

DESIGN FUNDAMENTALS

ORIGINI ED EVOLUZIONE DEL DESIGN INDUSTRIALE
DOCENTE – ALESSANDRO MASCOLI

EXTRA

EXTRA

MONOGRAFICA MUNARI

Il contesto storico

Periodo futurista e sperimentazioni artistiche (gli anni 30 e 40)

Le macchine inutili

Grafico e comunicatore visivo

Artista e progettista (gli anni 50 e 60)

Designer

Munari e il pensiero progettuale



BRUNO MUNARI ARTISTA, DESIGNER, GRAFICO E TEORICO

1907-1998



Il contesto storico

Nato a Milano nel 1907 Munari passò l'infanzia e l'adolescenza nella paterna Badia nel Polesine. Nel 1925 tornò a Milano per **lavorare in alcuni studi professionali di grafica**.



Bruno Munari a 6 anni

Il contesto storico



Artista



Grafico e teorico



Designer

Periodo futurista e sperimentazioni artistiche (30-40)

Nel 1925, **conosce Marinetti e Balla** e ciò, lo portò a diventare **membro attivo del futurismo** tanto che nel 1927 inizia a partecipare a varie mostre collettive



Munari foto di Cesare Andreoni

Le macchine inutili

Molti sono i temi che sviluppa in questi anni:
il dinamismo,
l'importanza della macchina, il tattilismo, la pittura cosmica, gli interventi grafici.



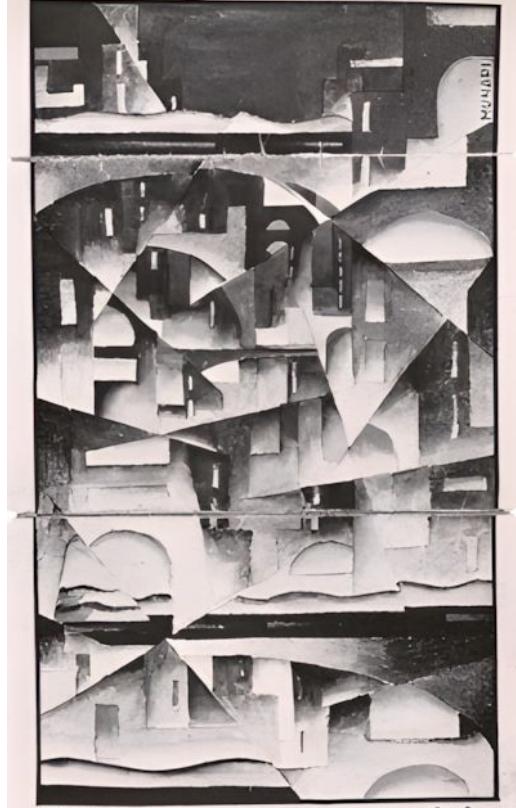
A passo di corsa 1932



Collage 1933



Autoritratto 1930

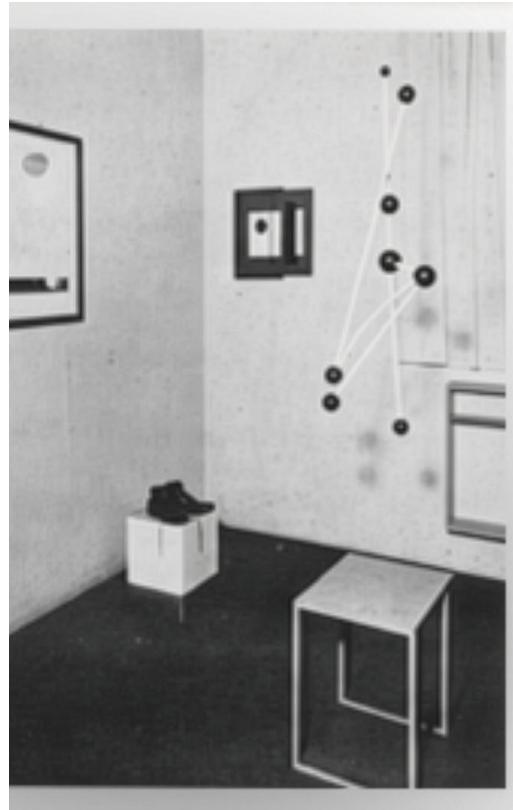


Notturno 1929

Periodo futurista e sperimentazioni artistiche (30-40)

Nel **1930 realizzò** quello che può essere considerato **uno dei primi mobile della storia dell'arte**, noto con il nome di macchina aerea

Ripropose nel 1972 in un multiplo a tiratura 10 esemplari per le edizioni Danese di Milano



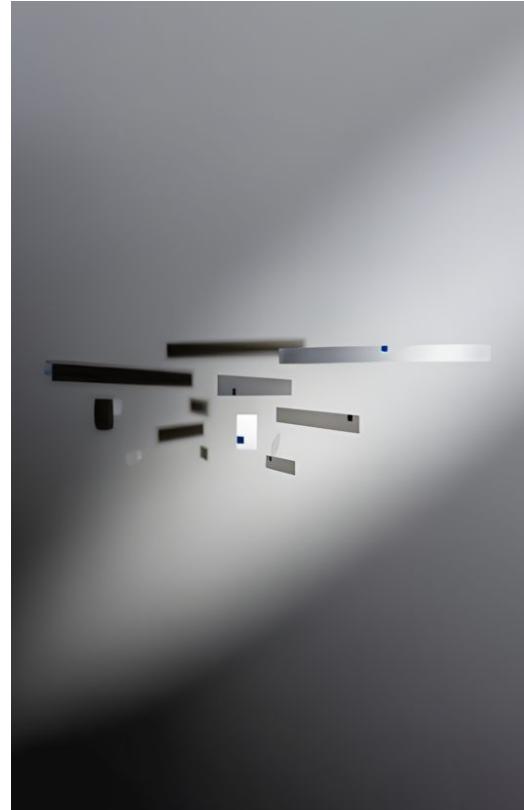
Macchina aerea 1930

Le macchine inutili

Le **Macchine Inutili** costituiscono il lavoro più importante con il quale **Munari ha esordito nel panorama futurista milanese** degli anni trenta ma che continua a evolve nei decenni successivi.



Macchina Inutile con guscio di zucca 1934



Macchina inutile 1956 – replica 1970

Le macchine inutili

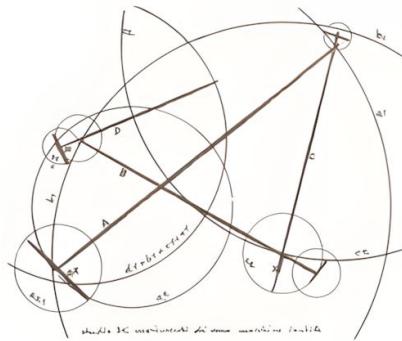
Nelle installazioni, cioè nella collocazione spaziale di una Macchina Inutile, anche **l'ombra**, la parte meno visibile e più evanescente di ogni singolo elemento della macchina, **è per Munari importante**, perché guida lo spettatore **verso un mondo di immagini astratte** riverberate dall'ambiente ospitante.



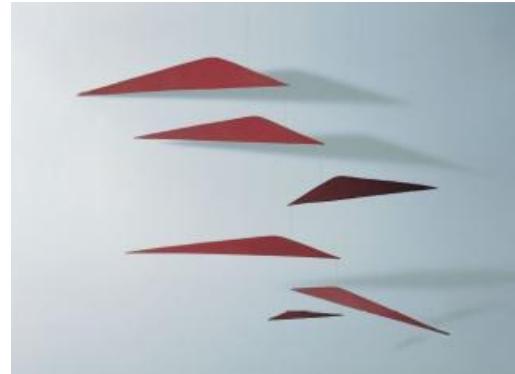
Allestimento museale con diversi modelli di Macchine inutili

Le macchine inutili

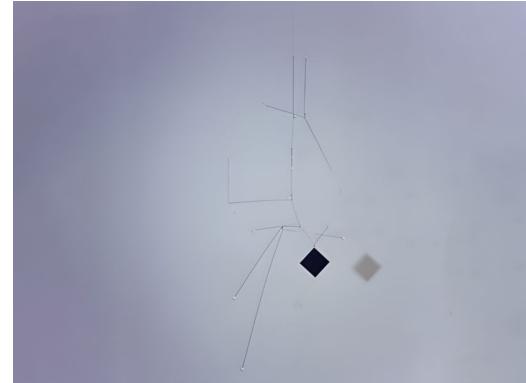
Lavora per **liberare la pittura dalla staticità** utilizzando il principio di casualità introdotto dall'uso dell'aria come forza di movimento per le parti mobili sospese.



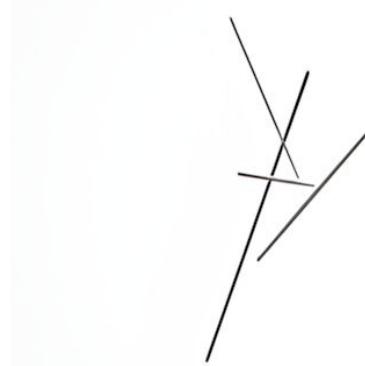
Studio dei movimenti di una Macchina Inutile, 1952



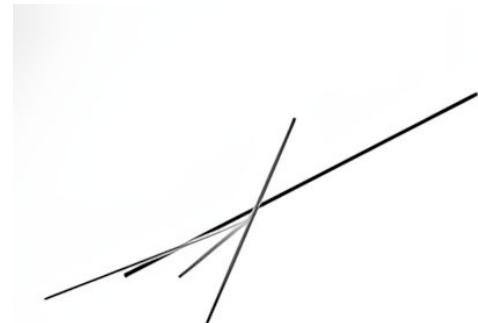
Macchina inutile 1947



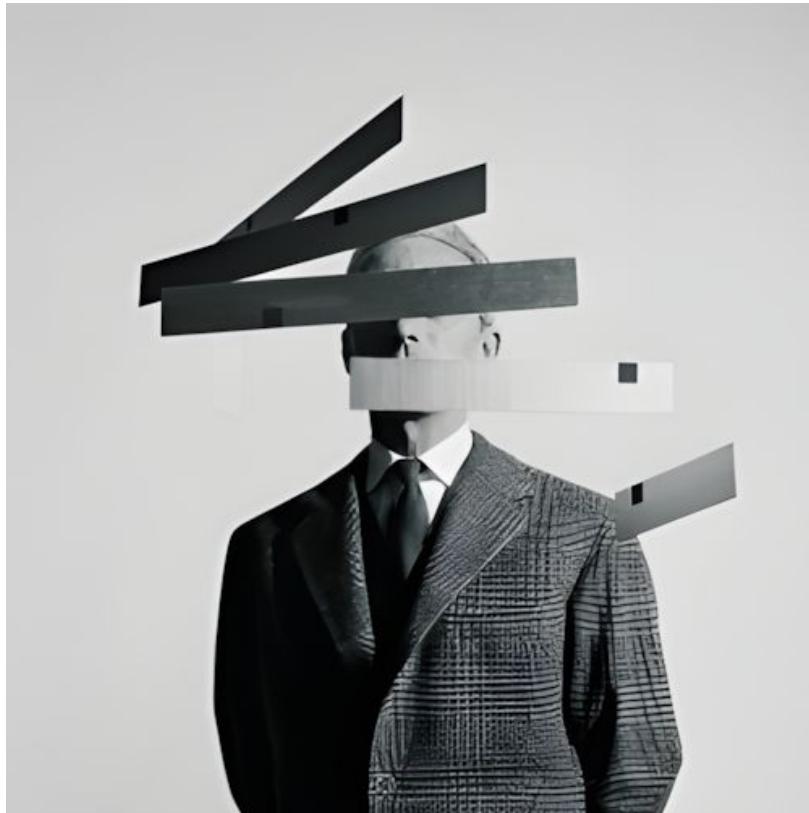
macchina inutile 1950



Momenti della rotazione degli elementi della Macchina Inutile



Le macchine inutili

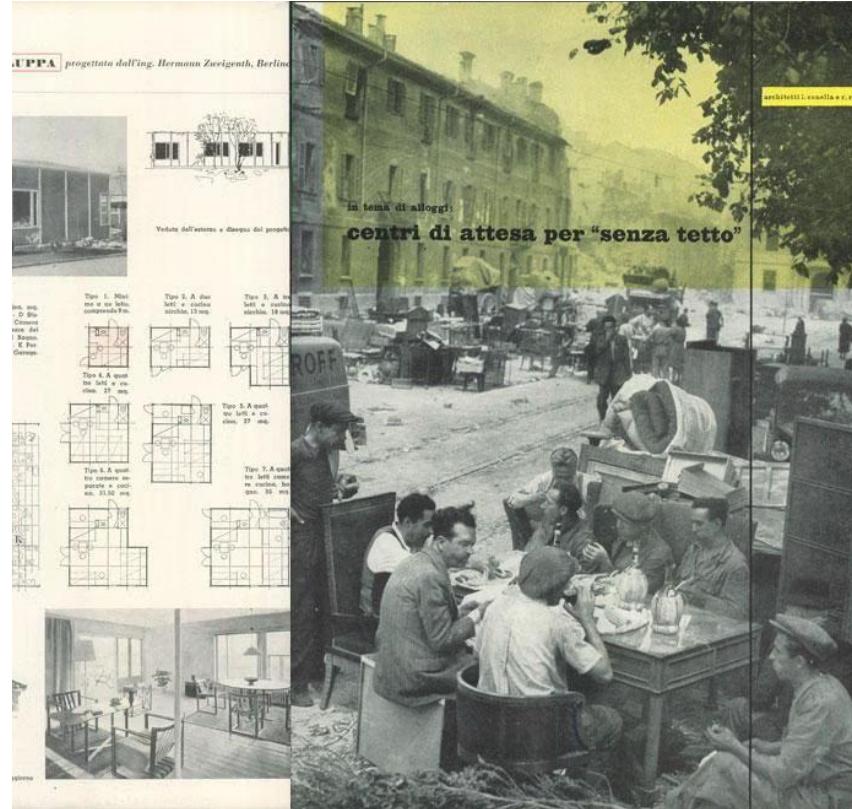


Munari si nasconde dietro un esemplare di Macchina Inutile del 1956,

Le Macchine Inutili, possiedono una duplice caratteristica di movimento: **reale, degli elementi colorati della composizione «pittorica»**, e apparente, poiché **la forma si modifica in funzione del moto** dello spettatore.

Grafico e comunicatore visivo

Bruno Munari è stato **grafico, pubblicitario e art director** di numerose collane e pubblicazioni. Collabora con la redazione dell'editore **Bompiani**, e come grafico della pubblicità delle aziende del gruppo Montecatini. Dal '39 come direttore artistico per **Mondadori**, nell'autunno del 1943 Munari riallaccia i rapporti con la redazione di **Domus** ricoprendo il ruolo di responsabile grafico.



Grafica Domus 195 / marzo 1944

Grafico e comunicatore visivo

Munari utilizza un'ampia gamma di soluzioni con studio delle forme, della loro percezione, della disposizione spaziale e dell'organizzazione.



Linea I Delfini, Bompiani

Linea Letteraria, Bompiani



Domus, 1943



Domus, 1969



libro/gioco Uomini sulla luna,
Sugar Editore, 1962

Grafico e comunicatore visivo

Nei libri dedicati alla **sperimentazione didattica**, raffigura persone, animali, cose che appaiono e scompaiono, in un gioco di cartoncini animati sovrapposti volti a **incoraggiare l'esplorazione creativa, lo stupore e il gioco**.



Storie e filastrocche



Linea Letteraria, Bompiani



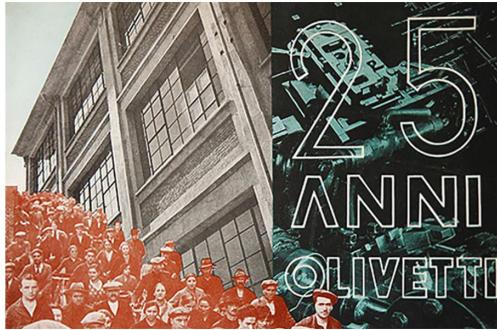
Libri illeggibili



Il venditore di animali

Grafico e comunicatore visivo

Nei libri dedicati alla **sperimentazione didattica**, raffigura persone, animali, cose che appaiono e scompaiono, in un gioco di cartoncini animati sovrapposti volti a **incoraggiare l'esplorazione creativa, lo stupore e il gioco**.



Brochure celebrativa per il 25° anniversario di Olivetti 1933



Manifesto, "Declinazione grafica del nome Campari", 1964



Pirelli, Suola Coria, 1953

Grafico e comunicatore visivo

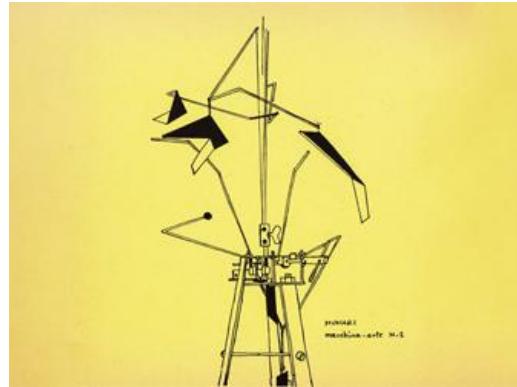
Nel 1948, insieme a Gillo Dorfles, Gianni Monnet, Galliano Mazzon e Atanasio Soldati, **fondò il MAC , Movimento Arte Concreta**, che funge da coalizzatore delle **istanze astrattiste italiane**, prospettando una sintesi delle arti, in grado di affiancare alla pittura tradizionale **nuovi strumenti di comunicazione** ed in grado di **dimostrare agli industriali la possibilità di una convergenza tra arte e tecnica**.



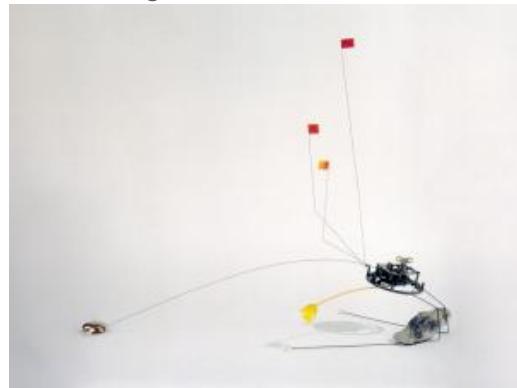
MOVIMENTO ARTE CONCRETA. M.A.C., 1954-1958.

Artista e progettista (gli anni 50 e 60)

La macchina di Munari è costruita a partire dal **recupero di reperti tecnologici** che vengono trasformati, **ed è resa un poco umana dal comportamento buffo**, ottenuto dal movimento casuale di alcuni suoi componenti.



Disegno di macchina, 1953



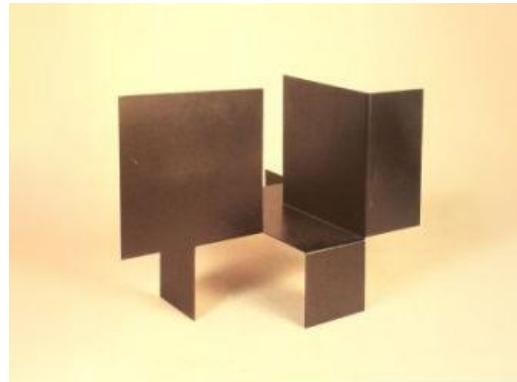
Macchina aritmica anni '50



Macchina aritmica, 1950

Artista e progettista (gli anni 50 e 60)

La **scultura** da viaggio nasce con tutte le **caratteristiche tipiche dell'era moderna**: è **low-cost, è pratica**, volendo è anche mono-uso, è **democratica by design**, è leggera, quando viene esposta non ha bisogno di grandi spazi.



Scultura pieghevole, lamiera 1948



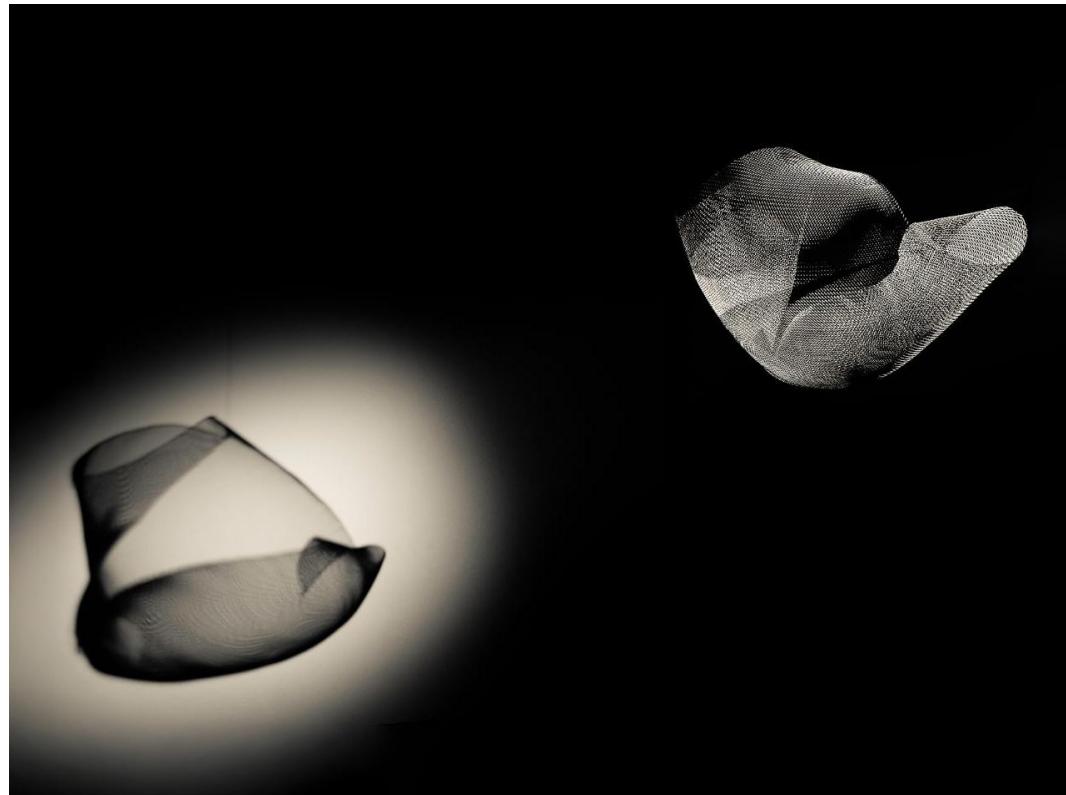
Scultura da viaggio, cartoncino", 1959



Munari in studio, 1958

Artista e progettista (gli anni 50 e 60)

A differenza delle superfici ordinarie che possiedono normalmente un lato interno ed uno esterno, il nastro che si ricava possiede, **un solo lato percorribile e non ha un interno, un dentro, distinto da un esterno, un fuori.**

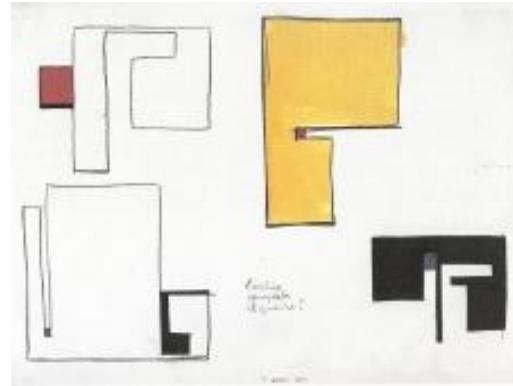


Concavo-Convesso, 1946

Artista e progettista (gli anni 50 e 60)

Con l'astrattismo il **soggetto diventa la pittura stessa**, cioè forme e colori liberamente inventati.

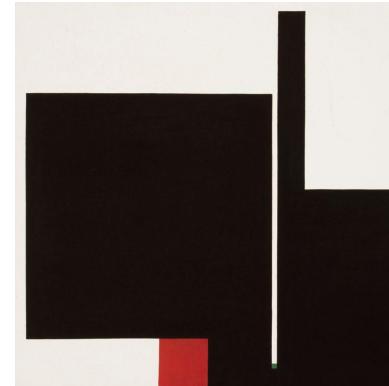
Con i negativi-positivi ogni forma, **ogni parte della composizione, sta in primo piano o sullo sfondo** a seconda della lettura di chi guarda.



Negativo positivo, studio 1960



Negativo positivo, 1967



Negativo positivo, 1951



Negativo positivo, 1960

Il Designer

"Non dovrebbe esistere un'arte separata dalla vita, con cose belle da guardare e cose orribili da usare", scrisse nel suo libro del 1966 "Il design come arte".

"Se ciò che usiamo ogni giorno è fatto d'arte, e non assemblato per caso o capriccio, allora non avremo nulla da nascondere".



Singer, Zanotta, 1945



Bali per Danese 1958



Cubo, Danese, 1957



Giocattolo Zizi, Pigomma, 1955

Il Designer

Abitacolo è **lo spazio abitabile in misura essenziale**. Nelle case degli adulti, **non tutti i ragazzi hanno una camera tutta per loro** che possono trasformare e arredare a piacere. Abitacolo, intende risolvere il problema, per ora, sia dal lato strutturale che da quello estetico, e, non meno importante, da quello economico.



Abitacolo, Robots 1971



Dettaglio Abitacolo, 1971



Promozione di Abitacolo, Robots 1971

Il Designer

Il design deve tendere all'essenzialità, bisogna, partire dallo studio delle tecniche dei materiali per produrre oggetti coerenti e funzionali.



Secchiello portaghiaccio, Zani & Zani 1955



Cubovo, Porro, 1962



Biplano, Robots, 1979



Cipro, Danese, 1974

Il Designer

Munari voleva realizzare una lampada da soggiorno di costo limitato, **facile da montare, di grande volume quando era in uso e di piccolissimo volume quando era in magazzino.**

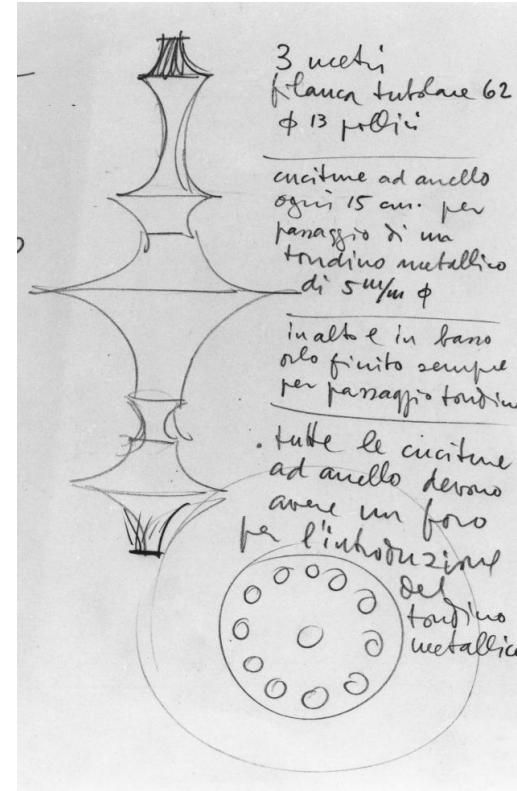
La forma della lampada si crea grazie all'elasticità del tessuto, il peso e la rigidità degli anelli metallici che la compongono.



Falkland, Danese, 1964



Falkland, Danese, 1964



Sketch

Il Designer



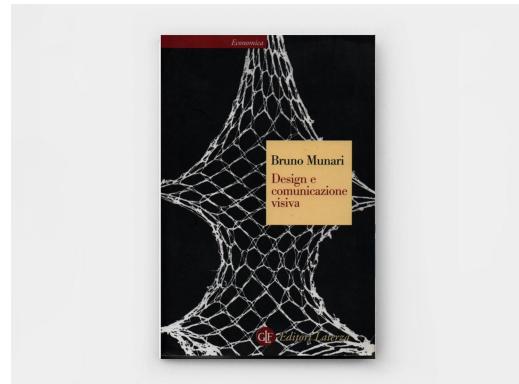
<https://www.youtube.com/watch?v=OshJ-h3Lj9Q>

Munari e il pensiero progettuale

Grande comunicatore e insegnante, Munari tiene corsi in diverse scuole tra cui il Carpenter Center for Visual Arts della Harvard University (1967) e l'ISIA di Faenza di cui diviene consulente didattico nel 1980



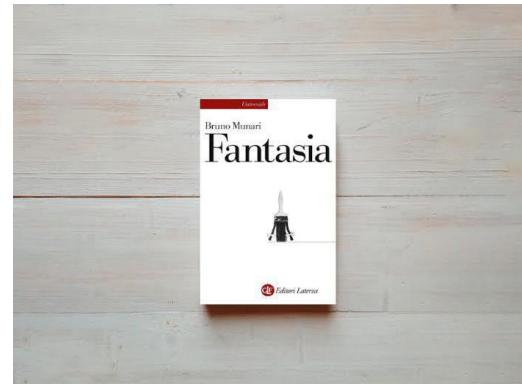
Lezione a Venezia 1992



Design e comunicazione visiva



Da cosa nasce cosa



Fantasia

Munari e il pensiero progettuale

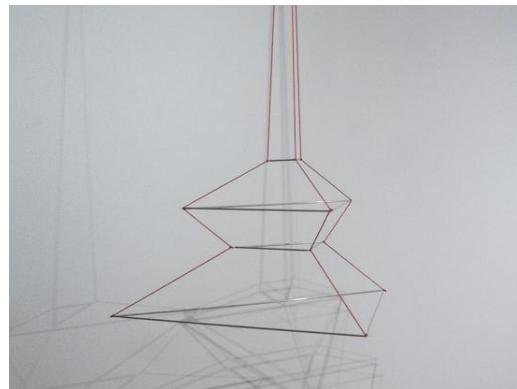
Pittore, scultore, designer grafico e industriale, artista nel senso più ampio, Bruno Munari è stato **una delle figure più indipendenti e influenti nella storia del design** italiano e internazionale.



Aconà biconbì, 1965



Flexy, 1968



le sculture filipesi, 1981



Tensione e Compressione, 1990

Munari e il pensiero progettuale

Tutti sono capaci di complicare. Pochi sono capaci di semplificare.

