



Tre manifesti di Bruno Munari

CAMPARI
Campari Edizioni d'Arte

MUNARI

Bruno Munari nasce a Milano nel 1907.
Inventore delle "macchine inutili"
(Galleria Nazionale di Arte Moderna
di Roma) e dei "libri illegibili"
(Museum of Modern art di New York).
Insegnante di design e comunicazione
visiva alla Harvard University
di Cambridge (USA).
Membro onorario del Carpenter
Center Visual Art Association
della Harvard University.
Compasso d'oro per il design.
Autore di parecchi libri pubblicati
da Einaudi, Laterza, Zanichelli,
Mondadori, stampati in diverse lingue.

Ideatore dei Laboratori per bambini
al Museo di Brera, al Museo Internazionale
delle Ceramiche di Faenza, e in altre città.
Ideatore dei Prelibri per i bambini che
non sanno leggere (mostra al Beaubourg
di Parigi).
Menzione onorevole della Accademia
delle Scienze di New York
per i libri per bambini.
Attualmente si occupa del rinnovamento
della didattica per la preparazione
all'educazione artistica e
alla comunicazione visiva dalle scuole
materne a quelle di livello post universitario
sulla specializzazione del design.
Premio internazionale 1985
della Japan Design Foundation
per "l'intenso valore umano del suo design".

Bruno Munari per Campari

Questa cartella contiene le riproduzioni a colori di tre manifesti ideati da Bruno Munari per Campari. Il manifesto col fondo rosso è la variante unica del primo manifesto realizzato nel 1960 ed esposto poi in grande formato sulle pareti della prima metropolitana milanese. Di questo manifesto è stato perduto il bozzetto originale, e ne riproduciamo qui un'esemplare. Il manifesto su fondo giallo ha per titolo "Limiti di leggibilità di un logotipo". Il manifesto su fondo nero ha per titolo "Momenti dinamici di un logotipo" ed è stato realizzato usando una fotocopiatrice a colori, in modo creativo. I tre manifesti riprodotti in questa cartella sono stati realizzati il primo nel 1984, gli altri nel 1985.

Il nome dell'arte, nell'antica Grecia, era Tékne.
Nell'antico Giappone il nome dell'arte era Asobi.
Tékne è la tecnica, Asobi è il gioco.
La tecnica è il "come fare", anzi il come fare "bene".
Asobi è il gioco disinteressato per il piacere di fare.
Pare che l'arte si manifesti quando queste due
condizioni sono in equilibrio tra di loro.
Ogni gioco ha le sue regole e ogni arte ha
la sua tecnica.
I bambini inventano le regole per i propri
giochi e ogni artista inventa la tecnica più
adatta per dar corpo a quello che si può
definire come l'immagine comunicante.
Il pennello è uno degli strumenti per dar
corpo alle immagini ma non è il solo, oggi ci
sono pennelli elettronici e macchine preparate
per produrre immagini.
Si può disegnare con la matita o con un
carboncino ma Matisse disegnava direttamente
con le forbici quando componeva i suoi collage.
Tagliare un'immagine in tanti pezzi e poi
ricomporla in modo diverso, ecco un gioco
che può essere anche condotto "a regola d'arte".
Una fotocopiatrice, progettata per riprodurre
immagini, può anche essere usata per
produrne di nuove come il pennello che può
essere usato per verniciare o per dipingere.
Come sempre dipende da chi usa lo strumento
e da come lo usa.



Il primo manifesto realizzato nel 1960



