

MUNARI: METODO, INSEGNAMENTO, PROGETTO METHOD, TEACHING, DESIGN

a cura di Laura Galimberti
testo di Massimo Gianquitto

È stato dedicato a Bruno Munari e al suo contributo alla definizione del progetto contemporaneo l'incontro organizzato di recente da Level Office Landscape all'interno dell'iniziativa culturale 'Design per tutti'. Massimo Gianquitto, CEO dell'azienda, architetto e docente allo IED di Milano, ci porta alla scoperta del maestro e del metodo che ha reso il suo insegnamento intramontabile.

The last meeting recently organized by Level Office Landscape within the 'Design for all' cultural event was dedicated to Bruno Munari and his contribution to the definition of contemporary design. Massimo Gianquitto, CEO of the company, architect and lecturer at the Milan IED, took us to discover this master and a method that made his teaching timeless.

“Da cosa nasce cosa’ è una sorta di manuale in cui Bruno Munari, con la sua usuale leggerezza, conduce il lettore a scoprire che saper progettare non è dote esclusiva e innata di pochi, ma un metodo offerto a tutti per liberare la creatività presente in ognuno”. Inizia da qui il racconto di Massimo Gianquitto che ci conduce attraverso la scoperta “di un artista-designer che Umberto Eco aveva addirittura accostato a Leonardo da Vinci durante la presentazione della prima mostra di Arte Programmata nel 1962, all’interno del negozio Olivetti a Milano.

Non si può parlare di Munari senza citare, infatti, le sue macchine inutili degli anni ‘30, le pitture negative-positive del ‘50, le aritmie-meccaniche del ‘51, la proiezione a luce polarizzata del ‘52, solo per citare alcune delle opere che hanno definito il suo mondo.

È un’idea alquanto romantica credere che l’arte, così come qualsiasi attività creativa, dipenda dall’ispirazione – continua Gianquitto –. Munari ha dimostrato che l’applicazione costante e l’acquisizione di un metodo è la condizione essenziale per lo sviluppo delle capacità progettuali, qualunque esse siano e in qualunque forma si esprimano, e della conseguente affermazione della personalità dell’individuo.

Lo studio e l’applicazione lo hanno condotto a vere e proprie sperimentazioni in molteplici ambiti, ricerche che vanno dalla grafica all’arte, dal design al cinema e che gli hanno permesso di ottenere importanti riconoscimenti e premi, come il Compasso d’Oro nel 1954 e nel 1979, la menzione d’onore sempre del ‘79 dell’Accademia delle Scienze di New York, il premio Andersen come migliore autore per l’infanzia nel 1974, il premio per la Japan Design Foundation nell’85, il premio Lego (1986), il premio Accademia dei Lincei per la grafica (1988) e la Laurea Honoris Causa in architettura dall’Università di Genova, ricevuta nel 1989.

Munari ci ha anche convinti che l’insegnamento di un metodo non è per sua natura formale e noioso, ma che può essere vissuto con gioia trasformando la fatica e l’impegno, in gioco, curiosità e conoscenza. Ad esempio, con l’Alfabetiere, che diventerà un libro nel 1972 edito da Corraini, sostituisce il metodo tradizionale per imparare l’alfabeto con uno nuovo e creativo, in cui i bambini produrranno il proprio alfabeto personale.

Munari si è anche speso per l’insegnamento in modo istintivo – ricorda Massimo Gianquitto –. Nel 1967 è invitato all’università di Harvard per tenere un corso di comunicazione visiva da cui nasce il libro ‘Design e comunicazione visiva’. Ed è attraverso la sua riflessione teorica e la sua costante ricerca che ha creato per la prima volta, nel 1977, il laboratorio presso la Pinacoteca di Brera di Milano, con cui svolgeva attività con i bambini delle elementari, per fargli conoscere le tecniche e regole delle arti visive. Progetto, questo dei laboratori, che si è esteso negli anni successivi a scuole e musei italiani e stranieri, come il Beaubourg di Parigi, il Museo della Ceramica di Faenza, il Museo dell’Arte Moderna di Ciudad Bolivar in Venezuela, il Museo di Arte Contemporanea di Gerusalemme... Nel 1986, è invitato a Tokyo al ‘Kodomo no sciro’ (il castello dei bambini), un edificio di diciassette piani dedicato all’educazione infantile, in cui si trovano anche laboratori creativi come quello per la comunicazione visiva, di cui Munari è, appunto, un indiscusso maestro.

Il tema dell’educazione non può trascurare la componente estetica e per questo Munari stesso afferma: ‘Una persona non è completa se non cura tutte le parti di se stessa, non solo l’apparenza ma anche la sostanza’. Si concentra quindi sulla comunicazio-



ne visiva con l’idea che occorra insegnare a vedere con gli occhi e con il cervello, e lo fa attraverso i suoi ‘libri illeggibili’ ideati nel 1949, che non hanno parole ma richiedono al lettore uno sforzo immaginativo. Egli sottopone al pubblico una storia visiva che si può comprendere seguendo il filo del discorso visivo. Si tratta di una differente grammatica che richiede obbligatoriamente applicazione, uno sforzo mentale per conoscere le regole d’uso e per essere compresa.

Il maestro non si limita alla pedagogia, i bambini diventeranno adulti, per cui occorre occuparsi anche di questi ultimi, sempre con l’idea che l’estetica sia parte della cultura e che l’uomo debba coltivare quotidianamente l’interesse ‘artistico’, nutrendo così il proprio immaginario. Per questo motivo elabora il geniale progetto di ‘Sculture da viaggio’ del 1957, semplici strutture da realizzare con materiali comuni e facilmente reperibili come un foglio di cartoncino. Si tratta di portare sempre con sé oggetti leggeri e poco ingombranti, con funzioni estetiche, nate per essere portati nelle camere d’albergo dove si soggiorna per un periodo limitato e per rispondere a un’esigenza vitale più complessa, rispetto alla sola funzione del dormire.

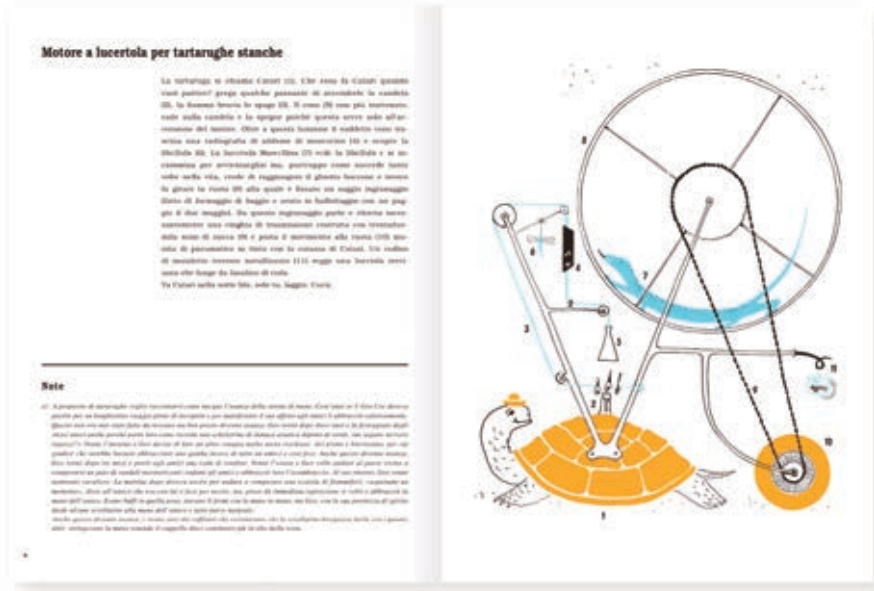
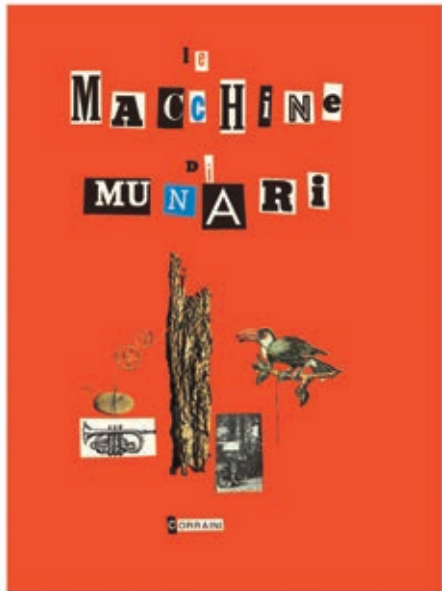
Ma anche le macchine inutili vanno in questa direzione. La prima Macchina Aerea è realizzata nel 1930 (quando Munari è ancora futurista) con l’uso di legno, metallo e sfere, a cui seguono una serie completa negli anni successivi. Non si tratta di giochi o scherzi, si affretta a chiarire l’autore, ma opere d’arte per tutti, piccole sculture che nel desiderio di Munari dovrebbero arredare la casa e tutti i luoghi del vivere, educarne i suoi abitanti. Opere cinetiche, mosse dall’aria di una porta che sbatte, che contrastano con quell’idea che vuole l’arte appesa ai muri.

Notevole è l’uso della Rank Xerox, del 1964, la fotocopiatrice, utilizzata non per riprodurre ma per creare, superandone i limiti strumentali, per inventare e produrre nuove immagini. Arte di tutti, dichiara: ‘Le possibilità tecnologiche della nostra epoca possono permettere a chiunque di operare e di produrre qualcosa che abbia un valore estetico, possono permettere a chiunque abbia eliminato il suo complesso di inferiorità di fronte all’arte, di mettere in azione la propria



In apertura, Abitacolo, modulo abitabile per ragazzi creato da Bruno Munari (ritratto nella foto d’epoca) per Robots e prodotto oggi da Rexite. Qui sopra, dall’alto, posacenere da tavolo Cubo e lampada a sospensione Falkland, entrambi disegnati da Munari per Danese. Pagina accanto, in alto, Le Macchine di Munari, Corraini Editore, libro in cui il maestro descrive macchine utili e inutili.

Opening picture, Abitacolo, a living module for children designed by Bruno Munari (portrayed in the old photo) for Robots, today produced by Rexite. Above, from top, Cubo table ashtray and Falkland pendant lamp, both designed by Munari for Danese. Opposite page, top, Le machine di Munari, Corraini Editore, book in which the master describes useful and useless machines.



GLI ALBERI DI MUNARI MUNARI'S TREES

creatività per tanto tempo umiliata'.

Il rapporto di Munari con l'editoria è piuttosto stretto, sono proficue le sue collaborazioni con Einaudi ad esempio, Corraini, Zanichelli, così come le lezioni e laboratori che sono parte integrante del suo programma per la diffusione del suo metodo. Per Zanichelli cura la collana 'Quaderni di design', pubblicata nel 1978, che si sarebbero rivelati poi di assoluto interesse non solo per gli aspetti teorici ma per le dirette conseguenze nel campo del design, della grafica e addirittura dell'architettura, dell'allestimento d'interni, e in molti altri campi.

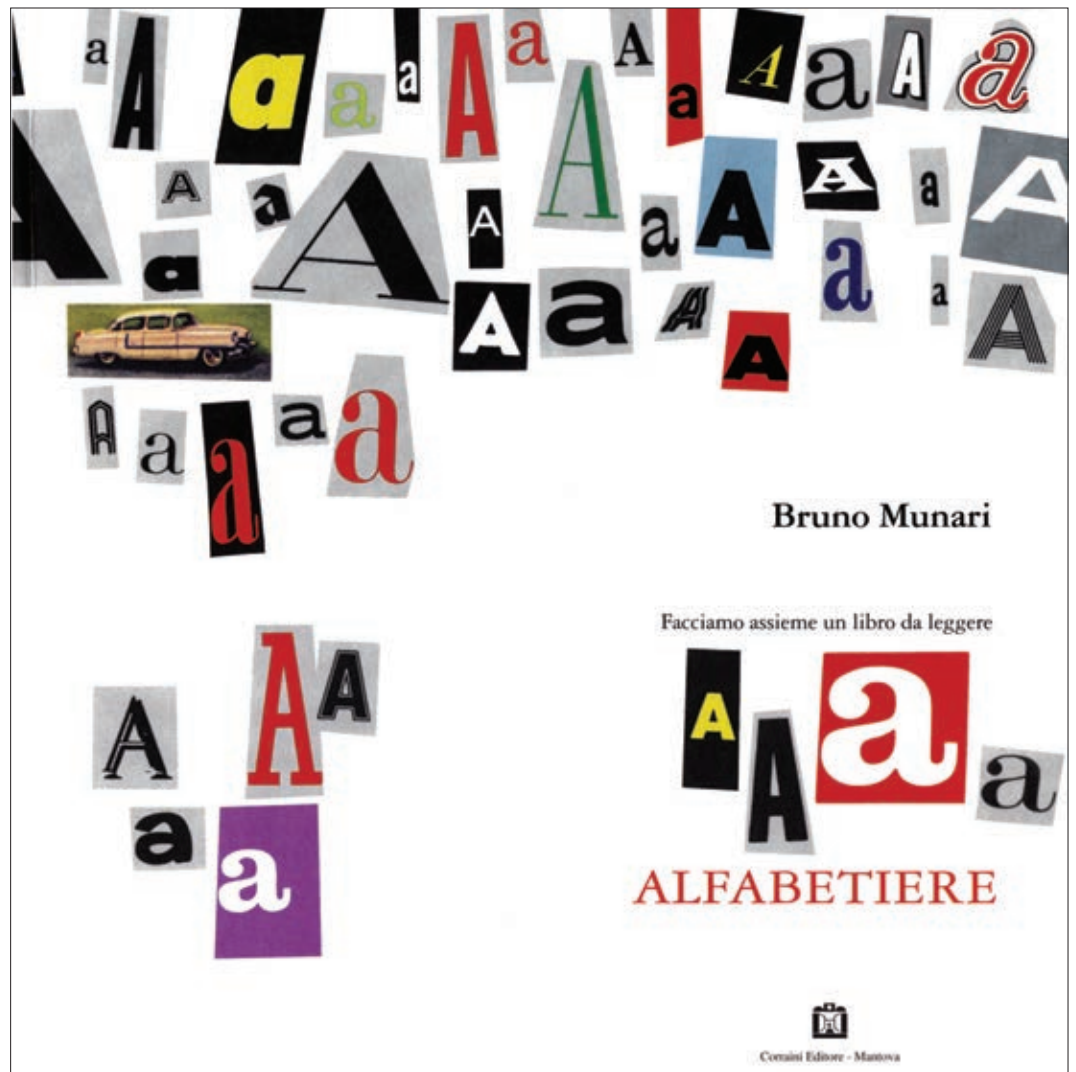
E Il Design? Abitacolo è, a mio parere, la risposta più convincente e lungimirante. Disegnato nel 1971 per la produzione in serie, prodotto dall'azienda Robots (oggi Rexite), vince il Compasso d'Oro nel 1979, ma il messaggio che racchiude l'oggetto è troppo innovativo e radicale per raggiungere il successo commerciale – conclude Gianquinto –. Si tratta di una sperimentazione senza precedenti, che tiene conto di aspetti psicologici, sociologici e delle modifiche che stanno avvenendo nella società. Non è infatti un vero prodotto, non si impone per un disegno deciso né per l'uso dei materiali (pochi, poveri ed economici) ma per la sua utilità, flessibilità, adattabilità. Abitacolo lascia a ognuno dei suoi ospiti la possibilità di farlo diventare quello che vuole che sia. L'idea semplice ma rivoluzionaria dell'autore era quella di dare risposta alle esigenze che si manifestavano. Le differenti funzioni come dormire, leggere e studiare, meditare, ricevere, ascoltare la musica, ma anche la necessità di uno spazio intimo e personale, trovavano in Abitacolo la risposta. In sintesi, uno spazio fisico e immaginario". levelhub.net

"Fra gli ideogrammi cinesi e giapponesi c'è un segno che significa Albero. L'ideogramma vale per tutti i tipi di alberi. Per l'albero dritto come il cipresso per quello contorto come la sophora japonica piangente...". Così scrive Bruno Munari nel 1993, quando realizza per la Galleria Corraini una serie di disegni dedicati proprio all'ideogramma citato, una riflessione sulla capacità di questo segno di trasmettere informazioni visive, ma anche uno studio su come questo stesso segno possa rappresentare immagini diverse, in questo caso, diversi tipi di albero. Con la mostra 'Alberi. Ideogrammi materici di Bruno Munari', la libreria Corraini Lingotto, bookshop della Pinacoteca Giovanni e Marella Agnelli, espone alcuni disegni del maestro, appartenenti a una delle serie che rappresentano il rapporto intrinseco tra l'artista e il Giappone. L'iniziativa di Corraini, da sempre in sintonia con l'offerta culturale della pinacoteca, accompagna la mostra 'Hokusai, Hiroshige, Hasui. Viaggio nel Giappone che cambia', fino all'8 gennaio 2020. www.corraini.com L.G.

"Among Chinese and Japanese ideograms there is a sign that means Tree. The ideogram applies to all types of trees. For a straight tree like the cypress for the twisted tree like the Japanese pagoda tree...". This is what Bruno Munari wrote in 1993, when he made a series of drawings for the Corraini Gallery dedicated to the mentioned ideogram, a reflection on the ability of this sign to transmit visual information, but also a study on how this same sign can represent different images, in this case, different types of trees. With the exhibition 'Alberi. Ideogrammi materici di Bruno Munari', the Corraini Lingotto library, bookshop of the Giovanni and Marella Agnelli Pinacoteca, exhibits some of the master's drawings, belonging to one of the series that represent the intrinsic relationship between the artist and Japan. Corraini's project, always in tune with the cultural offer of the art gallery, accompanies the exhibition 'Hokusai, Hiroshige, Hasui. Viaggio nel Giappone che cambia', until 8 January 2020. www.corraini.com



"Out of one thing comes another" - is a kind of handbook in which Bruno Munari, with his usual lightness, leads the reader to discover that design ability is not an exclusive and innate gift, but a method offered to all to free their creative side". This is how the story of Massimo Gianquitto starts, a story that leads us to discover "an artist-designer that Umberto Eco during the presentation of the first Arte Programmata exhibition in 1962, within the Olivetti store in Milan, even compared to Leonardo da Vinci. Actually, we cannot talk about Munari without mentioning his 'useless machines' of the 1930s, the negative-positive paintings of the 1950s, the mechanical arrhythmias of 1951, the polarized-light projection of 1952, just to recall a few of the works that have marked his world. It is just a romantic idea thinking that art, like any creative activity, depends on inspiration - continues Gianquitto. Munari has shown that the constant application and acquisition of a method is the essential condition for the development of design abilities, whatever they are and in whatever form they are expressed, and of the consequent affirmation of the individual's personality. Study and commitment led him to real experiments in various fields, researches ranging from graphics to art, from design to cinema and which allowed him to obtain important awards and prizes, such as the Compasso d'Oro in 1954 and 1979, the honorable mention of the New York Academy of Sciences in 1979, the Andersen prize for best author for children in 1974, the Japan Design Foundation award in 85, the Lego award (1986), the Accademia dei Lincei prize for graphics (1988) and the Honorary Degree in architecture from the University of Genoa, received in 1989. Munari has also convinced us that learning a method is not inherently formal and boring, but that it can be lived with joy, transforming efforts and commitment into play, curiosity and knowledge. For example, in *Alfabetiere*, which in 1972 was published as a book by Corraini, he replaces the traditional method of learning the alphabet with a new and creative one, in which children produce their own personal alphabet. Munari also devoted himself to the issue of teaching instinctively - recalls Massimo Gianquitto. In 1967, he was invited to Harvard University to hold a class in visual communication from which was published the book 'Design and visual communication'. And it was through his theoretical reflection and his constant research that for the first time, in 1977, he developed a workshop at the Pinacoteca di Brera in Milan, where he carried out activities with elementary school children, to let him know the techniques and rules of visual arts. The project of the workshops was then extended in the following years to Italian and foreign schools and museums, such as the Beaubourg in Paris, the Ceramics Museum of Faenza, the Museum of Modern Art of Ciudad Bolivar in Venezuela, the Museum of Art Contemporary of Jerusalem... In 1986, he was invited to Tokyo to the 'Kodomo no sciro' (children's castle), a seventeen-storey building dedicated to childhood education, including creative workshops such as the one for visual where Munari was actually an undisputed master. The theme of education must always imply the aesthetic side, in fact Munari himself stated: "A person is not complete if she/he does not look after all the parts of her/himself, not only the outer



part but also the substance". He then focused on visual communication with the idea that you need to teach how to see with your eyes and the brain, and he does so through his 'illegible books' designed in 1949, which are words-less but require an imaginative effort from the reader. He offers to the public a visual story that can be understood by following the visual thread. It is a different grammar, which implies commitment, a mental effort to know the rules of use and to be understood. Teaching is not mere pedagogy, children will become adults, so it is also necessary to take care of them, always with the idea that aesthetics is part of culture and that human must cultivate the 'artistic' interest on a daily basis, thus nurturing one's imagination. That's why in 1957 he develops the brilliant "Sculture da viaggio" ("Travel sculptures"), simple structures to implement with common and easy to find materials such as cardboard sheets. This involves always carrying light and compact items, with aesthetic functions, created to be taken to hotel rooms where one stays for a limited period and to meet a more complex vital need, compared to the sole function of sleeping. But even useless machines go towards this direction. The first Aerial Machine was built in

1930 (when Munari was still a futurist) with the use of wood, metal and spheres, followed by a complete series in the following years. These are not games or jokes, clarifies the author, but works of art for everyone, small sculptures that, according to Munari, should furnish the home and all the places of life, educating the inhabitants. Kinetic works, moved by the air of a slamming door, which contrast with the idea of having art just hanging on the walls. To be stressed the use of Rank Xerox, from 1964, the photocopier, used not to reproduce but to create, overcoming its instrumental limits, to invent and produce new images. Everyone's art, he declares: "The technological possibilities of our age allow everybody to produce something with an aesthetic value; allow everyone who got rid of their inferiority complex to put their creativity, humiliated for far too long, into action". Munari's relationship with the publishing industry is quite close, his collaborations with Einaudi for example, Corraini, Zanichelli, as well as lectures and workshops that are an integral part of his program for wide spreading his method. For Zanichelli he was curator of the series 'Quaderni di design', published in 1978, which would then prove to be of absolute interest not only for the

Qui sotto e a sinistra, Alfabetiere, Corraini Editore: Munari invita i bambini a giocare con suoni e forme delle parole, ritagliando e incollando altre lettere alle pagine del libro. In basso, 'ABC con fantasia', 'Otto sequenze da mettere in ordine' e gli altri giochi di Munari, Corraini Editore.

Below and left, Alfabetiere, Corraini Editore: Munari invites children to play with sounds and with the shapes of words, cutting out and pasting other letters to the pages of the book. Bottom, 'ABC con fantasia', 'Otto sequenze da mettere in ordine' and the other games by Munari, Corraini Editore.



theoretical aspects but for the direct consequences in the field of design, graphics and even architecture, of interior decoration, and in many other fields. And what about design? Abitacolo is, in my opinion, the most convincing and forward looking answer. Designed in 1971 for mass production, produced by the Robots company (today Rexite), it won the Compasso d'Oro in 1979, but the message enclosed by the object is too innovative and radical to achieve commercial success - concludes Gianquitto. This is an unprecedented experiment, which involves both psychological and sociological aspects and the changes that are taking place in society. It is not in fact a real product, it does stand out for a decisive design or for the use of materials (few, poor and cheap) but for its utility, flexibility, adaptability. Abitacolo gives each of its guests the chance to transform it. The simple but revolutionary idea of the author was to give a concrete answer to the questions expressed. The different functions like sleeping, reading and studying, meditating, receiving, listening to music, but also the need for an intimate and personal space, found the answer in the Cockpit. To sum up, a physical and imaginary space". levelhub.net



Progettati da Bruno Munari e Giovanni Belgrano per Corraini Editore, 'Immagini della realtà', che contiene 40 immagini fotografiche che rappresentano alcuni soggetti da vari punti di vista e in una varietà di forme diverse, e 'Più e meno', gioco composto da molte immagini su sfondi trasparenti, sovrapponibili e componibili a piacere, aggiungendo o togliendo le carte.

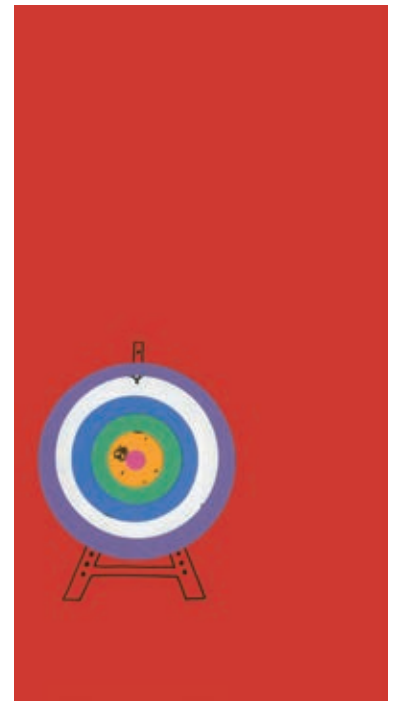
Designed by Bruno Munari and Giovanni Belgrano for Corraini Editore, 'Immagini della realtà', including 40 pictures representing some subjects from various points of view and in a variety of different forms, and 'Più e meno', a game consisting of many images on transparent backgrounds, stackable and modular as desired, adding or removing cards.





Con 'Nella nebbia di Milano', Corraini Editore, Munari spinge il lettore ad entrare attivamente nel racconto e lo coinvolge in un percorso fatto di immagini e suggestioni create dall'uso di carte diverse fustellate e disegnate.

With 'Nella nebbia di Milano', Corraini Editore, Munari encourages the readers to actively enter the story and involves them in a journey made of images and suggestions created using different punched and drawn cards.



La serata organizzata da Level Hub e dedicata a Bruno Munari ha avuto come relatore Alberto Casiraghy, autore di raccolte di racconti, poesie e aforismi, fondatore nel 1982 della casa editrice Pulciniefante. Oltre all'incontro con Munari, di cui ha raccontato diversi aneddoti, per Casiraghy è stato fondamentale quello con la poetessa Alda Merini, nel 1992, con cui negli anni successivi ha stampato più di mille libretti, molti dei quali da lui stesso illustrati. edizionipulcinoelefante.tumblr.com

The evening organized by Level Hub and dedicated to Bruno Munari was attended as speaker by Alberto Casiraghy, author of collections of short stories, poems and aphorisms, founder in 1982 of the Pulciniefante publishing house. In addition to the meeting with Munari he told several anecdotes about, he talked also about the meeting in 1992 with the poet Alda Merini, which was fundamental for him. With her in the following years he printed more than a thousand booklets, many of which he himself illustrated. edizionipulcinoelefante.tumblr.com