



Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale

Bruno Munari

[Download now](#)

[Read Online](#) ➔

Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale

Bruno Munari

Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale Bruno Munari

Tra i grandi libri di Munari, questo è quello che forse maggiormente rende felici i lettori per la leggerezza incantata con cui li porta a scoprire che saper progettare non è dote esclusiva e innata di pochi. C'è in ognuno di noi una creatività che Munari in queste pagine aiuta a sviluppare e a mettere in luce. Bruno Munari (Milano, 1907-1998), pittore, designer e sperimentatore di nuove forme d'arte, ha segnato una svolta fondamentale nella storia del design in Italia e nel mondo.

Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale Details

Date : Published August 2002 by Laterza (first published 1981)

ISBN : 9788842051176

Author : Bruno Munari

Format : Paperback 385 pages

Genre : Design, Nonfiction

 [Download Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progett ...pdf](#)

 [Read Online Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia proge ...pdf](#)

Download and Read Free Online Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale Bruno Munari

From Reader Review Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale for online ebook

Simona Dreca says

la progettazione a tutti i livelli, dall'arredamento ai libri tattili per i bambini. Cartesio, Piaget e la cultura giapponese a fare da guida.

Francesco Paolo Lagrasta says

Munari è sicuramente uno dei più grandi designer che l'Italia abbia mai avuto. In queste pagine, che raccolgono, ahimè in ordine sparso, a volte poco organico ed evidentemente atto a soddisfare bisogni meramente editoriali, idee del maestro, emerge in maniera chiara la profondità del suo progettare. L'attenzione per la funzionalità, una funzionalità vera, sincera, direi quasi romantica, diviene in queste pagine vivida e pratica: attraverso una lunga serie di esempi Munari rende il suo "algoritmo" di progettazione uno strumento reale, utile ancor'oggi.

Nonostante ciò, risulta comunque commovente registrare quanto i tempi siano cambiati: sembra di respirare, tra queste righe e questi disegni, una autenticità progettuale oramai perduta perché intellettualmente onesta.

Maurizio Codogno says

Bruno Munari, oltre che bravissimo designer, viene ricordato come importante artista: non so quanto lui sarebbe d'accordo, almeno leggendo questo libro che raccoglie i suoi (frammentari, e con troppe virgole per i miei gusti) pensieri sul design. Munari non perde occasione di ripetere che l'artista può fare quel che gli pare, mentre il designer ha dei vincoli ben precisi. Materiali, perché l'oggetto da produrre non può costare più di quanto si possa presumibilmente pagare al pubblico, ma anche pratici; quello che lui chiama styling, l'aggiungere orpelli per far vedere quanto costa l'oggetto, è anch'esso ben lontano dal design.

Il risultato finale è però un po' deludente, almeno per uno come me che creativo non è. Il suo punto di vista, che occorre fare uno studio preliminare diviso in svariati passi, e solo alla fine si può vedere se e dove si può aggiungere la creatività, è sicuramente vincente: ma dalle pagine del libro la creatività non traspare, e si vedono solo i passi formali di partenza, tipo lista della spesa. La parte migliore a mio parere è la sezione "Compasso d'Oro a ignoto", dove alcuni oggetti comuni vengono presi e analizzati per vedere come in effetti seguano le regole che Munari dà per un oggetto di design, compresi ovviamente i vincoli di materiale e costo, e l'evoluzione del rasoio, dalla vecchia lama da affilare ai bilama usa-e-getta. Speravo in qualcosa di più.

Yulia says

Muy útil y práctico. Me ha hecho ver algunas de las dificultades que he tenido tanto yo como compañeros míos en el proceso creativo del desarrollo de ideas hasta la propuesta de una solución. Tiene un variado y escueto índice con ejemplos de análisis en diseño y cómo se ha llegado a ciertas propuestas y soluciones.

Gustavo says

Excellent book for those interested in the Design process. Munari breaks down an excellent method for designing and solving problems, using a very simple example and explains it step by step. Sadly, there isn't a version in English, which is very surprising considering the importance of this book.

Sumaya says

Por me es un libro tan básico que no me ha dado algo impresionante o no lo sabía, pero lo recomiendo a la gente que quiera saber sobre los procesos del diseño, y también a los estudiantes de cualquier título de diseño.

Mafalda Fernandes says

«Uma introdução à arte de "saber projectar", sobretudo coisas que estão ao alcance de qualquer pessoa.»

É um livro interessante, especialmente para quem está interessado no processo projectual do design ou é estudante de design.

Bruno Boeger says

Seems more a catalog of "products that have been developed by an unknown genius" rather than a book that actually discusses the possibility of getting an idea out of other.

Glad I didn't pay for it and read it on library.

Solleone says

"Nome dell'oggetto"

*Non sempre un oggetto ha un nome giusto.
Qualche volta il nome ?? difficile da ricordare,
qualche volta si ricorda il nome ma non pi?? l'oggetto,
qualche volta il pubblico attribuisce all'oggetto un altro nome*

"Un libro illeggibile"

*Lo scopo di questa sperimentazione ?? quello di vedere se ?? possibile usare il materiale col quale si fa un libro (escluso il testo) come linguaggio visivo.
Il libro come oggetto, indipendentemente dalle parole stampate, pu?? comunicare qualcosa?*

"Che cos'?? un problema"

Problema -> DP -> CP -> RD -> AD -> C -> MT -> SP -> M -> V -> Soluzione

Anna Torresan says

Indispensabile per ogni artista, designer, architetto o comunque chi non vuole catalogarsi ma ha una mente libera ad ogni percezione. Da rileggere almeno una volta all'anno

Vanlilith says

DA LEGGERE! Una guida al processo d'ideazione - Come nasce un oggetto? Quali motivi ci spingono ad usarlo? Perché ci sono oggetti funzionali e oggetti non-funzionali? Cosa definisce un oggetto di design? Chi fa veramente design? Una breve ma incisiva rassegna della storia dell'ideazione degli oggetti di uso comune e non che spiega i processi creativi e funzionali che portano al successo un'idea. Lo consiglio a tutti gli aspiranti designer

Stephanie Unson says

Mi ha consigliato questo libro l'architetto con cui ho fatto il tirocinio a Firenze, quando studiavo il design. È una lettura piacevole e piuttosto fattibile, nonostante il fatto che io non sia madrelingua. Lo tengo ancora nella mia libreria personale - è un ricordo dei bei tempi, ed è sempre utile rivisitare ogni tanto le sue saggezze e osservazioni.

Irene F. Bayo says

4 1/2

Virginia says

Eravamo partiti bene.

L'idea che qualcuno si mettesse lì, intelligentemente e con fare moderno e propositivo a spiegare in cosa consistesse la progettazione sembrava quasi una manna dal cielo.

Quando si è avvicinata ho capito che era una nuvoletta presto pronta a sparire dalla visuale.

Fin da subito razionale, pratico, moderno, intelligente: oltre la prospettiva di una magica rivelazione, piace ritrovare valori estetici e culturali quali la forma per la funzione, nessun decorativismo sterile, niente lusso immotivato, voglia di ricercare profondi meccanismi e segreti compositivi di un oggetto e così via.

Improvvisamente Munari diventa la propria guida spirituale, sembra di leggere la versione contemporanea di *Verso Un'Architettura*

L'inizio promette bene insomma.

Dopo la spiegazione del Metodo di progetto – che ancora devo capire se è carente in qualche aspetto o ha

bisogno di maggior pratica per adattarlo e renderlo mio – ne segue la sua dimostrazione in termini di esempi pratici.

Di conseguenza, il novanta per cento del libro diventa una sorta di depliant o curriculum progettuale vario proposto dall'autore.

Da apprezzare che essi sono esempi tratti da campi differenti, e che in coerenza con quanto detto, sembrano aver seguito il famoso metodo di cui si è parlato. Quindi teoricamente mirano a volerne ampliare la spiegazione, a fungere da veri esempi, da apripista mentali.

Peccato che spesso risultino sterili, tesi a dire che vi è ben ragione di credere nel Metodo.

Non suggeriscono nessun approfondimento razionale, riflessivo. Non tutto viene motivato, o se lo fanno, non è abbastanza. Avrei preferito meno progetti e un'analisi più critica. In fondo è un libro per chi non ha idea di come iniziare, non qualcuno che vuole trovare conferma di un dato modo di procedere.

Tra questi capitoli d'esempio, spesso vi sono capitoli cuscinetto, buttati lì per indurre il progettista a guardarsi intorno o per interessarsi a un determinato campo: riciclaggio, tecniche di stampaggio, l'importanza degli schizzi, informazioni sull'illuminazione, effetti ottici eccetera.

Quest'elenco così variegato potrebbe indurvi a incuriosirvi, come inizialmente succede al lettore, ma il tutto viene rigorosamente trattato in pillole. Compresse, ovvie. Ancora una volta, sterili e facilmente dimenticabili informazioni.

L'unico che ho apprezzato è stato quello dei Prelibri per l'infanzia.

Blanca says

El lujo es la manifestación de la riqueza grosera que quiere impresionar a quien es pobre. Es la manifestación de la importancia que se otorga a la apariencia exterior y denota la falta de interés por todo lo que es la alta cultura. Es el triunfo de la apariencia sobre la sustancia.

¿Cómo nacen los objetos? es **imprescindible, tanto para profesionales del diseño como para quien no lo sea**. No es un libro nada técnico, y además está perfectamente ilustrado.

Algunas cosas están ya bastante desfasadas, y la estética de algunos de los diseños es anticuada; sin embargo, los preceptos del diseño siempre serán vigentes, independientemente de las modas, los nuevos materiales y de las nuevas necesidades.

En cuanto a la edición, como ya comenté en otro libro de esta colección, está muy cuidada. Es de tapa blanda pero parece una cubierta bastante resistente, la encuadernación va cosida y el formato es bastante grande. Tiene 296 páginas pero se lee muy rápido pues abundan los esquemas y las imágenes, que son en blanco y negro o en tonos del azul claro de la portada.
