hinterfragen und die Formelhaftigkeit der Kunstkritik auszustellen, ahmt Munari mit einer Sequenz von kleinen Bildern den Karriereverlauf eines Künstlers nach, der sich auf die Darstellung einer Birne und einer Flasche verlegt hat, ähnlich wie Picasso eine Zeit lang auf das Malen von Gitarren (vgl. Munari 1971: 60f.). In der Frühphase dieses fiktiven Künstlers variieren Chiaroscuro, Größe und Abstand, doch steht die Birne stets links von der Flasche. Nach fast zwei Jahrzehnten erstaunen Kritiker, als sie die Birne rechts von der Flasche finden. Auch der Künstler wirkt verunsichert, ob aus persönlichen oder beruflichen Gründen bleibt offen. In den folgenden Jahren platziert er die Birne wieder links von der Flasche und verzichtet im Weiteren auf ähnlich revolutionäre Gesten. Doch der Markt bleibt zurückhaltend, auch interpretativ lässt sich nicht aufklären, was hier geschehen ist, tragisch wird diese künstlerische Karriere enden, auf den letzten Bildern steht die Birne einmal direkt vor der Flasche, Interviews mit Psychologen erscheinen in Kunstzeitschriften und auf dem letzten Bild befinden sich – zwei Birnen. Munaris These ist also, dass es mit der Kreativität in der Kunstwelt nicht weit her ist. Vor dieser mit Vergnügen überzeichneten Kritik baut Munari seine eigene Programmatik auf: Während der Künstler seine Methoden, Mittel und Ziele niemandem Preis gebe, um sich selbst zu verrätseln und einen hohen Marktpreis zu erzielen, sei der Designer dazu verpflichtet, sich über Methoden, Mittel und Ziele zu verständigen, da alle Projekte arbeitsteilig in einer Gruppe durchgeführt werden. Und während im Kunstbetrieb der persönliche Stil einer (visuellen) Künstlerin das wichtigste Merkmal sei, muss sich das Design ebenso um die Funktion und den Preis eines Objektes kümmern, ohne dass die Schönheit notwendigerweise darunter leide (vgl. ebd., 28ff.). Dieses erfrischende Buch des über sechzigjährigen Munari, das für das Design Partei ergreift, spiegelt auch die berufliche Neuorientierung des Verfassers wider, schließlich begann Munari im selben Jahr für Binasco zu arbeiten. Sieben Jahre später kehrt Munari in *Fantasia* (1977) abermals zum Zusammenhang zwischen Kunst und Design zurück. Dort, in *Fantasia*, polemisiert Munari aber nicht mehr gegen die Kunstwelt, sondern stellt die Gemeinsamkeiten von Kunst, Design und anderen Bereichen ins Zentrum seines Buches. In *Fantasia* hat er, anders gesagt, die negative Einstellung zur Kunst überwunden und versucht nun auch ihr das abzugewinnen, was er dem Design bereits zugutehielt, eine klare, vermittelbare Methode. Was Kunst und Design laut Munari verbindet, sind die Fähigkeiten der Fantasie, der Erfindung und der Kreativität.

Die operativen Konstanten der Kreativität: *Fantasia*⁴

Bruno Munaris Arbeiten lassen sich nicht im Rahmen einer Disziplin erfassen. Obwohl er seine Karriere als Künstler beginnt, sieht er spätestens seit den 1960er Jahren den Kunstbetrieb nicht durch Originalität, sondern durch Konformität charakterisiert und wendet sich explizit gegen eine Form von Kunst, die als Investitionsmöglichkeit für eine wohlhabende Elite fungiert. Dass Kreativität am Kunstmarkt aber kaum mehr eine Rolle spielt, ist für Munari kein Grund, sich von der Kreativität per se zu verabschieden. Im Gegenteil, die Abkehr von der Kunst stellt den Beginn eines disziplinenübergreifenden Arbeitens dar, das sich nicht mehr auf einen Nenner bringen lässt. Die Frage, die sich Munari mit fortschreitendem Lebensalter dennoch zu stellen scheint, ist die einer Art von Bilanz des eigenen Schaffens: Wie kann das malerische, bildnerische, literarische, pädagogische und technische Gesamtwerk zusammengefasst werden? Was wird, nach Jahrzehnten der Produktivität, bleiben? Meine These ist, dass sich Munari in *Fantasia* dafür entscheidet, seine Arbeiten in Form einer Anschauungslehre der Kreativität zusammenzufassen.

Die Entscheidung für eine methodische Lehre ist zunächst eine Entscheidung gegen eine Zusammenfassung seines Werkes, wie ich sie weiter oben versucht habe. Bei einer Methode stehen nämlich nicht mehr die Objekte im Mittelpunkt, sondern die intellektuellen Mittel, mit denen sie hergestellt wurden. *Fantasia* versammelt eine Sequenz von Arbeiten unterschiedlichster Provenienz: Japanische Gärten stehen neben Kinderzeichnungen, indische Tempelbilder neben Limericks von Edward Lear und italienische Postkarten neben *Fountain* von Marcel Duchamp. Was alle diese Arbeiten verbindet, so der Ansatz dieses Buches, sind gemeinsame Techniken der Transformation. Entsprechend definiert Munari das, was er unter einer kulturellen Tradition versteht: Eine Tradition ist nicht die Verherrlichung bestehender Werke, sondern die Möglichkeit, Objekte mithilfe einer Methode zu transformieren. Wird eine Tradition nicht auf die Probe gestellt und kontinuierlich durch etwas ersetzt, so ist das ein Zeichen dafür, dass eine Tradition zu Ende geht. Eine Tradition muss sich also selbst ständig erneuern und für diese Form von Erneuerung sind Fähigkeiten wie die Kreativität zentral (vgl. Munari 1977, 37f.).

Bevor Munari nun die einzelnen Operationen der Fantasie, der Kreativität und der Erfindung analysiert, stellt er Arbeitsdefinitionen für alle drei Begriffe auf. Allen Begriffen ist gemeinsam, dass sie etwas Neues schaffen, indem sie etwas verbinden, das zuvor noch nicht verbunden war. Munari stellt sich damit in das von Koestler begründete Verständnis von Kreativität, wonach Kreativität darin be-

4 Die Zitate folgen dem italienischen Original in der Übersetzung des Autors des Beitrags.

steht, zwei getrennte Dinge zusammenzubringen. Während die verbindende Tätigkeit allen drei Fähigkeiten gemeinsam ist, unterscheiden sich die Zwecke, zu denen sie etwas verbinden: Die Fantasie bringt etwas hervor, das zuvor nicht existierte, auch wenn es sich nicht realisieren lässt. Die Fantasie ist die freieste aller drei Fähigkeiten, sie braucht im Prinzip keine Konsequenzen zu scheuen und findet sich am häufigsten in den Künsten. Die Kreativität bringt etwas Neues hervor, das sie in umfassender Weise konzipiert, von funktionalen bis hin zu ästhetischen Aspekten. Es gibt nichts, was für die Kreativität nicht von Belang sein könnte, ihr Metier ist meistens das Design. Das Neue, das von der Erfindung hervorgebracht wird, dient vor allem einem pragmatischen Zweck. Etwas wird erfunden, um eine Funktion zu erfüllen. Wie das Erfundene aussieht, ist dagegen sekundär. Entsprechend sind die Wissenschaften und die Technologie der Bereich der Erfindung (vgl. ebd., 21 ff.).

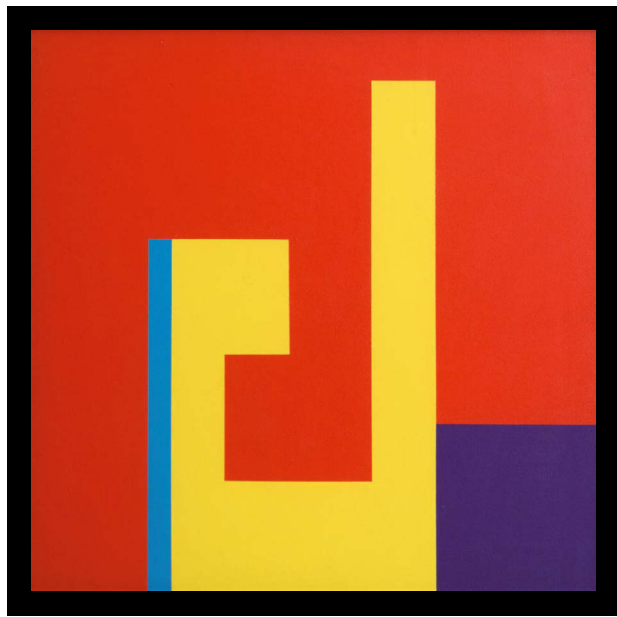
Nachdem Munari zu Beginn des Buches die drei Fähigkeiten unterschieden hat, spielt diese Unterscheidung im weiteren Verlauf keine Rolle mehr. Statt der Fähigkeiten selbst stehen nämlich deren Operationen oder Techniken im Zentrum von Munaris Analyse, da diese Operationen allen Fähigkeiten gemeinsam sind. Zwei Gründe lassen sich anführen, warum diese Unterscheidung zwischen Fantasie, Kreativität und Erfindungsgabe fallen gelassen wird. Biografisch suggeriert Munari damit, dass es gerade die Vielfalt seiner Tätigkeiten, das ständige Überschreiten disziplinärer Grenzen war, die seine Arbeit auszeichnet. Die allgemeine Definition von Kreativität, das Unverbundene zu verbinden, entpuppt sich so als eine Maxime der Überschreitung. Methodisch spielt diese Unterscheidung, zweitens, keine Rolle mehr, da Fantasie, Kreativität und Erfindung zwar unterschiedliche Ziele verfolgen, diese Ziele aber mit den gleichen Operationen realisieren. Kunst, Design, Wissenschaft und Technologie können, einfacher gesagt, voneinander lernen.

Um zu zeigen, wie sich Fantasie, Kreativität und Erfindungsgabe wechselseitig befruchten können, diskutiert Munari sechs Operationen. An zahlreichen Beispielen wird gezeigt, wie zwei visuelle Elemente neu verbunden werden können, um zu einem innovativen Resultat zu gelangen. Die Benennung der Operationen folgt lose einigen Figuren, wie man sie aus der klassischen Rhetorik kennt, sie werden aber auf den Bereich des Visuellen übertragen. Folgende Operationen können die Kreativität, die Fantasie und die Erfindungsgabe vollziehen:

- die Verkehrung (aus Nacht wird Tag, wie bei Magritte)
- die unveränderte Wiederholung (eine indische Gottheit mit zehn Händen)
- die visuelle oder funktionale Affinität (das Tischbein, der Rollstuhl)
- die Substitution von etwas, worunter
 - Farbe (das blaue Baguette von Man Ray)
 - Gewicht (die falschen Gewichte eines Clowns)
 - Material (ein Fahrrad aus Holz)
 - Ort (eine Rudermaschine)
 - Funktion (Ziergegenstände)
 - Größe (King Kong) und
 - Bewegungsart (die Zeitlupe im Film) fallen,
- die Vereinigung mehrerer Dinge zu einem (das Monster) und schließlich
- die Relation der Relationen (multifunktionale Gegenstände), worunter Kombinationen der zuvor genannten Verbindungen verstanden werden (ebd., 34).

Munari präsentiert diese Operationen nun nicht in Form einer Theorie, sondern als eine Reihe von visuellen Übungen. Wie beim Lernen einer Sprache geht es ihm weniger darum, die Prinzipien oder die Grammatik zu vermitteln, als vielmehr um die Ausbildung einer begrifflichen Anschauung, die vielfältig angewendet werden kann. D.h. die Operation, etwas zu wiederholen, hat man nicht verstanden, wenn man die Definition von ‚Wiederholung‘ weiß, sondern wenn man in der Lage ist, selbst ein Element zu wiederholen oder das Wiederholte zu erkennen. Die Operationen der Fantasie sollten daher nicht so präzise wie möglich, sondern so anschaulich wie möglich sein. Denk nicht, sondern schau, könnte man mit Wittgenstein zusammenfassen (vgl. Wittgenstein 2003: 57).

Anders gesagt geht Munaris Ansatz davon aus, dass Tradition und Innovation aufeinander aufbauen. Nur wer ein Repertoire an Objekten zur analytischen Verfügung hat, ist auch in der Lage, Objekte zu verändern. Nur wenn die Kreativität auf einen umfangreichen Bestand an Objekten zurückgreifen kann, um unterschiedliche Dinge verbinden zu können, wird die Zahl der möglichen Innovationen so groß sein, dass sich die Tradition selbst erneuern kann. Wenn man dem ‚Gesamtkünstler‘ ein weiteres Label zur Seite stellen wollte, könnte man Munari einen ‚progressiven Traditionalisten‘ nennen. Im Wissen allein liegt keine Innovation, wie Akademiker*innen immer wieder belegen. In der Innovation allein liegt umgekehrt noch nichts Neues, da man die Tradition gut genug kennen muss, um zu wirklich innovativen Neuerungen zu gelangen oder sie als solche erkennen zu können. Die von Munari vorgestellten Operationen haben daher den Zweck, zwischen Tradition und Innovation zu vermitteln, aus Ersterem zu schöpfen, um zu Letzterem zu gelangen.

Abbildung 2: *negativo-positivo*, 1950er Jahre

Quelle: Bruno Munari, *Artista totale*, S. 107, © Bruno Munari.
All rights reserved to Maurizio Corraini s.r.l.

Anschaulich wird diese Verbindung von Tradition und Innovation in einer Serie von Collagen und Bildern, den *Negativi-Positivi* (Cerritelli 2017: 98ff.). Diesen Collagen ist gemeinsam, dass sich nicht entscheiden lässt, welche Ebene den Hintergrund und welche den Vordergrund bildet. Es hängt davon ab, auf welches Detail der Blick als erstes fällt und zu welchem er als nächstes wandert. Die Schlussfolgerung, die aus diesen Arbeiten gezogen werden kann, ist, dass Anschauung mehr als ein passiver Vorgang ist, bei dem sich ein wahrgenommener Inhalt einprägt. In der Anschauung selbst muss dagegen ein Potenzial für neue Verbindungen gesehen werden, in diesem Fall in der Unentschiedenheit zwischen Vorder- und Hintergrund. Dieses intellektuelle Motiv aus der abstrakten Malerei, in einem x auch ein y erblicken zu können, ist das erkenntnistheoretische Leitmotiv hinter Munaris konstruktivistischem Verständnis von Kreativität. Natürlich war es aber nicht nur dieses Motiv, das Munaris Büchern im Italien der 1970er Jahre Erfolg bescherte. Seine Arbeiten zur Kreativität reagierten auch auf soziale Probleme und gesellschaftliche Veränderungen, auf die seit dem Faschismus dominante Form der Pädagogik und auf die Migrant*innen und die Neureichen, die das italienische Wirtschaftswunder hervorgebracht hatte.

Die Versprechen der Kreativität

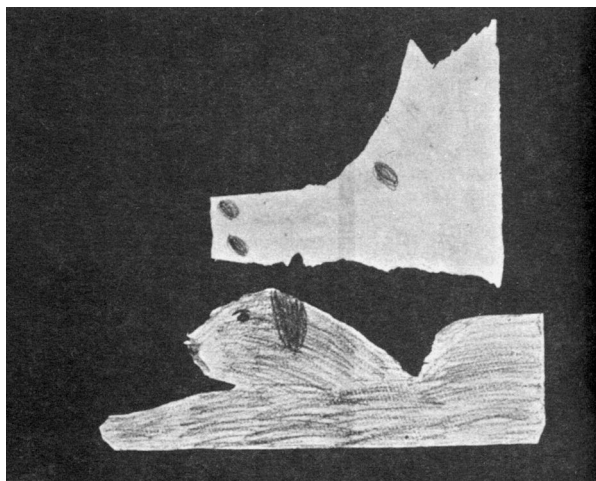
Wie in den meisten europäischen Ländern versuchten die progressiven Kräfte auch im Italien der Nachkriegszeit sich auf ihre Vorgänger aus der Zwischenkriegszeit zu berufen. Munaris produktives Leben – 1968 war er über sechzig Jahre alt – verband einige Bewegungen vor und nach dem Zweiten Weltkrieg. Im Bereich der Pädagogik knüpfte er explizit an Vorgänger*innen an, etwa an die Arbeiten von Maria Montessori. Die 1960er Jahre waren auch das Jahrzehnt, in dem kulturelle Veränderungen eine globale Dimension erreichten. In den USA waren seit den frühen 1940er Jahren Überlegungen zur *democratic personality* angestellt worden, also dazu wie es möglich sei, Kinder und Jugendliche zu demokratischen Personen zu erziehen.⁵ Politische Entscheidungsträger*innen sahen darin auch eine Möglichkeit, globale Ansprüche auf pädagogische Weise zu formulieren und so ein an Liberalismus, Partizipation und freier Marktwirtschaft orientiertes Verhaltensmodell zu fördern, das als Gegenprogramm zu den autoritären Modellen dienen sollte, die seit den 1930er Jahren Europa dominierten. In Italien, das sich erst mit Kennedys Präsidentschaft für amerikanische Ideen öffnete, hatte der Faschismus an Schulen und Universitäten einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Trotz wirtschaftlichen Aufschwungs kam es wegen instabiler Regierungen in den ersten Jahrzehnten nach dem Zweiten Weltkrieg zu keiner Bildungsreform. 1973, vier Jahre bevor *Fantasia* publiziert wurde, ergab eine Erhebung, dass 95 Prozent des Lehrpersonals, der Schuldirektor*innen und Professor*innen vor 1943 eingestellt worden waren (vgl. Ginsborg 1996: 223). Diese großteils während der Zeit des Faschismus eingestellte Elite prägte nach wie vor das italienische Bildungssystem – ein System, das nun u.a. durch Munaris auf Kreativität und Partizipation setzende pädagogische Interventionen infrage gestellt wurde, indem klare Regeln und autoritäre Vorgaben durch selbstständiges Erkunden und gemeinsames Interesse ersetzt werden sollten.⁶ Am Zeichenunterricht kritisiert Munari etwa, dass bei allen Aufgaben an den genormten A4 Blättern festgehalten wurde, die Italien 1939 aus Deutschland übernommen hatte (vgl. „A format: Eine deutsche Erfindung“). Es sei kein Wunder, so Munari, dass auf diesen Blättern immer die gleichen Zeichnungen entstünden. Munaris pädagogische Intervention gegen diese Form von Normierung bestand darin, vor den Augen der Kinder einen großen Bogen Papier in dutzende Stücke unterschiedlicher Form zu zerreißen. Anschließend durfte sich jedes Kind ein Stück aussuchen und Munari fragte alle, woran sie die jeweilige

5 Einige dieser Ansätze gehen auf Alfred Adlers Individualpsychologie zurück, die Weiterentwicklungen in den USA wurden von Adlerianer*innen getragen (vgl. Adler 1979).

6 Zu aktuellen Überlegungen zu Kreativität, Partizipation und Bildung vgl. den Beitrag von Scharf et al. in diesem Band.

Form ihres Papierstücks erinnere. Diese Momente, in denen die Kinder das Stück Papier betrachten und mögliche Inhalte mit der willkürlichen Form assoziieren, beschreibt Munari als Augenblicke, in denen man der Fantasie bei der Arbeit zusehen kann; eine kreative Operation, die er in *Fantasia* „visuelle Affinität“ nennt (Munari 1977: 123ff.).

Abbildung 3: Analogiebildung durch visuelle Formen, 1977



Quelle: Bruno Munari, *Fantasia*, S. 124, © Bruno Munari.
All rights reserved to Maurizio Corraini s.r.l.

Auf andere Weise versucht sein Buch *Disegnare il sole* (Munari 1980) den Unterricht zu reformieren. In ihm werden unterschiedliche Darstellungen der Sonne ins Bild gesetzt und kurz kommentiert. Die Sonne hinter einer Wolke, weiß im Nebel, hellgrau im Smog, rot und oval vor dem Horizont, abstrahiert von Joan Miró, figürlich von Tom Wolsey, als Lavameer wie Physiker sie sehen und andere Sonnen, deren Gemeinsamkeit darin liegt, dass sie, im Gegensatz zur stereotypischen Sonne, nicht strahlend gelb in einer Ecke stehen. Hier bestand Munaris Intervention also darin, das Repertoire an Sonnen, das Schüler*innen zur Verfügung gestellt wird, zu vergrößern, denn es sollten sich wechselseitig Innovation und Tradition bedingen. Die Reform des Schulsystems war Munari ein großes Anliegen. Es sind die einzigen Stellen des im *genus humile* geschriebenen Buches, in denen Munari dem Pathos nahekommt, wenn er etwa eine Welt beschwört, in der weniger Menschen strikt den Regeln folgten und alle mehr kreative Mittel zur Hand hätten. Munaris pädagogische Kommentare klingen wie eine soziale Utopie – von der Gesellschaft der Zukunft ist die Rede – und diese Worte wurden in den Jahren nach 1968 gehört,

auch wenn Munari selbst mit seinen mehr als sechzig Jahren kein typischer Vertreter der Generation war, die man inzwischen mit diesem Jahr verbindet.

Außer der Generation von 1968 trugen noch zwei weitere Bevölkerungsgruppen zum Erfolg von Munaris Büchern bei: die Gewinner*innen des Wirtschaftswunders aus dem Norden und die vom *miracolo economico* angezogenen Migrant*innen aus dem Süden Italiens. Die Jahre des Wirtschaftswunders hatten die italienischen Durchschnittslöhne in den zwei Jahrzehnten nach 1950 mehr als verdoppelt. Dieser Anstieg betraf einerseits eine neureiche Elite, über die sich Federico Fellinis Film *LA DOLCE VITA* lustig macht und die pejorativ mit der Antonomasie *gli arrivati*, „die Ankömmlinge“, belegt wurde (vgl. Ginsborg 1996: 188ff.). Mit dieser Elite kommuniziert Munari auf zweifache Weise. Als er in *Fantasia* die kreative Operation des Materialwechsels diskutiert, spricht er das neureiche Publikum relativ unvermittelt an, wenn er etwa zugesteht, dass die Vergoldung von Wasserhähnen zwar auch ein kreativer Akt sei, dass aber Prahlerei nicht mit Kreativität verwechselt werden dürfe. Subtiler ist die implizite Ansage an die *arrivati*. Zur Blütezeit des italienischen Designs, als sich ein selbstbewusster italienischer Konsumismus zu formieren beginnt, verspricht dieses Buch den neureichen Eltern, dass ihre Kinder selbst zu Produzent*innen dieser von ihren Eltern begehrten Objekte werden können. Erreichen können sie das aber nur, wenn sie sich mit Kunstgeschichte, Design und Technologie, kurz mit einer Tradition, die ihnen eher fremd ist, beschäftigen. Wissenserwerb wird in diesen Büchern also zum Preis für jene zu Geld gekommenen Neureichen, denen es augenscheinlich noch an immateriellen Gütern mangelte.

Außer den Eliten betraf der Anstieg des Lohnniveaus auch Italiener*innen, die erst vor Kurzem in den industriellen Norden gezogen waren, um dort in der boomenden Industrie zu arbeiten. In den zwei Jahrzehnten nach 1950 verließen neun Millionen Südtaliener*innen ihre Heimatorte und übersiedelten in den Norden. Eigene Züge, wie der legendäre *treno del sole*, wurden eingerichtet, damit die Großindustrien von Turin und Mailand sowie die Familienunternehmen der Reggio Emilia mit neuen Arbeitskräften versorgt werden konnten (vgl. ebd., 172ff.). Durch diesen enormen Zuwachs der Bevölkerung verdoppelten sich in den Ballungszentren des Nordens die Schüler*innenzahlen. Neues Lehrpersonal wurde dennoch kaum eingestellt. Angesichts der pädagogischen Überforderung durch die hohen Schüler*innenzahlen muss Munaris auf Neugier, Eigeninteresse und Partizipation basierendes Modell von Pädagogik wie ein Versprechen geklungen haben, mit einer zu großen Zahl von Schüler*innen nicht im Frontalunterricht fertig werden zu müssen. Kreativität, ein Honig für heisere Kehlen. Dass Munari die zugezogenen Norditaliener*innen im Blick hatte, belegen seine Kinderbücher. *Cappuccetto Giallo* (Munari 1972), die Geschichte vom Gelbkäppchen, spielt in einer Großstadt. Der Vater ist Parkwächter, die Mutter Verkäuferin im Supermarkt, Gelbkäppchen macht

sich durch den Verkehrsdschungel auf den Weg zur im Hochhaus lebenden Großmutter. Drei Operationen bestimmen diese Geschichte: der Farbwechsel, der aus Rotkäppchen ein Gelbkäppchen macht, der Ortswechsel, der den Waldweg in die Stadt verlegt und der Bewegungswechsel, den Munari beim Kopieren einsetzte, um den Effekt fahrender Autos zu erzeugen.

Abbildung 4: Munaris Variation des Rotkäppchens, 1972



Quelle: Bruno Munari, *Cappuccetto Giallo*, S. 3–4, © Bruno Munari.

All rights reserved to Maurizio Corraini s.r.l.

Die kreativen Operationen durchziehen also Munaris eigene Arbeiten und seine Pädagogik kann dementsprechend so verstanden werden, dass sie die Mittel explizit macht, die in seinen anderen Werken zur Anwendung kamen. So entstand aus der Not, das eigene Werk nicht zusammenfassen zu können, die Tugend einer visuellen Methode, die im Italien der 1970er Jahre das Interesse von Pädagog*innen, Migrant*innen und einer neuen Elite weckte. Anders jedoch als zur Konformität des Kunstmarkts äußerte sich Munari nie kritisch zu seiner auf Kreativität aufbauenden Pädagogik.

Für eine konkretere Kritik

Mehr als vierzig Jahre nach dem Erscheinen von *Fantasia* sind zahlreiche Publikationen zur Geschichte der Kreativität erschienen; Arbeiten, die mindestens zwei kritische Anmerkungen zu Bruno Munaris Auffassung von Kreativität erlauben. Gilles Deleuze hat in einem seiner letzten Texte angemerkt, dass die geschlossenen Institutionen, die im 19. Jahrhundert entstanden (Schulen, Universitäten, Kasernen, usw.), sich im 20. Jahrhundert dem Modell des Unternehmens annähern (vgl. Deleuze 1992:

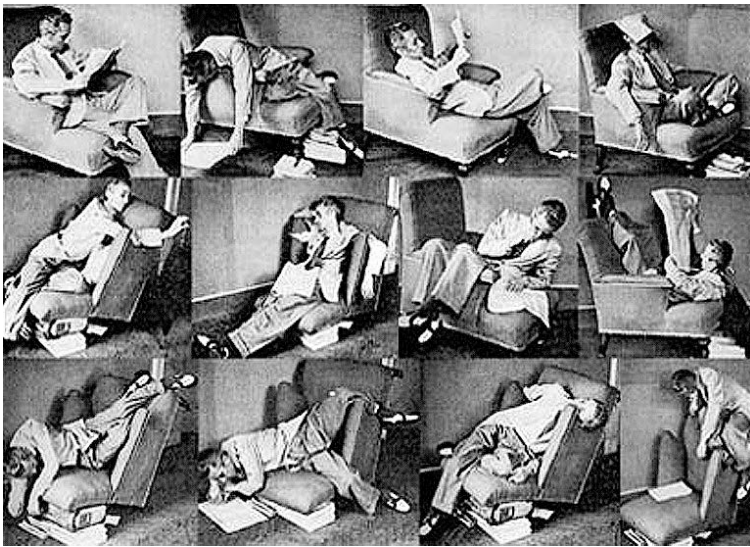
3ff.). Im Zuge dieser Transformation der Institutionen lösen wirtschaftliche Kriterien die Autonomie von Institutionen ab: Abschlusszeugnisse büßen an Bedeutsamkeit ein, während der auf Projekten basierte Lebenslauf wichtiger wird. Der Bezug zur wirtschaftlichen Praxis wird immer wichtiger, selbst in isolierten akademischen Fächern. Den eigenen Lebenslauf konkurrenzfähig zu gestalten wird damit eine Anforderung an die Kreativität der Person, allein die Schule und das Studium genügen nicht mehr. Bruno Munari steht paradigmatisch für diese Transformation der Institutionen. Er beförderte die auf Projekten basierte Arbeit und wertete autonome Arbeitsformen an Schulen und Universitäten auf, indem er selbst die Grenzen dieser Institutionen fragwürdig erscheinen ließ. In diesem Sinne kann Munari als ein früher Vertreter des sich etablierenden Neoliberalismus gelten. Nostalgie für die alte Form der Institutionen erscheint jedoch unangebracht, wenn man sich Munaris Gründe für seine Stärkung kreativer Selbsttätigkeit in Erinnerung ruft. Seine auf Kreativität basierende Pädagogik trat gegen autoritäre Unterrichtsformen an, sie war also im gleichen Maße *für* Kreativität wie sie *gegen* Konformität eintrat. Anstatt Kindern klare Regeln vorzugeben, fragte er die Kinder selbst, was eine Regel sei und welchen Sinn eine Regel für eine bestimmte Tätigkeit habe. Trotzdem muss sich Munari darüber im Klaren gewesen sein, dass er einer wirtschaftsfreundlichen Pädagogik das Wort redete. Warum positionierte er sich nicht politisch? Abgesehen davon, dass sich Munari Zeit seines Lebens politisch eher bedeckt hielt, war die Zeit, zu der *Fantasia* erschien, in Italien auch die Zeit des links- und rechtsextremen Terrors. Niemand, dem es um breite Rezeption und Zusammenarbeit mit staatlichen Institutionen ging, hätte es sich erlauben können, sich politisch außerhalb der Mitte zu positionieren. Radikalere politische Forderungen waren mit einem öffentlichen Tabu belegt und Munaris Förderung von Kreativität musste entsprechend neutral auftreten, um breiter rezipiert zu werden. In einem Interview mit RAI (*Radiotelevisione italiana*) antwortet Munari auf die Frage, ob er Innovation per se befürworte, mit einem knappen Nein.

Eine andere Kritik der Kreativität, die Munaris Arbeiten direkt zu betreffen scheint, wurde von Alain Ehrenberg formuliert. Ehrenberg brachte die Anforderung, kreativ zu sein, mit der Verbreitung von Depression in Zusammenhang. Ehrenbergs These besagt, dass die Anforderung, kreativ zu sein, zu einer größeren persönlichen Belastung führt, da der oder die Einzelne letztlich nur sich selbst die Schuld daran geben könne, nicht kreativ genug zu sein. Historisch sieht Ehrenberg die Wurzeln dieses erhöhten Selbstanspruchs in der Ästhetik des Genies begründet, in der die Produktivität des Einzelnen erstmals im Gegensatz zu konkreten Techniken der Produktion steht, analog zur Trennung von Kunst und Handwerk.⁷ *Wer*

7 Die italienische Geistesgeschichte unterscheidet sich hier von der deutschen und französischen. Zur Verbindung zwischen Geniebegriff und Kreativitätsimperativ vgl. den Beitrag von Jan Niklas Howe in diesem Band.

etwas Kreatives erzeugt erscheint seitdem wichtiger als *wie* man etwas Kreatives erzeugt. Munari argumentiert in seinen Texten explizit gegen diese Form von Genie-Kult, die, laut Ehrenberg, auch für die zunehmende Verbreitung von Depression verantwortlich ist. Der Verklärung der Einzelperson stellt Munari seine Operationen der Kreativität, der Fantasie und der Erfindungsgabe entgegen und versucht so, kreative Prozesse transparent und vermittelbar zu machen. Auch wenn die subjektive Anforderung, kreativ zu sein, inzwischen zur objektiven Ökonomie geworden ist, steht Munaris Arbeit über die Kreativität also zumindest nicht programmatisch für einen Zusammenhang mit Depression, wie Ehrenberg ihn konstatiert. Diese Sequenz von Fotografien, in der Munari auf einem unbequemen Sessel nach einer bequemen Sitzposition sucht, illustriert deutlich, dass manche Lösungen ausprobiert werden müssen und einem nicht einfach in den Sinn kommen, auch wenn einem dabei das Pathos des Genies abhandenkommt.

Abbildung 5: Die Suche nach einer bequemen Position auf einem unbequemen Fauteuil, 1977



Quelle: Bruno Munari, *Fantasia*, S. 26–27, © Bruno Munari.
All rights reserved to Maurizio Corraini s.r.l.

Vierzig Jahre nach dem Erscheinen von *Fantasia* erscheint Bruno Munari als ein in der Tradition der modernen Avantgarden sozialisierter, ebenso interdisziplinärer wie angewandter Künstler, der im aufkommenden Neoliberalismus der 1970er Jahre eine zweite Blüte erlebte und der heute omnipräsenten Anforderung an Ar-

beitnehmer*innen, kreativ zu sein, aktiv Vorschub leistete. Das Potenzial von Munaris kreativer Anschauungslehre scheint aber darin zu liegen, einen an konkreten Beispielen orientierten und anschaulichen Ansatz der Kreativität begründet zu haben, dem außerhalb Italiens noch wenig Aufmerksamkeit zuteilwurde. Munaris Arbeiten fordern also dazu auf, die ökonomische Kritik an der Kreativität von der inhaltlichen Bestimmung der Kreativität zu unterscheiden. Sollte es gelingen, die ökonomischen Missstände der Kreativarbeit von der Förderung kreativen Verhaltens zu trennen, so ist Munaris Anschauungslehre nach wie vor eine Pädagogik antiautoritären Verhaltens, die in Zeiten politischer Regression wieder an Bedeutung gewinnen kann.

LITERATUR

- „A format: Eine deutsche Erfindung, die den Alltag erleichtert“, <http://www.goethe.de/ins/se/prj/afo/fac/su2/deindex.htm>
- Adler, Alfred (1979): *Das Leben gestalten – Vom Umgang mit Sorgenkindern*, (engl. 1939), Frankfurt a.M.: Fischer.
- Adorno, Theodor W. (2001): *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben* [1951], Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Antonello, Pierpaolo (2012): „My Futurist Past, Present and Future“, in: Miroslava Hajek et al. (Hg.), *Bruno Munari: My Futurist Past*, Milan: Silvana, S. 97–105.
- Boltanski, Luc/Chiapello, Ève (2003): *Der neue Geist des Kapitalismus*, (frz. 1999), Konstanz: UVK.
- Cerritelli, Claudio (2017): *Bruno Munari Artista totale*, Torino: Museo Ettore Fico.
- Deleuze, Gilles (1992): *Postscript on the Societies of Control*, (frz. 1990), Cambridge, MA: The MIT Press.
- Ehrenberg, Alain (2010): „Depression: Unbehagen in der Kultur oder neue Formen der Sozialität“, in: Christoph Menke/Juliane Rebentisch (Hg.), *Kreation und Depression, Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus*, Berlin: Kadmos.
- Ginsborg, Carlo (1996): *Storia d'Italia dal dopoguerra a oggi*, Torino: Einaudi.
- Kaufman, James C./Beghetto, Ron (2009): „Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity“, in: *Review of General Psychology* 13, S. 1–12.
- Klenner, Jost Philipp (2012): „Suhrkamps Ikonoklasmus“, in: *Zeitschrift für Ideengeschichte* 4, S. 82–91.
- Koestler, Arthur (1964): *The Act of Creation*, New York: MacMillan.
- Luhmann, Niklas (1988): „Über Kreativität“, in: Hans-Ulrich Gumbrecht (Hg.), *Kreativität – Ein verbrauchter Begriff?*, München: Wilhelm Fink, S. 13–20.
- Munari, Bruno (1977): *Fantasia*, Bari: Laterza.

- Ders. (1993): *Design e comunicazione visiva* [1967], Bari: Laterza.
- Ders. (1996): *Da cosa nasce cosa* [1981], Bari: Laterza.
- Ders. (1997): *Arte come mestiere* [1966], Bari: Laterza.
- Ders. (2001): *Artista e designer* [1971], Bari: Laterza.
- Ders. (2005): *Disegnare il sole* [1980], Trento: Corraini.
- Ders. (2016): *Le Macchine di Munari* [1942], Mantova: Corraini.
- Ders. (2017): *Cappuccetto Giallo* [1972], Trento: Corraini.
- Reckwitz, Andreas (2012): *Die Erfindung der Kreativität – Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, Berlin: Suhrkamp.
- Wittgenstein, Ludwig (2003): *Philosophische Untersuchungen* [1953], Frankfurt a.M.: Suhrkamp.