

bruno munari



bruno munari
opere 1930-1988

villa laura cornegions udine
estate 1988
orario 17-19
tutti i giorni, martedì escluso

comune di remanzacco
provincia di udine
regione friuli-venezia giulia

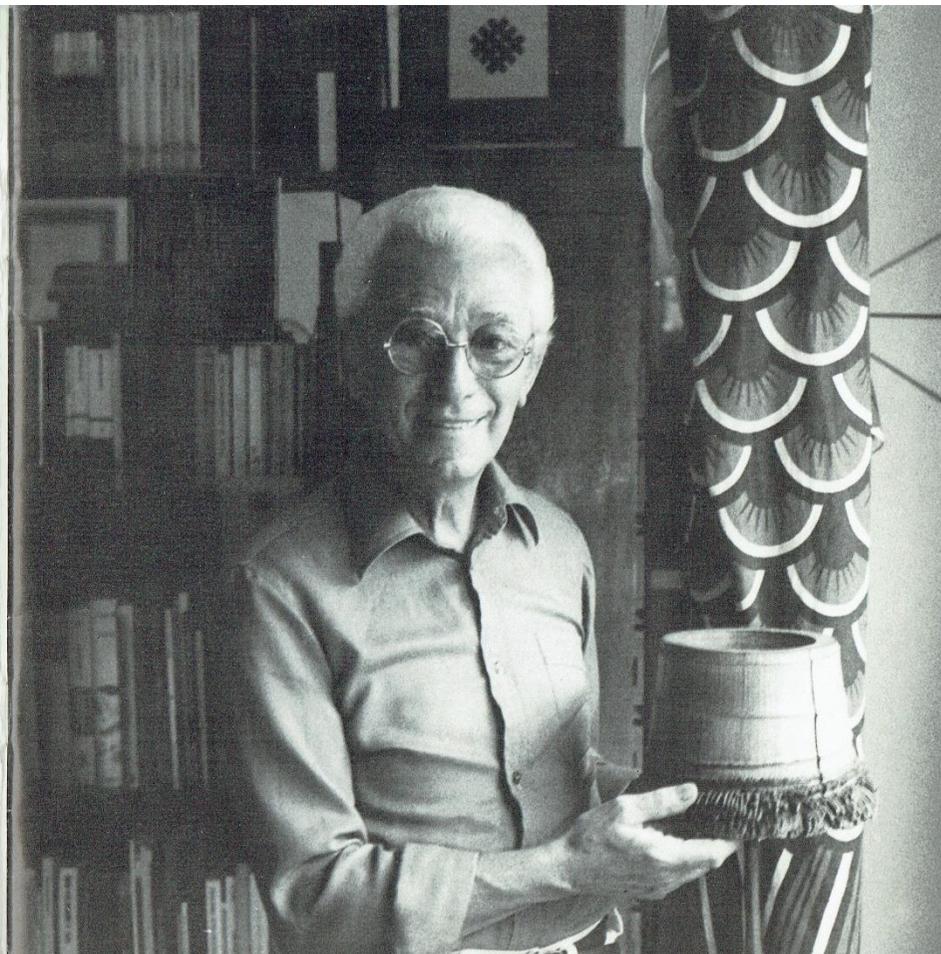
testi
giulio carlo argan
bruno munari

fotografie
getulio alviani
ada ardessi
aldo ballo
enrico cataneo
ugo mulas
jaqueline vodoz

collaborazione
assia, milano
bruno danese snc, milano
liam, tavulja pesaro
officina d'arte grafica a.f. lucini, milano
paspertu, udine
plura edizioni, milano
robots, milano
saldollex, milano
tecnolegno, udine

fotoalto
fotocrom udine

stampa
litho stampa pasion di prato udine



bruno munari è nato nel 1907 a milano.
all'età di ventidue anni, partecipa a una esposizione della seconda generazione futurista dove, tra gli altri, figurano depero, filia, prampolini.
nel 1933 espone le prime "macchine inutili"
il suo primo multiplo creato nel 45 è edito da danese nel 1963.
nel 1948 è, con dorflès, monnet, e soldati, uno dei fondatori del m.a.c. (movimento arte concreta)
nel 1951 espone le sue prime pitture "positivo-negativo"
nel 1953-1954 presenta lui stesso al museo d'arte moderna di new york le sue proiezioni a luce diretta e a luce polarizzata.
è fondatore con marco piccardo della "cineteca del film di ricerca".
la sua attività si estende in vari settori: dai libri per bambini (dal 1945), ai giochi, fontane mobili, libri illeggibili
in più riprese gli viene assegnato il premio "compasso d'oro".
ha insegnato alla harvard university di cambridge.
nel 1977 crea il laboratorio per bambini alla pinacoteca di brera a milano e definisce il metodo "giocare con l'arte".
nel 1985 riceve il premio "the second international design award" dalla fondazione giapponese del designer a osaka.
espone in numerose città in tutto il mondo e le sue opere di designer e di ricerca estetica si trovano nei principali musei d'arte moderna.
è autore di numerose pubblicazioni sul design.

da 'artista e design', laterza editore, bari 1985

questo libro intende analizzare i due principali aspetti dell'attività culturale della nostra epoca: quello dell'arte pura e quello del design...

...troviamo ad una estremità del problema, l'artista puro di tipo romantico, con idee soggettive di tipo assoluto ed indiscutibile, e dall'altra parte il design oggettivo razionale esageratamente logico che vuole giustificare tutto quello che fa con ragioni a volte forzate...

...vorrei fosse chiaro che personalmente ritengo valide entrambe le posizioni, sia quella dell'artista che quella del designer, purché l'artista sia un operatore vivente nella nostra epoca e non un ripetitore di formule passate sia pure di un recente passato, e il designer sia un vero designer e non un artista che fa dell'arte applicata...

...un tempo questa distinzione non esisteva: giotto dipingeva e costruiva architetture, leonardo dipingeva e inventava macchine. pittore, architetto, inventore, poeta, erano attività diverse legate da un unico metodo oggettivo di progettazione. una macchina di leonardo non è "in stile" con la gioconda. c'è qualcosa però che lega queste operazioni, un metodo oggettivo, una sincerità progettuale, una onestà professionale, un vero mestiere...

...il designer è un progettista dotato di senso estetico, che lavora per la comunità. il suo non è un lavoro personale ma di gruppo: il designer organizza un gruppo di lavoro secondo il problema che deve risolvere. il designer non lavora per una "élite", anche se oggi la produzione industriale tenta di trasformare il suo lavoro in quello di uno stilista (progettista che opera con senso artistico tendendo ad una produzione di facile e rapido consumo)...

...il designer cerca di progettare oggetti che, oltre a risolvere bene le loro funzioni, abbiano anche un aspetto coerente secondo una scelta dalla quale nasce quello che io credo di poter definire come l'estetica della logica...

...tutte le esperienze che il designer fa, le sperimentazioni sulle materie e sugli strumenti di oggi, in modo di avere dei dati per usare la materia giusta con il mezzo più appropriato allo scopo di produrre oggetti per tutti che siano capiti e che funzionino realmente per un bisogno effettivo e non inventato, fanno parte della tradizione che si crea di giorno in giorno. il designer lascerà certamente una traccia del suo tempo, proprio grazie a questa operazione di conoscenza dei mezzi e dei bisogni della sua epoca. gli operatori visuali o plastici, i progettisti, di domani, troveranno qualcosa che abbia un valore oggettivo anche per loro; molte esperienze scadranno da sole, altre tecniche verranno abbandonate: è così che si rinnova continuamente questa somma di esperienze trasmissibili che è la *tradizione* ...

fantasia e creatività

...la fantasia è una facoltà dello spirito capace di inventare immagini diverse dalla realtà nei particolari o nell'insieme; immagini che possono anche essere irrealizzabili praticamente.

la creatività è una capacità produttiva dove fantasia e ragione sono collegate per cui il risultato che si ottiene è sempre realizzabile praticamente...

bruno munari

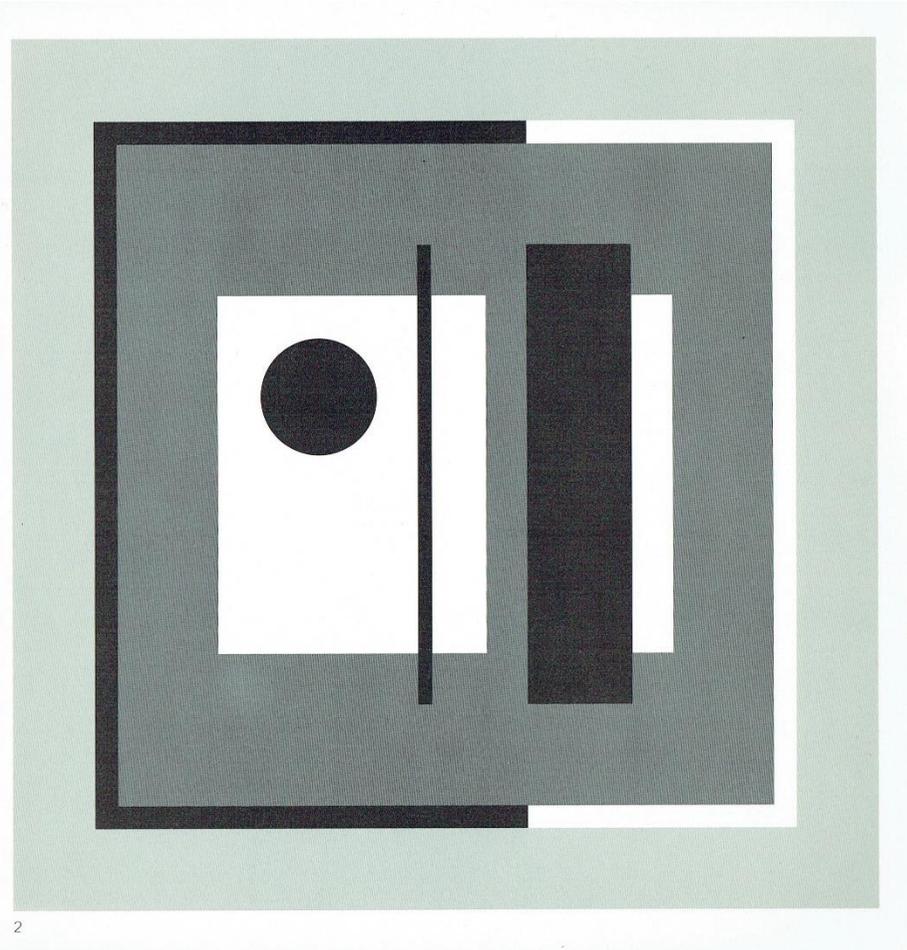
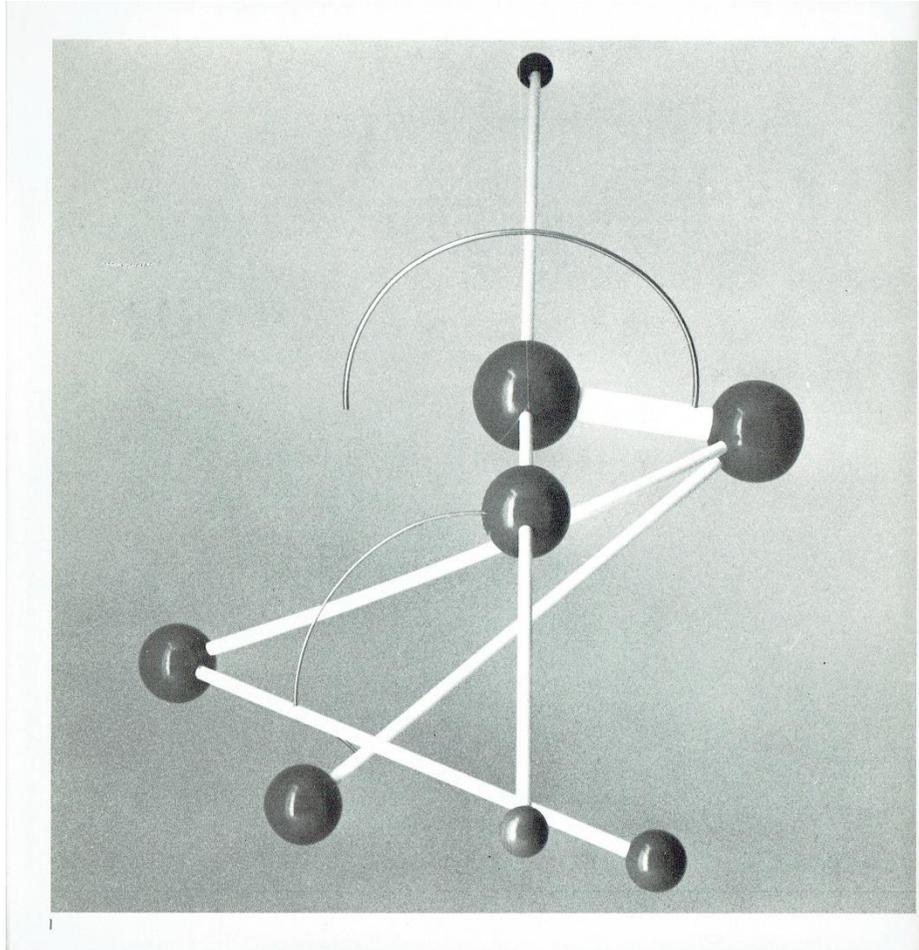
nella metodologia fortemente riduttiva di munari ideazione e fruizione collimano, rimanendo tuttavia momenti distinti. è questo, credo, l'aspetto più originale della sua ricerca, della sua teorizzazione, della sua didattica.

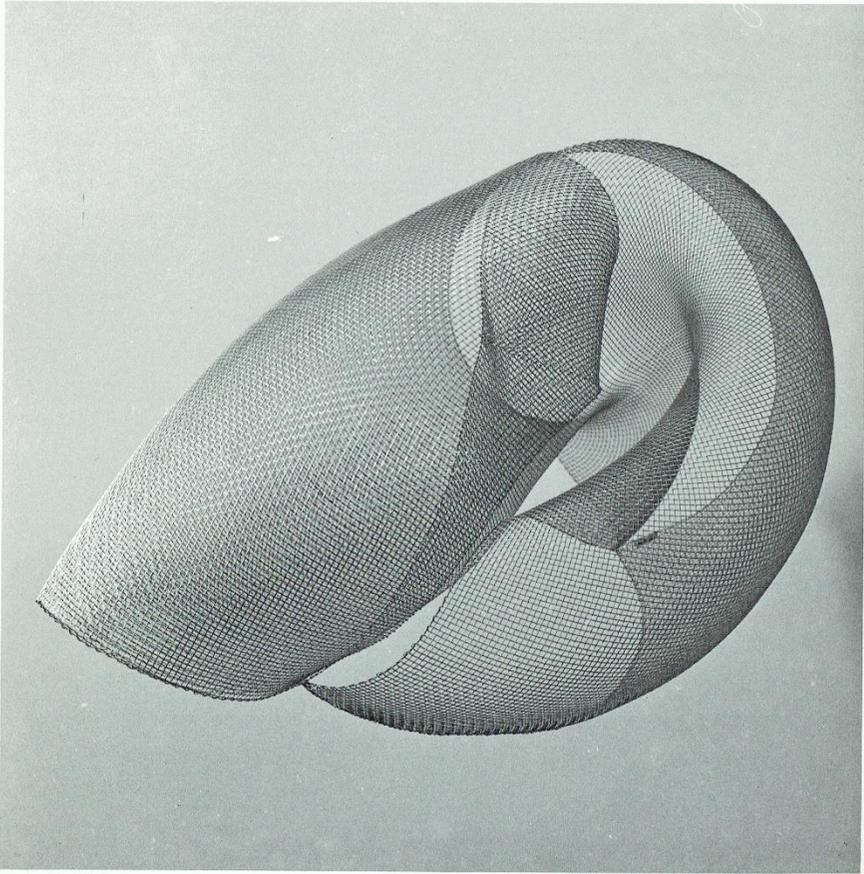
munari concepisce il *design* come una componente della cultura di massa. la bella materia, la bella linea, la bella funzione sono fattori aggiuntivi, entrano in campo quando l'oggetto è già stato preso nei meccanismi del mercato. l'oggetto è oggetto prima di essere merce: ha una sua struttura e un suo statuto primari e non riducibili. non si definisce l'oggetto né sul piano metafisico né su quello delle mitologie sociali. il ragionamento di munari non è idealistico, ma fenomenologico: l'oggetto nasce come oggetto nell'istante in cui pone, parallelo e simmetrico, il soggetto (o viene posto da esso). in quel momento la prospettiva si riduce al piano, la proporzione all'identità, la simmetria alla specularità: cade allora l'ultimo diaframma tra percezione e immaginazione, è percezione ciò che si immagina e viceversa. perciò il problema del *design* è rigorosamente visivo, anzi ottico. infatti l'analisi della struttura della percezione è al tempo stesso l'analisi dell'identità di oggetto e soggetto.

nessuna ulteriore riduzione può andare oltre la costituzione dell'oggetto mediante la compenetrazione di immagine e cosa. ammesso che oggetto e soggetto sono entità identiche, ma distinte, sorge il problema del loro rapporto: che può sussistere tra due entità che si specchiano interamente l'una nell'altra? c'è nel pensiero semplice, ma sottile, di munari un lato magritte, *ceci n'est pas une pipe*. ciò che lo salva dalle metodologie e architetture del *design* è l'ironia degli oggetti e dei soggetti verso se stessi. senza questa reciproca ironia oggetto e soggetto sarebbero immobili e immutabili; ed anche nella realtà d'ogni giorno non è forse l'ironia che degrada e ricambia gli oggetti? ora l'ironia si genera appunto dalla semplificazione e dalla specularità, così come due persone che si guardano fisse negli occhi si mettono a ridere.

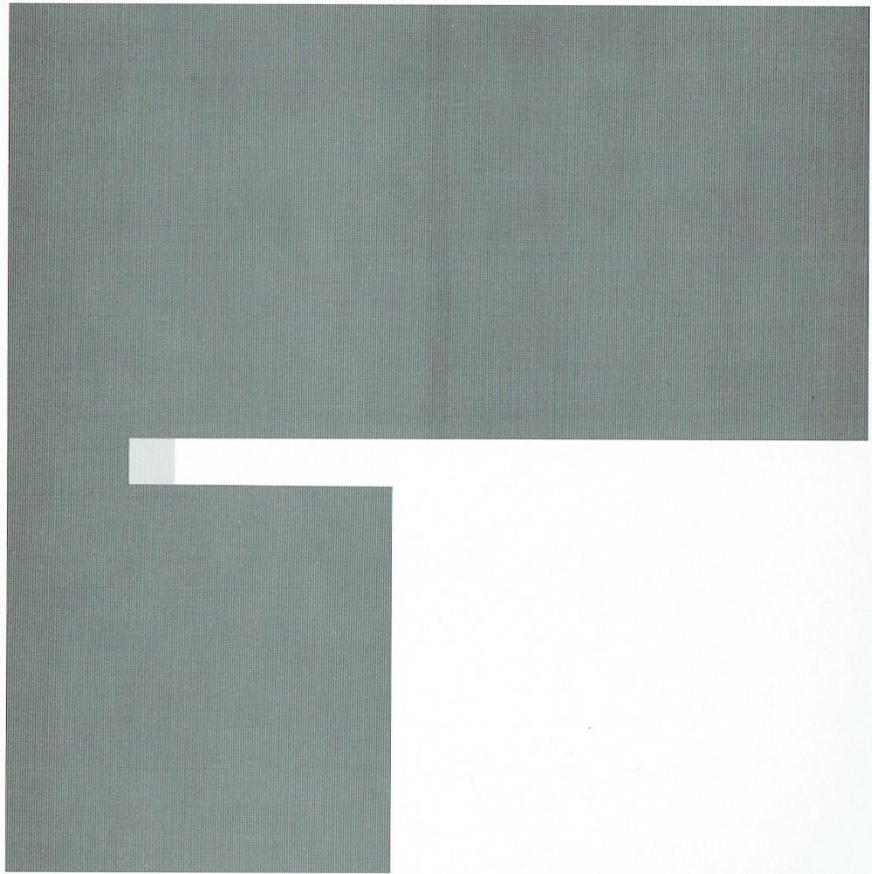
munari ha l'ironia del complicato, del meccanico e dell'inutile: o forse, l'ironia dell'oggetto per il soggetto e del soggetto per l'oggetto. e può darsi che il suo umorismo sia anche un mezzo della sua didattica piana e intelligente. soprattutto però ironizza l'artista genio, demiurgo, inventore, prometeico. per munari l'invenzione consiste soltanto nel fare qualcosa di ovvio, ma non banale, che a nessuno prima era venuto in mente di fare. il suo *design* è proprio l'opposto di quella che freud chiama la psicopatologia del quotidiano: vi par poco al giorno d'oggi insegnare ad essere semplici senza essere rozzi? nel rosseau di munari tutti nascono integri, limpidi, intelligenti, non si sa come mai e con quanto penoso esercizio, a tanti succeda poi di crescere aggrovigliati, torvi, imbecilli. con un po' d'ironia, a nostra volta, potremmo dire che il suo mondo ideale è un asilo-nido per adulti.

giulio carlo argan

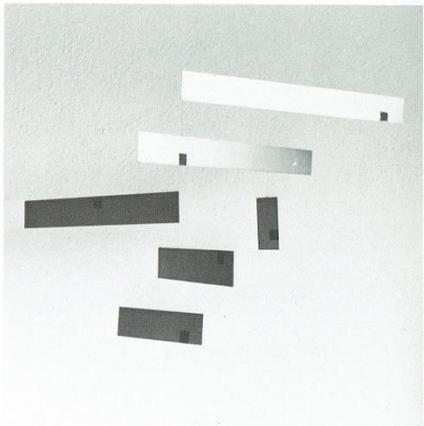
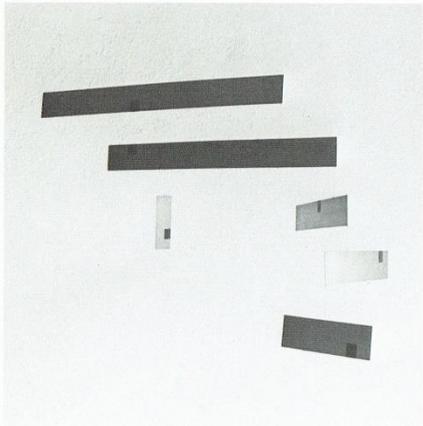
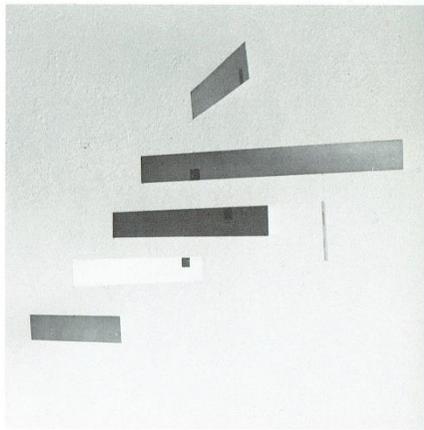
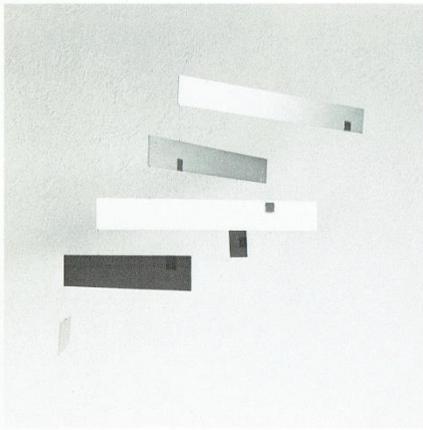




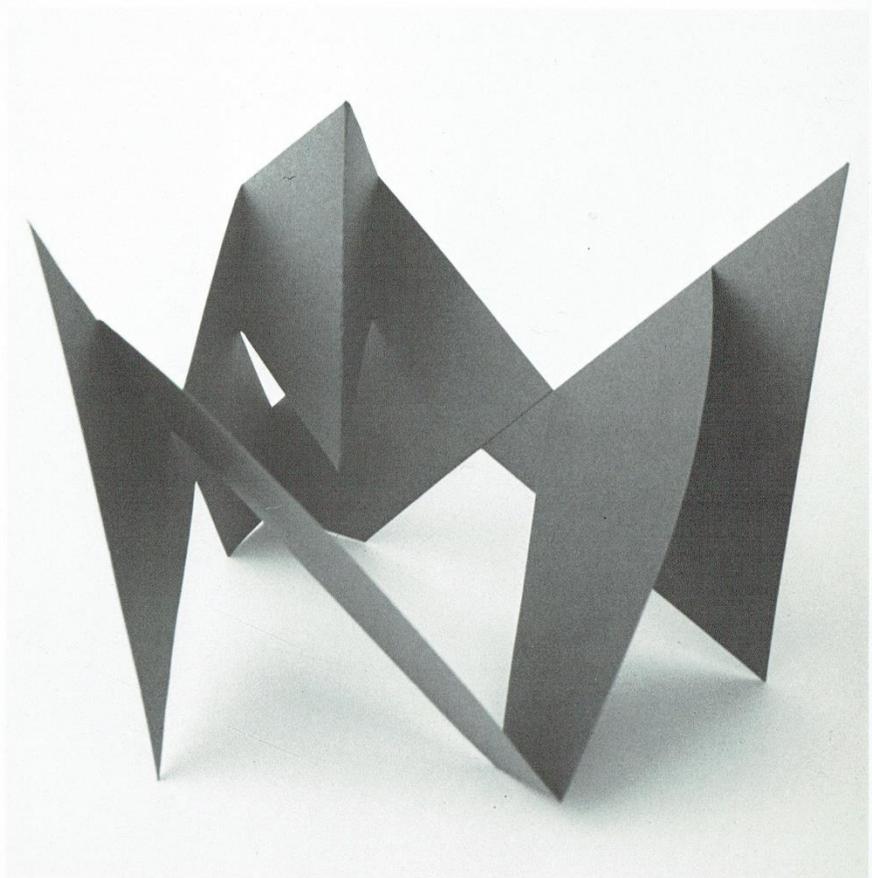
3



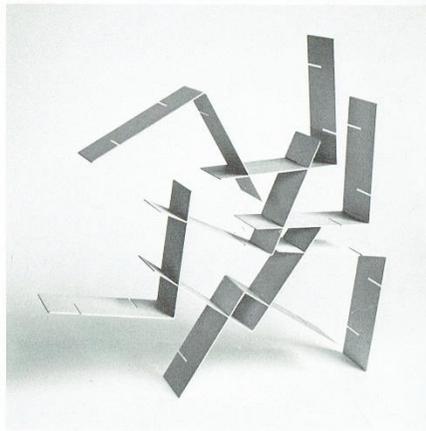
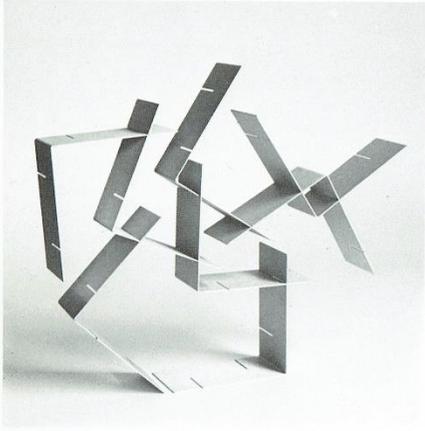
4



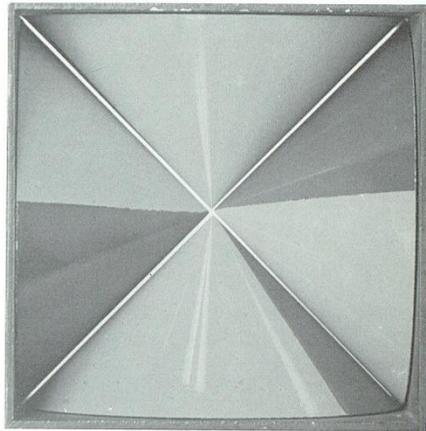
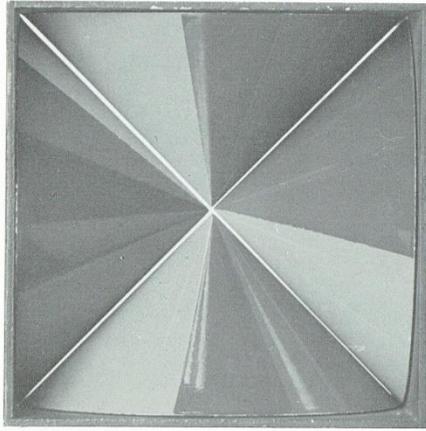
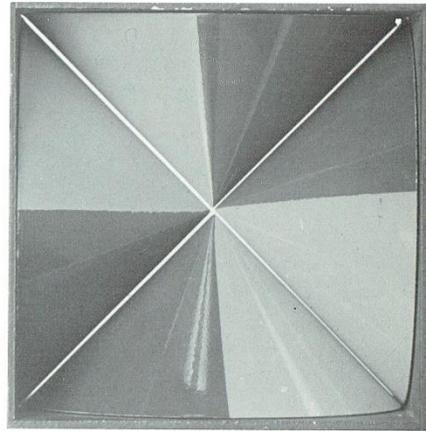
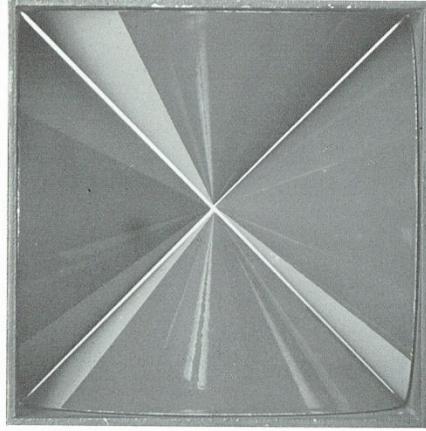
5



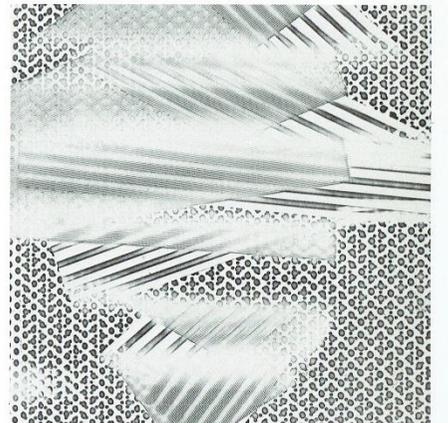
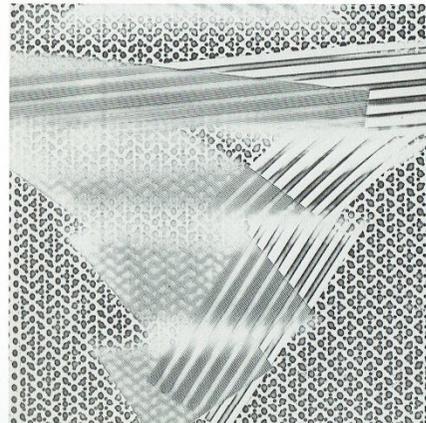
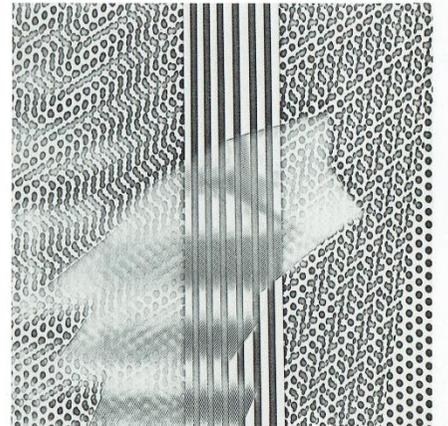
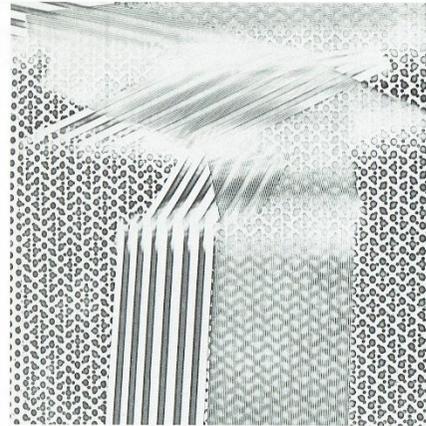
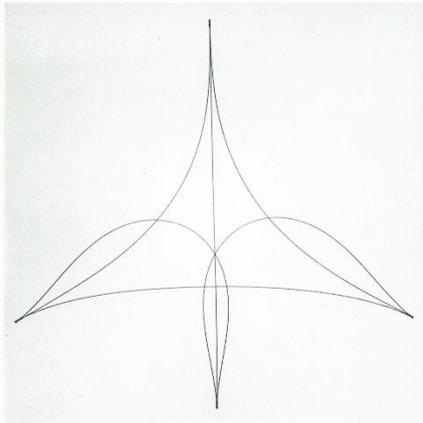
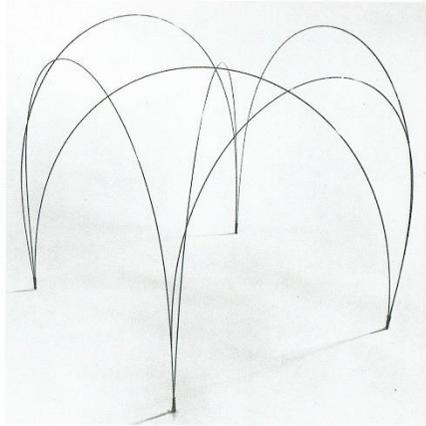
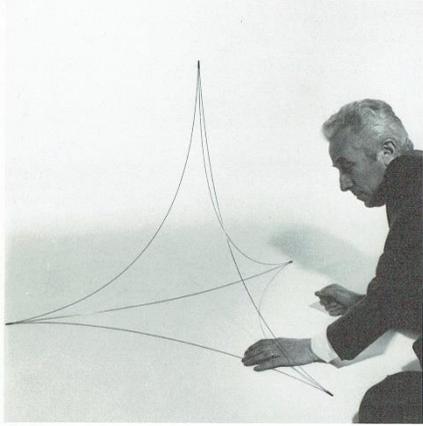
6

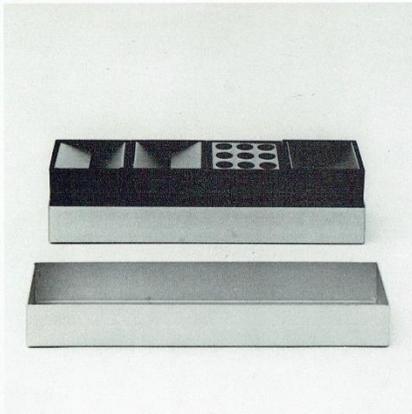


7

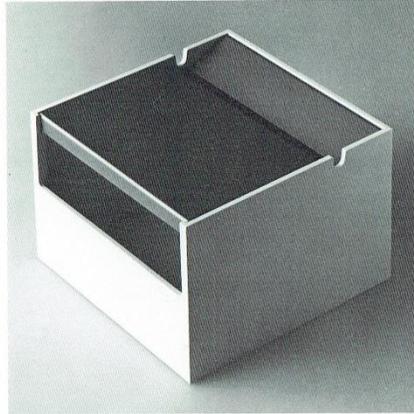


8

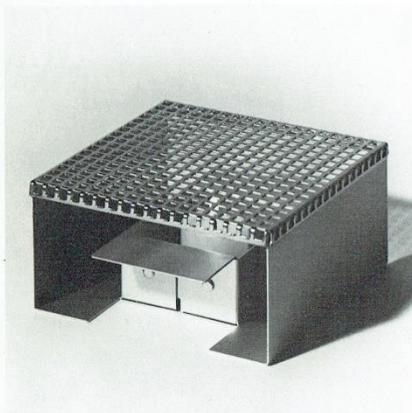




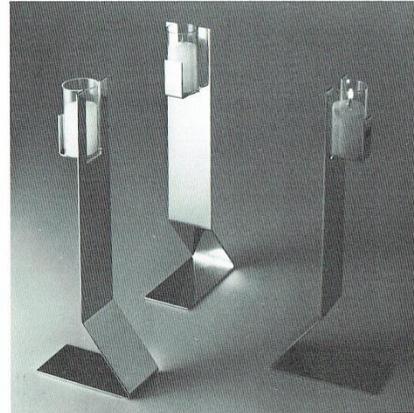
15



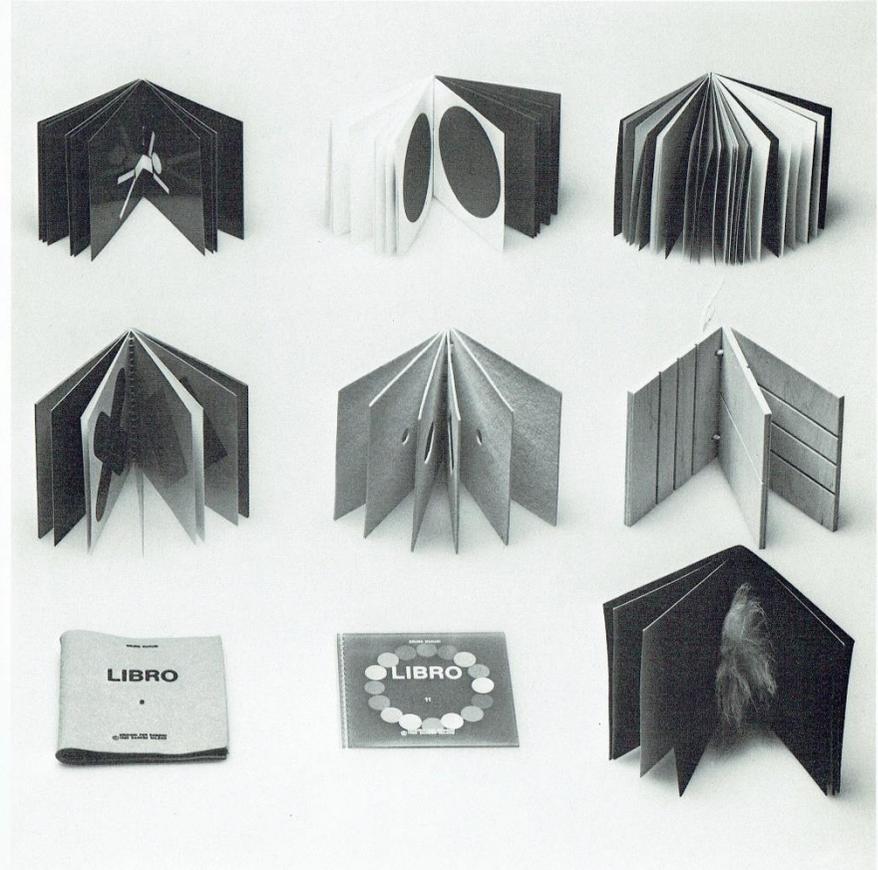
17



16



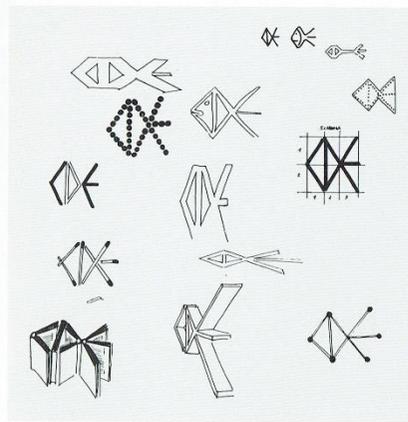
18



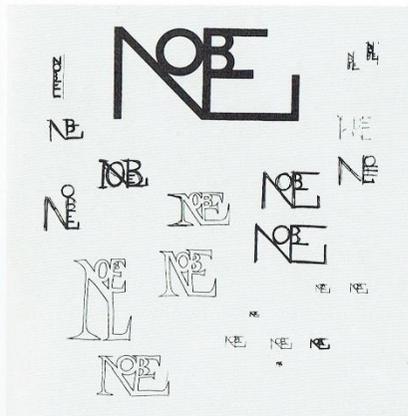
19



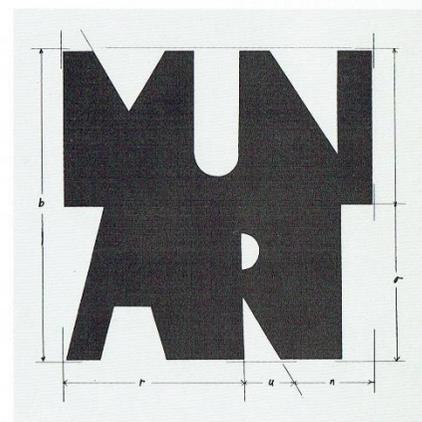
20



21



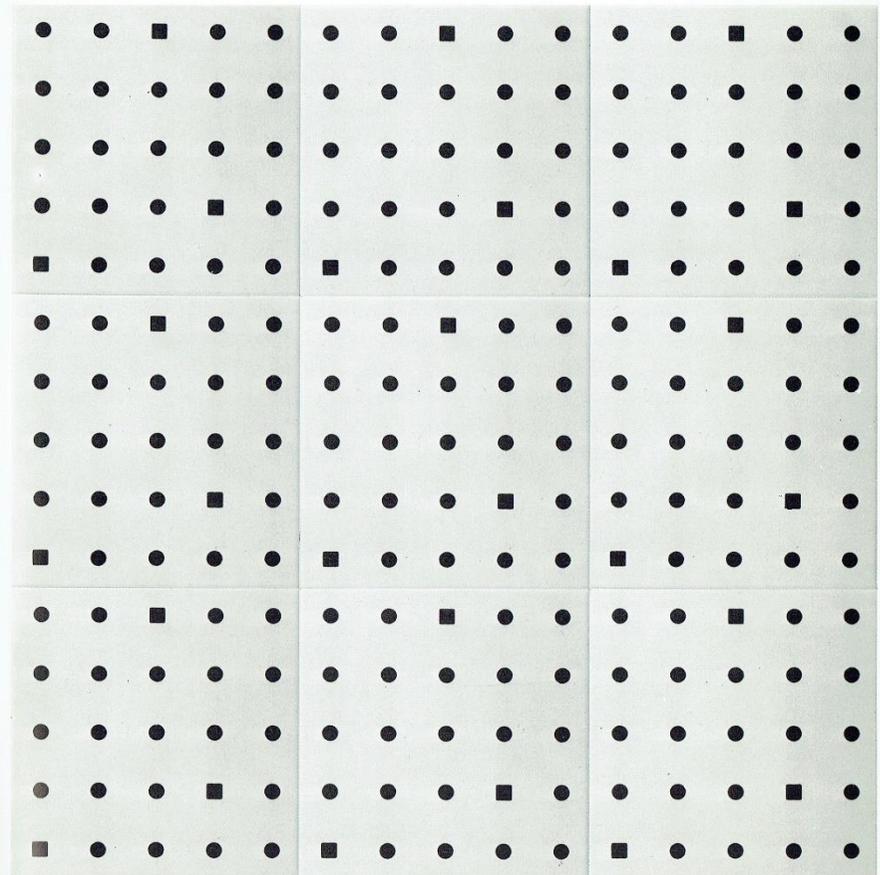
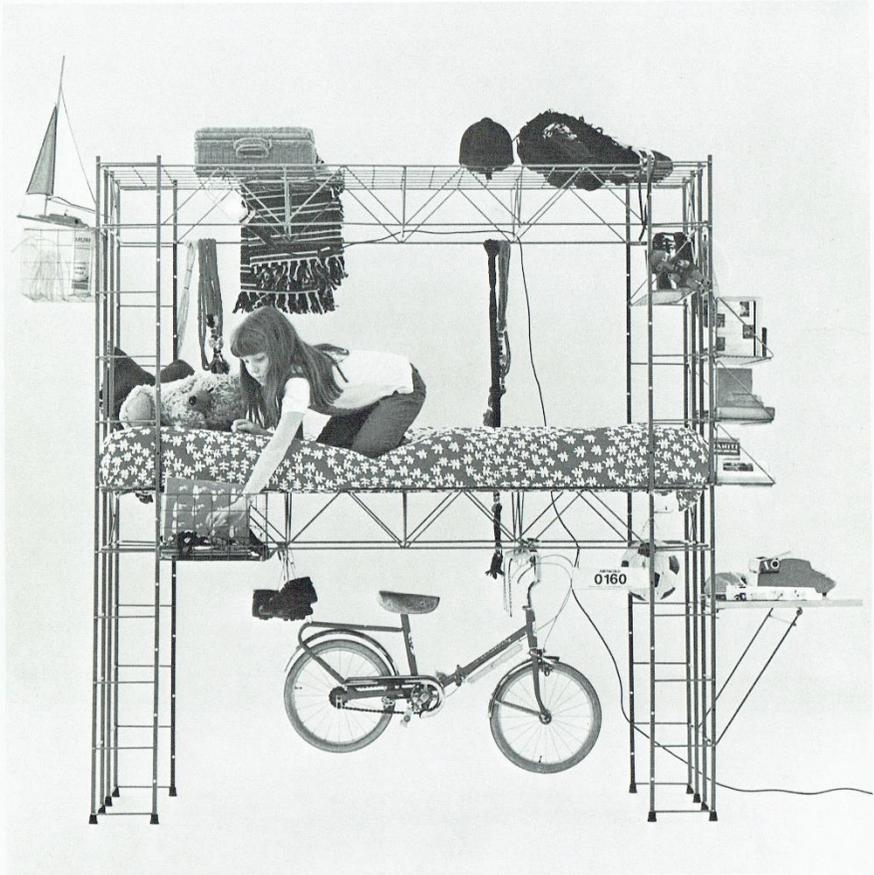
22

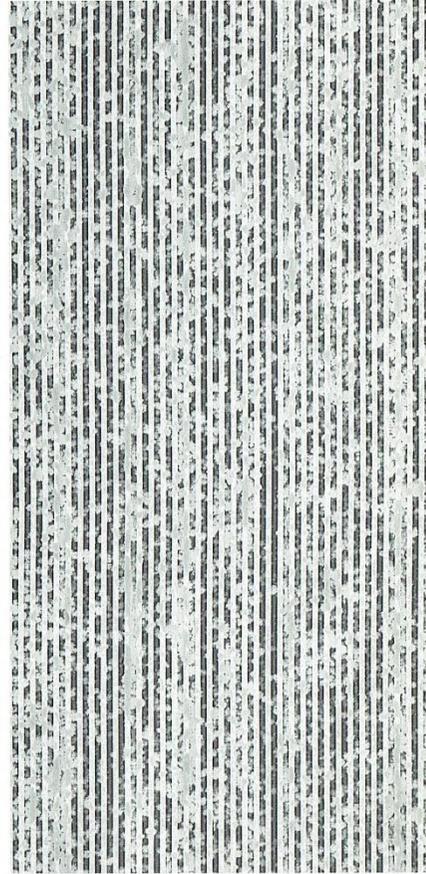
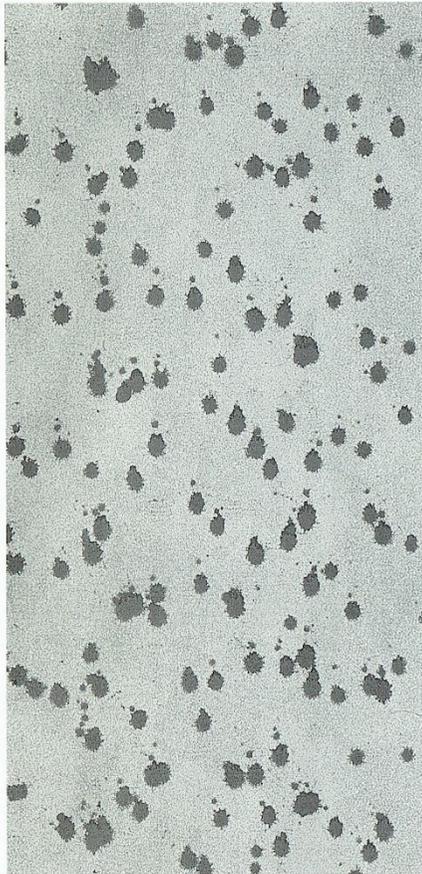


23



24





opere riprodotte

- 1 macchina aereo, 1930
- 2 anche la cornice, 1935
- 3 concavo-convesso, 1948
- 4 positivo-negativo, 1950
- 5 macchina inutile, 1956
- 6 scultura da viaggio, 1959
- 7 struttura continua, 1961
- 8 tetracono, 1965
- 9 flexy, 1968
- 10 xerografie, 1968
- 11 scomposizione e ricomposizione di un quadrato, 1964
- 12 proposizioni cromatiche alla curva di peano, 1974
- 13 lampada tubolare Falkland, 1964
- 14 lampada dattilo, 1978
- 15 servizio da scrivania majorca e canarie, 1958
- 16 scaldavivande alicudi, 1965
- 17 portacenere e cestini lipari, 1971
- 18 candelieri panarea, 1973
- 19 prelibri, 1979
- 20 manifesto campi, 1965
- 21 studio per marchio club degli editori, 1955
- 22 studio per marchio nobel, 1955
- 23 marchio munari, 1968
- 24 marchio dell'ina, 1970
- 25 abitacolo, 1971
- 26 piastrelle combinabili, 1982
- 27 tessuti, 1984

bruno munari

