

**PARA COMPLICAR É MUITO FÁCIL, DIFÍCIL É CHEGAR AO ESSENCIAL – A
CONTRIBUIÇÃO DO PENSAMENTO DO DESIGNER BRUNO MUNARI PARA A
ARQUITETURA E O URBANISMO**

**IT'S EASY TO COMPLICATE THINGS, BUT DIFFICULT TO GET TO THE ESSENTIALS
– THE CONTRIBUTION OF DESIGNER BRUNO MUNARI'S THINKING TO
ARCHITECTURE AND URBANISM**

**ES FÁCIL COMPLICAR LAS COSAS, PERO DIFÍCIL LLEGAR A LO ESENCIAL: LA
CONTRIBUCIÓN DEL PENSAMIENTO DEL DISEÑADOR BRUNO MUNARI A LA
ARQUITECTURA Y EL URBANISMO**

 <https://doi.org/10.56238/arev7n11-155>

Data de submissão: 14/10/2025

Data de publicação: 14/11/2025

Wellington Tischer

Pós-doutorando em Tecnologia e Gestão da Inovação

Instituição: Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Unochapecó)

E-mail: wellington.tischer@outlook.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3952-5010>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9551293940118535>

Diogo Bevilaqua

Doutor em Engenharia Civil

Instituição: Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Unochapecó)

E-mail: diogobevi@unochapeco.edu.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7911-3208>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8134091319207824>

Fábio Corrêa Gasparetto

Doutorando em Tecnologia e Gestão da Inovação

Instituição: Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Unochapecó)

E-mail: fabio.gasparetto@unochapeco.edu.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2379-6473>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9145644963960336>

Marcelo Fabiano Costella

Doutor em Engenharia de Produção

Instituição: Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Unochapecó)

E-mail: costella@unochapeco.edu.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6471-9848>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1971208685974210>

RESUMO

O presente artigo debate sobre a importância da contribuição do designer Bruno Munari para a arquitetura e o urbanismo por meio de análise de textos do compêndio *Das coisas nascem coisas* que reúne importantes escritos sobre processo criativo e método de projeto. Em resultados, apresentam-se as seguintes contribuições do pensamento de Munari para o campo da arquitetura e urbanismo: a) a

experimentação da pré-fabricação para construção rápida; b) uso de protótipos, modelos e maquetes para verificação e validação da forma arquitetônica; c) o uso de técnicas como a biônica e a proxêmica para investigação formal e funcional dos ambientes; d) a sistematização do processo de criação a partir do método científico cartesiano; e) a contribuição da experiência do usuário, da possibilidade de co-criação dos espaços e do foco multissensorial para além do aspecto visual dominante; f) a diferença entre *styling* e *design*, g) o uso do desenho a mão como croquis e esboços ao longo de todo o processo de projeto de obras desde a concepção até o projeto executivo, h) a elaboração de fichas de análise de projetos de obras semelhantes e h) foco na durabilidade de sistemas e soluções para edificação.

Palavras-chave: Processo Criativo. Metodologia de Projeto. Projeto Arquitetônico. Projeto Urbano.

ABSTRACT

This article discusses the importance of designer Bruno Munari's contribution to architecture and urbanism through an analysis of texts from the compendium *Das coisas nascem coisas*, which brings together important writings on the creative process and design method. The results present the following contributions of Munari's thought to the field of architecture and urbanism: a) experimentation with prefabrication for rapid construction; b) use of prototypes, models, and maquettes for verification and validation of architectural form; c) use of techniques such as bionics and proxemics for formal and functional investigation of environments; d) systematization of the creative process based on the Cartesian scientific method; e) the contribution of user experience, the possibility of co-creation of spaces, and a multisensory focus beyond the dominant visual aspect. e) the difference between styling and design, f) the use of hand drawing as sketches and drafts throughout the entire project process from conception to the final design, g) the preparation of project analysis sheets for similar projects, and h) a focus on the durability of systems and solutions for buildings.

Keywords: Creative Process. Design Methodology. Architectural Design. Urban Design.

RESUMEN

Este artículo analiza la importancia de la contribución del diseñador Bruno Munari a la arquitectura y el urbanismo mediante un análisis de los textos del compendio *Das coisas nascem coisas*, que reúne escritos relevantes sobre el proceso creativo y el método de diseño. Los resultados presentan las siguientes aportaciones del pensamiento de Munari al campo de la arquitectura y el urbanismo: a) experimentación con la prefabricación para la construcción rápida; b) uso de prototipos, modelos y maquetas para la verificación y validación de la forma arquitectónica; c) uso de técnicas como la biónica y la proxémica para la investigación formal y funcional de los entornos; d) sistematización del proceso creativo basada en el método científico cartesiano; e) la contribución de la experiencia del usuario, la posibilidad de la co-creación de espacios y un enfoque multisensores que trasciende el aspecto visual dominante. e) La diferencia entre estilismo y diseño; f) el uso del dibujo a mano alzada como bocetos y borradores a lo largo de todo el proceso del proyecto, desde la concepción hasta el diseño final; g) la elaboración de hojas de análisis de proyectos similares; y h) el enfoque en la durabilidad de los sistemas y soluciones para edificios.

Palabras clave: Proceso Creativo. Metodología de Diseño. Diseño Arquitectónico. Diseño Urbano.

1 INTRODUÇÃO

Bruno Munari foi uma figura poliédrica do cenário artístico italiano do *novecento*. Dedicou-se a distintas carreiras que vão desde pintor, escultor, *designer*, ilustrador, editor, florista, designer gráfico atuando inclusive em campos artísticos como a arquitetura¹, cinema e o planejamento urbano conforme descrito em Monaco (2012) e Treccani (2022). Parte de seu legado artístico de mais de meio século aparece explicado pelo próprio autor no compêndio de escritos *Da cosa nasce cosa*, traduzido literalmente para o português *Das coisas nascem coisas*. O bom humor do autor para tratar de um tema complexo como é o processo criativo é uma marca desse livro que merece destaque na prateleira daqueles que se interessam pelo método de projeto e criação nas artes e no *design* e, para a arquitetura e o urbanismo.

Os “saltos” entre esses diversos campos artísticos podem ser interpretados - por um olhar desatento - como um fracasso pessoal ou descuido com a carreira, no entanto, no caso de Munari, pode-se afirmar que serviram para experimentar formas diferentes de conceber os mais diferentes objetos. Seu olhar antecipa abordagens contemporâneas como aquelas que propõe a concepção dos objetos mais baseadas na experimentação dos usuários. Suas criações se distinguem pela linearidade e naturalidade de formas ao mesmo tempo que também se propõe a conceber formas mais econômicas e funcionais segundo Monaco (2012).

O autor elegeu o Japão como sua segunda pátria cultural segundo Monaco (2012), adorador da filosofia Zen segundo Tanchis (1982) e foi um entusiasta dos arranjos florais e esculturas baseadas em tradições japonesas, como os *origami* e os *ikebana*. Trabalhou no campo da pedagogia infantil com diversos brinquedos e jogos didáticos comercializados em larga escala e que serviram de inspiração para mais de uma geração de *designers* de produto. Suas investigações formais são atravessadas por experimentações tanto visuais como táteis. Os objetos que Munari criou possuem uma certa ludicidade fruto da experiência como pai, pedagogo e, também, por sua verve bem-humorada para tratar de assuntos complexos como o processo criativo nas artes e na ciência.

Originalmente, escrito em italiano em 1981, o livro de Bruno Munari apresenta uma série de reflexões como um compêndio didático de “lições” para disciplina de *design* para um público de acadêmicos mais voltado às artes plásticas e ao desenho industrial segundo Monaco (2012). O livro *Das coisas nascem coisas* explora o saber fazer de projetos desde a criação até o produto final. O *design* de um produto, objeto ou até de projeto de uma obra mais complexa como um aeroporto possui, segundo o autor, um modo de proceder que pode ser percebido em diversos campos do conhecimento.

¹ Recebeu uma graduação em Arquitetura *ad honorem* pela Universidade de Genova em 1989 segundo Meneguzzo (1993) *apud* Monaco (2012).

Do problema até a solução passa-se por diversos estágios que podem recordar uma simples receita de arroz verde que o Munari traz logo no início do livro. Essa “receita de bolo” ou de arroz verde serve de guia na controversa exposição do argumento de que o processo de projetar é muito semelhante também ao método cartesiano de concepção da ciência, isso é, deve-se partir do todo até as partes.

Munari (2008) relativiza o sentido da visão como elemento dominante da construção dos objetos e comunica de uma forma divertida o passo a passo para construção de diversos produtos como uma luminária por meio de reaproveitamento de meias-calças, expositores de montar a partir de elementos padronizados que permitem diversos arranjos diferentes ou mesmo de pré-livros infantis destinado a crianças em idade pré-escolar. Esses produtos são notáveis exemplos de criações do próprio autor com um convite para os projetistas refletirem sobre a importância da experiência do usuário e do caráter multissensorial do objeto para além do aspecto visual dominante.

O presente artigo está dividido em quatro partes, sendo a primeira parte introdutória. Segue para uma segunda parte sobre a metodologia da pesquisa e à guisa de resultados e discussão é apresentado o debate da literatura sobre o legado de Bruno Munari para o *design* e arquitetura e urbanismo. A seguir, na quarta seção, como considerações finais, se apresentam os achados da pesquisa e apontamentos para trabalhos futuros.

2 METODOLOGIA

Quanto aos objetivos, a pesquisa é do tipo exploratória por apresentar levantamento bibliográfico e análise de exemplos que estimulem a compreensão, quanto aos procedimentos técnicos, a pesquisa apresenta *delineamento* bibliográfico e documental (GIL, 2002). A pesquisa bibliográfica contempla obras de referência como o próprio compêndio *Das coisas nascem coisas* (MUNARI, 2008), teses e dissertações, periódicos científicos, anais de encontros científicos e periódicos de indexação e de resumo.

A pesquisa é qualitativa, bibliográfica e documental. Conforme Gil (2002), o material utilizado nas pesquisas documentais pode aparecer sob os mais diversos formatos, tais como fichas, mapas, formulários, cadernetas, documentos pessoais, cartas, bilhetes, fotografias entre outros documentos presentes no site MunArt (2003). Nas pesquisas de cunho qualitativo, procedeu-se com um vaivém entre observação, reflexão e interpretação à medida que a análise progride, o que faz com que a ordenação lógica do trabalho se torne significativamente mais complexa (GIL, 2002).

3 RESULTADOS

3.1 DAS COISAS NASCEM COISAS

Nos primeiros capítulos do livro (MUNARI, 2008), é apresentado um debate importante que é explorando, ao longo da sua trajetória do autor, por meio dos exemplos e autorreferências de obras realizadas, a diferença entre *styling* e *design*. O autor critica a tendência por alguns profissionais como decoradores e estilistas de buscar constantemente incutir a moda, o gosto vigente ou o espírito do tempo nos objetos, o papel de *designers* é partir para algo novo ainda inexplorado e produzir objetos e coisas que possam ser usados e tenham utilidade para a maior parte das pessoas. Enquanto o *styling* busca incorporar nos objetos uma distinção social por meio do luxo, a busca pelo essencial e pelo que é “simples”, em contraponto, deve ser ordem do dia dos *designers* preocupados em tornar os objetos mais úteis e menos fúteis.

O método *essencialista* de projetar para Munari não muda conforme a escala do objeto, o que muda são as áreas de sua aplicação da técnica. Parte-se de início sempre de um problema nas artes que precisa ser dividido em problemas menores até que se possa chegar à solução como na ciência cartesiana. As palavras de ordem do *design* de Munari eram *togliere, togliere, togliere* (tira, tira, tira) conforme aponta Di Marzo (2009) que sugere que para o autor seja mais difícil tirar algo do que colocar algum elemento a uma composição. O objeto “ideal” torna-se uma espécie de *síntese mínima* capaz de resolver o problema sem buscar aderir a uma moda ou de *styling*. Muito embora essa distinção possa não ser tão clara para o grande público, para Munari, a busca pela simplicidade formal e síntese estética deve ser uma busca constante no sentido de proporcionar soluções que possam se tornar até mesmo mais duráveis ao longo dos anos.

Tal como no método científico cartesiano, o autor defende que possa dividir os componentes de determinado problema antes que se parta subitamente para uma solução de desenho. A subdivisão em categorias menores pode facilitar o processo de compreensão do problema e apontar para uma solução mais adequada segundo Munari (2008). A coleta e análise de dados, passos comuns no processo científico, também podem orientar o projetista no processo de criação. No entanto, o autor pondera que somente a criatividade e o conhecimento de materiais e tecnologias podem conduzir a uma maior exequibilidade de um novo produto ou objeto que se esteja criando.

Assim, o caminho apontado pelo Método Munari de projetar é o seguinte: 1) Problema (P); 2) Definição do Problema (DP); 3) Componentes do Problema (CP); 4) Coleta de Dados (CD); 5) Análise de Dados (AD); 6) Criatividade (C); 7) Materiais e Tecnologia (MT); 8) Experimentação (E); 9) Modelo (M); 10) Verificação (V); 11) Desenho de Construção (DC); 12) Solução (S). Muito embora, Munari (2008) advirta que cada projetista possa lançar mão de seu próprio método de criação enquanto

uma atividade libertária, esse também considera que haja um foco excessivo da etapa de criatividade por parte de artistas, estilistas, acadêmicos ou da grande mídia, enquanto as etapas finais de experimentação, modelagem, verificação e desenho de construção são menos “glamourizadas” e tidas, muitas vezes, como meras etapas a se seguir até a efetiva elaboração do produto final e, alguns casos, da venda.

Além de entusiasta da observação da interação entre objetos e usuários, Munari indicava nas suas lições de *design* do livro, a utilização de modelos e protótipos para melhoramento de proposta conceitual e uso da verificação para atingimento do desejado pelos usuários. Munari considera que o desenho de construção (projeto executivo) como última etapa do processo de criação de um objeto está mais voltado ao desenvolvimento técnico de produção de determinado objeto e que não se deve negligenciar as fases de experimentação, modelagem e verificação pelo usuário sob pena de abortar uma solução interessante que poderia sofrer modificações pertinentes ao longo do processo de criação. Esse pensamento está na raiz do que hoje, pode-se enquadrar como *design thinking*.

Das Coisas nascem coisas traz ainda reflexões sobre a importância de elaboração de esboços, *croquis* e desenhos ao longo de todo processo criativo tanto para fixar o pensamento útil quanto para os desenhos de construção da proposta ao longo do processo de criação. Munari (2008) também defende a elaboração de modelos como as maquetes de estudo e de confecção de fichas de análise de produtos semelhantes à proposta de um novo produto que visa competir no mercado em uma espécie de roteiro analítico. Essas fichas de análises podem auxiliar o processo criativo na construção de um repertório de produtos possíveis mesmo quando o projetista é um especialista ou não é familiarizado com área do conhecimento em que está atuando.

Ainda, sobre a utilização de fichas de análise de produtos conhecidos e renomados por grandes autores. Munari (2008) defende que essas fichas podem ser úteis para garantir um efeito comparativo e apoiar a decisão de comercialização ou não de um novo produto. A ficha de análise deve contemplar conforme o autor os seguintes elementos mínimos: nome do objeto, autor, produtor, dimensões, material, peso, técnicas, custo, embalagem, função declarada, funcionalidade, ruído, manutenção, ergonomia, acabamento, manuseabilidade, durabilidade, toxicidade, estética, moda e “*styling*”, valor social, essencialidade, antecedentes e aceitação por parte do público.

O livro *Das coisas nascem coisas* traz exemplos notórios de *design* de produtos de sucesso na parte dedicada de forma irônica ao atribuir o famoso prêmio *Compasso de ouro* para autores desconhecidos ou mesmo pouco conhecidos em uma forma de brincadeira, pois o próprio Munari recebeu esse prêmio em várias oportunidades. Monaco (2012) recorda que nos anos 1950 por sua

invenção do brinquedo Zizi e o baldinho de gelo de mesa mod. 510 e em 1979 com o *Abitacolo* da Figura 1.

Figura 1 – Exemplar do *Abitacolo* montado e decorado com o boneco Zizi ao centro



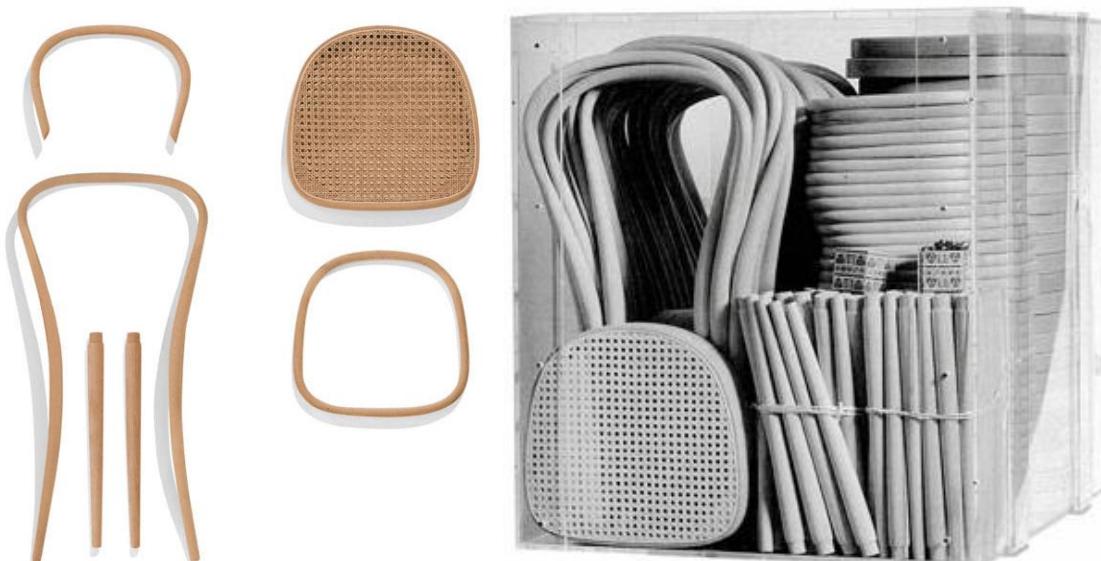
Fonte: MunArt (2023)

O brinquedo tornou-se um sucesso de vendas, pois permitia diferentes possibilidades de abraço e formas de carregá-lo, o balde de gelo é um objeto de decoração único e referencial e o *Abitacolo* se tratava de uma cama-beliche com porta-brinquedos acoplado fabricado em estrutura espacial leve, montável e desmontável que permitia diversas combinações possíveis para crianças. Em 1994, Bruno Munari volta a receber o prêmio da *Associazione Disegno Industriale* desta vez pela sua carreira dedicada ao *design*.

Ainda sobre o prêmio Compasso de ouro, Munari (2008) faz uma análise bem-humorada do design consagrado de produtos que atravessaram os tempos com simplicidade, isso é, o funcionamento básico pouco muda mesmo com a disponibilidade grande de marcas e modelos como o cadeado de portas metálicas, a cadeira de praia, o machado para rachar lenha, a sacola plástica ou mesmo da luminária de garagem tipo gambiarra – de onde provém o jargão utilizado em obras para indicar “improvisação” ou mesmo “desleixo”. Para o autor, tratam-se, no entanto, de desenhos únicos de *designers* famosos ou não que se dedicaram a compreender e desenvolver soluções possíveis diante de problemas existentes e que tendem, ao contrário de uma “gambiarra”, a perdurar. A busca pela durabilidade dos materiais e da solução por meio de um desenho que se torna universal é uma das principais contribuições do autor ao analisar, por exemplo, a evolução da lâmina de barbear.

Nesse capítulo sobre o Compasso d'oro, Munari (2008) analisa sobre o desenho da famosa cadeira Thonet n.14 que possui mais de 70 milhões de exemplares montados graças a inovação do carpinteiro que um dia decidiu diminuir a quantidade de peças necessárias para construir uma simples cadeira, porém decidiu que a madeira deveria possuir elementos curvos e redondos para tal quando a maioria dos fabricantes utilizava elementos retilíneos. A lógica desse carpinteiro “Thonet”, conforme Figura 2, também envolvia a facilidade de montagem do produto e a logística de transporte até o destino, o que garantiu um desenho único ao produto revolucionando e simbolizando um crescente modo de vida baseado na fruição da cidade e no convívio urbano em cafés a partir de meados dos anos 1850.

Figura 2 – Elementos e método de armazenagem da Cadeira Thonet



Fonte: Thonet (2024)

Pode-se também, a partir dos ensinamentos de Munari (2008), levantar o debate em torno dos questionamentos à cultura do consumo por meio das esculturas denominadas *esculturas para viagem*, como da Figura 3, feitas em papel cartão que antecipam os populares livros *pop-up*. Fortemente inspiradas nos *origamis* japoneses, essas esculturas “efêmeras” procuram, de certa forma, popularizar o conceito da arte já que dobráveis, feitas com materiais disponíveis e que podem ser realizados por qualquer pessoa com uma tesoura na mão sem que tenham uma iniciação do campo das artes.

A própria ideia munariniana concebe um objeto artístico não como uma peça única, privilégio de poucos, mas que poderia às vezes ir ao encontro da produção em série. O próprio artista Bruno Munari exigia que se favorecesse um acesso a arte antielitista, como um *open-source*: coletivo, desmitificado e democrático. Até mesmo suas obras escritas como é o caso do compêndio *Das Coisas*

nascem coisas pode ser considerada contribuições do tipo *open access* sobre a criatividade e o processo criativo (ZANOLETTI, 2020). Cabe destacar, como contraponto, que o próprio objeto de arte é também uma construção social que agrega valor conforme a reputação do artista e a notoriedade da obra, o que explica o fato também da disponibilidade desses objetos a venda em sítios de internet por preços nada populares ainda que realizadas em papel-cartão. Uma dura ironia ao autor que se dedicou a popularizar a arte para pessoas sem formação na área.

Figura 3 – Escultura para viagem



Fonte: MunArt (2023)

Sobre isso, o repertório ao mesmo tempo prático e crítico de Munari (2008) inclui o questionamento quanto ao *design* de interiores ocidental, à evolução do espaço habitável, o excesso de informação e imagens no campo editorial de livros e revistas. Esse repertório é todo baseado no conhecimento e experiências acumuladas com a casa japonesa, da criação de mobiliários padronizados e dos livros infantis que foram feitos para não serem lidos da faceta de pedagogo de Munari.

Esses pré-livros de Munari, aliás, buscavam criar uma interação com o usuário por meio de folhas de papel manteiga e *croquis* que conforme o passar de folhas iam revelando novos desenhos. Sobre as habitações, também, Munari inspirado na casa japonesa chega a defender o uso de paredes-armários, paredes de correr e uma quantidade mínima de móveis internos para facilitar o ordenamento dos objetos na fabricação de casas e apartamentos segundo entrevista concedida à Revista *Architectural Digest* (TANCHIS; 1982). De certa forma, a indústria de embutidos e de modulados está

baseada nessa noção de espaços mínimos que tem nesse artista do século XX, um dos grandes entusiastas.

O autor tem servido de inspiração e método para abordagens colaborativas, também, para compreender o interesse e percepção do público-alvo de crianças em turno escolar sobre a qualidade do artefato projetado como explicado por Fernandes, Romani e Oliveira (2021). As autoras, ao depurar o método desenvolvido por Munari (2008) lançam luz sobre as possibilidades de utilização de uma espécie de roteiro aberto, onde os usuários podem contribuir com a discussão sobre o produto e avançar sobre temáticas relativas a cocriação ou colaboração durante o processo de projeto de um jogo, brinquedo e, se possível, sobre o ambiente da própria escola.

Ao longo de todo o livro *Das Coisas nascem coisas*, Munari dá especial atenção na elaboração de qualquer produto capaz de traduzir uma experiência nova, ou que traga significado para os usuários como se fossem expectadores. Munari (2008) sugere que o *designer* faça constantes leituras sistematizadas da experiência entre o produto e os usuários para verificação e validação da proposta ao longo do processo. O “arquiteto” Munari – baseado em experiências com projetistas de edifícios – defende o uso da pré-fabricação para construção de edifícios padronizados, pois admite um ganho com o tempo de obra. O próprio Munari nos anos 1950 idealiza e apresenta programas na televisão italiana destinada a desvelar os segredos profissionais em *Construir é fácil*: para aprender a ser criativo é preciso que os artistas se comprometam a ensinar analisa Bartorelli (2020).

Já do lado do urbanismo em contradição ao apresentado sobre construções, Munari (2008) alerta para os riscos do uso excessivo de simetria e padronização para o paisagismo de grandes cidades. Em um editorial publicado no jornal *Corriere della Sera*, em 1980, Munari (2008) sustenta que a ambientação deve se inspirar na composição da própria natureza permitindo, quando possível, uma narrativa que seja capaz de romper com a monotonia e o tédio de grandes avenidas de árvores idênticas plantadas em distâncias regulares. *Encontre-me em breve, moro em frente a terceira magnólia* traz já no título a provocação no sentido de convocar os cidadãos à contemplação dos lugares com foco na exceção, no acaso e no improviso tal qual a experiência que a natureza nos fornece. A regra, a uniformidade e a mesmice podem esperar em um segundo plano adverte Munari (2008).

As ideias de Bruno Munari antecipam algumas das grandes preocupações por movimentos ecologistas no século XXI como o reaproveitamento de objetos descartados, a crítica à sociedade da obsolescência programada e à produção de lixo em grande escala. Munari (2008) propõe o reuso e reutilização de objetos de descarte como caixinhas de leite, meias-calças e outros produtos para criação de fantoche infantis ou de luminárias e lustres. O autor também adere às reflexões quanto à importância de aplicação da proxémica que é o campo científico que se dedica a investigar e descrever uma

“dimensão oculta” ou escondida por trás da análise de comportamento de pessoas e as distâncias resultantes das interações humanas com os objetos a sua volta conforme elucidado por Hall (2005).

Outro importante elemento sugerido por Munari é o uso da biônica – disciplina dedicada ao estudo do funcionamento dos seres vivos. A biônica contribui para construção de repertório de projetistas naquilo que normalmente denomina-se de “conceito”. Por meio de metáforas, alusão, analogias pode-se partir em busca da compreensão da mecânica de elementos da natureza para a criação de objetos únicos que vão desde uma luminária de escritório até um aeroporto. Munari (2008) constrói ao longo do livro uma narrativa sobre a concepção de uma luminária que partiu do conhecimento da concha do ouriço-do-mar para determinar os dispositivos para seu acionamento, mas que bem poderia ser a inspiração de alguns dos estádios de grandes eventos internacionais como aliás tem sido observado nas Olimpíadas e Copas do Mundo do século XXI.

4 DISCUSSÃO

Para Corrêa e Castro (2013), as reflexões de Munari (2008) podem ser entendidas como uma proposta de um programa, pela tentativa de enquadrar o processo de *design* dentro de um ambiente previsível. Essa proposta pode parecer reducionista porque pressupõe um ambiente com poucas eventualidades ou desordem, ou mesmo um roteiro pré-estabelecido na forma de um *programa*.

No entanto, a estética de Munari foi certamente inspirada no seu início como pintor futurista na Europa de 1930 de suas telas, *collages* e fotomontagens. A poesia futurista de interpretação da arte como uma totalidade por meio de formas abstratas e ao mesmo tempo simples busca oferecer ao público, objetos que são úteis não só em um sentido material, mas intelectual e estético na tentativa de assumir nesses objetos o contraste entre técnica e arte como necessidade, como liberdade e como imprevisto que confronta a própria ideia de repetição segundo Sicco (1979).

Com um pouco de ironia à nossa volta pode-se dizer que o mundo ideal de Munari é o de um jardim de infância como um ninho para adultos. Não é pouca coisa nos dias de hoje ensinar a ser simples sem ser vulgar refletia o crítico Giulio Carlo Argan em 1979 segundo o site MunArt (2023). O site a cura de Luca Zaffarano e Roberto Zeni coloca à disposição do público toda a memória do poliédrico artista italiano. MunArt.org (2023) apresenta um histórico de todas as obras expostas, obras escritas, crítica realizadas a sua estética, bibliografia sobre o autor, documentos produzidos, editoriais, museus onde se encontram suas obras, filmes e lições. O próprio acervo contém um repositório prolífico que poderia inspirar outros repositórios de autores pelo mundo.

Em MunArt.org (2023) está disponível para *download* o livro em italiano *Spazio Abitabile*. Em *Spazio Abitabile* (MUNART; 1999) se propõe a pensar o maior espaço habitável a menor custo, uma

busca de projetistas e arquitetos por *fazer mais com menos* de onde se retira da poesia essencialista. Nessa poesia intitulada *Simplificar é mais difícil*, Munari em MunArt (2023) questiona se não é melhor retirar do que agregar porque reconhece que se deve buscar a essência das coisas para extrair delas o tempo e o moda. O artista milanês brinca com essa noção de busca por simplicidade ao explicar a expressão “isso até eu posso fazer!” quando o público se depara com um objeto artístico. Na verdade, explica Munari, trata-se de *refazer, caso contrário já teria feito antes*.

SIMPLIFICAR É MAIS DIFÍCIL²

Complicar é fácil, simplificar é difícil

Para complicar basta agregar, tudo aquilo que se quer;

Cores, formas, ações, decorações, personagens, ambientes cheios de

Coisas.

Todos são capazes de complicar.

Poucos são capazes de simplificar.

Para simplificar há de se retirar, e para retirar precisa-se saber

Que coisa tirar, como faz o escultor quando golpeia o formão

tira da pedra bruta todo aquele material que sobra.

Teoricamente cada pedra bruta pode ter internamente

Uma belíssima escultura, como se faz para saber onde se deve

Parar de retirar, sem estragar a escultura?

Muito embora, alguns autores como Corrêa e Castro (2013), consideram Munari como um dos autores com uma abordagem fortemente racionalista baseada no desejo de organização e padronização do processo e da linearização em etapas para eliminação do acaso e do imprevisível no processo conformando uma espécie de “roteiro”. Freitas, Coutinho e Waechter (2013) avaliam que Munari coloca a pesquisa de informações, tal como outros autores, no início do processo de *design*, porém no *design industrial* essa fase de pesquisa de informações parece um pouco tímida, não é detalhado

2 Tradução livre realizada pelo autor do poema:

SIMPLIFICARE È PIÙ DIFFICILE

Complicare è facile, semplificare è difficile / Per complicare basta aggiungere, tutto quello che si vuole;

Colori, forme, azioni, decorazioni, personaggi, ambienti pieni di cose. / Tutti sono capaci di complicare.

Pochi sono capaci di semplificare. / Per semplificare bisogna togliere, e per togliere bisogna sapere / che cosa togliere, come fa lo scultore quando a colo di scalpello / toglie dal masso di Pietra tutto quel materiale che c'è in più. /

Teoricamente ogni masso di Pietra può avere al suo interno / Una scultura bellissima, come si fa a sapere dove ci si deve / Fermare nel togliere, senza rovinare la scultura?

exatamente o entorno ou o contexto que a informação será inserida. A compreensão do contexto, para esses autores, no entanto, é mais bem direcionada para metodologias do *design gráfico* que já utiliza objetos existentes em circulação nessa fase.

Munari sempre recusou a autodefinição de pós-moderno, assegurando que o movimento tenha sido na verdade um grande *pasticcio*, ou seja, uma bagunça. O autor inclusive brinca – em tom de ironia – quando confidencia a Tanchis (1982) que lhe ensinaram na sua visita a Tóquio que o verbo *munari* em japonês significava “criar do nada”. Pode-se dizer que sua experiência de *designer* na busca pelo *essencial* tenha sido profundamente influenciada por suas primeiras obras futuristas, passando por seus brinquedos infantis baseados na experiência enquanto pai e pedagogo autodidata e pela sua grande influência no campo editorial ao longo de mais de duas décadas em grandes revistas italianas.

5 CONCLUSÃO

O presente artigo debate sobre a importância da contribuição de Bruno Munari para o campo da arquitetura e urbanismo por meio de análise do compêndio *Das coisas nascem coisas*. O compêndio de diversas obras escritas ao longo da carreira constitui, portanto, um legado de lições de onde se pode antecipar uma série de inovações para as disciplinas de projeto arquitetônico e do projeto urbano como a proposta de uso de protótipos para verificação das relações espaciais resultantes das formas arquitetônicas. Também, o autor faz reflexões importantes sobre a padronização e pré-fabricação da construção que pode ser pretendida em um determinado contexto e em outro pode representar monotonia e pouca vivacidade como no papel da arborização no paisagismo de cidades.

Como um dos grandes legados seus está a popularização do processo criativo por meio dos seus inúmeros *scherzi* (deboches) de projetos de obras de arte e produtos que brincam com as noções de uso do usuário. Na sua didática essencialista é possível perceber uma tendência à busca por despojar os objetos e lugares de ornamentos que podem ser interpretados como “luxo” ou adereços sem uma clara noção de *design* em oposição ao *styling*. O método proposto por Munari (2008) constitui um dos seus grandes legados que antecipam visões ecologistas, do comportamento de usuários nos ambientes (proxêmica) e colaborações com os usuários por meio de co-criações de produtos e ambientes.

O artigo sugere ainda a necessidade de criação de sites e bases de dados como o denominado MunArt (2023) que contém um acervo completo dedicado à obra acadêmica, literária e artística do pensamento de Munari. No contexto brasileiro, a necessidade de organização de informações e montar bases de dados com o legado de artistas, *designers*, arquitetos e urbanistas brasileiros é tarefa que urge em uma sociedade que pouco valoriza seus grandes mestres em detrimento de celebridades instantâneas e influenciadores. O próprio Munari ensina que o apelo de criação de objetos de luxo e a

construção estética excessivamente “visual” estaria de certa forma conformando uma sociedade baseada excessivamente no consumo de imagens enquanto os objetos e o mundo são multissensoriais.

AGRADECIMENTOS

Dedica-se esse manuscrito ao professor Américo Ishida do Laboratório de Projeto (LABPROJ) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) pela sua contribuição acadêmica e intelectual a frente do laboratório. Muitos dos excertos aqui analisados são inspirados no debate do dia a dia ao longo do percurso formativo.

REFERÊNCIAS

BARTORELLI, Guido. Didattica d'artista in tv: *costruire è facile* di Bruno Munari. *Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono*, 31 ottobre 2020.

CORRÊA, Glaucei Rodrigues; CASTRO, Maria Luiza A. C. *O pensamento Complexo de Edgar Morin e o Design*. Revista Estudos em Design, v. 21, n. 1, Rio de Janeiro, 2013.

DI MARZO, Cecilia. *Bruno Munari in mostra al museo dell'Ara Pacis*. 17 mar. 2009. Disponível em: https://www.archiportale.com/news/2009/03/architettura/bruno-munari-in-mostra-al-museo-dell-ara-pacis_14374_3.html. Acesso em 22 dez. 2022.

ENCICLOPEDIA TRECCANI. *Bruno Munari*. Disponível em: <https://www.munart.org>
Acesso em 21 dez. 2022.

FERNANDES, Laura Caroline Dias; ROMANI, Elizabeth; OLIVEIRA, Lorena Gomes Torres de. *Contribuição do design para a alfabetização: uma experiência na criação de um jogo com participação da criança*. Revista Estudos em Design, v. 29, n. 2, Rio de Janeiro, 2021.

FREITAS, Ranieler Fábio de; COUTINHO, Solange Galvão; WAECHTER, Hans da Nóbrega. Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares. *Revista Estudos em Design*, v. 21, n.1, Rio de Janeiro, 2013.

GIL, Antonio Carlos. *Como Elaborar Projetos de Pesquisa*. Editora Atlas, 4^a edição, São Paulo, 2002.

HALL; Edward T. *A dimensão oculta*. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 260p.

MONACO, Rosa. MUNARI, Bruno. *Verbete do Dizionario Biografico degli Italiani*, v. 77, 2012.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 378p.

MUNARI, Bruno. *Spazio Abitabile*. Gruppo Q – cultura degli interni. Stampa Alternativa. Milano, 1999.

SICCO, Maria. MUNARI, Bruno. *Verbete da Enciclopedia italiana – IV appendice*. 1979.
Disponível em: <https://www.munart.org>. Acesso em 21 dez. 2022.

TANCHIS, Aldo. Le interviste di Architectural Digest a Bruno Munari. *Rivista Internazionale di arredamento, design, architettura*, n. 11, apr. 1982, p. 50-54.

ZAFFARANO, Luca; ZENI, Roberto. *MunArt - the most completed website dedicated to Bruno Munari*. Disponível em: <https://www.munart.org/>. Acesso em 30 dez. 2024.

ZANOLETTI, Margherita. *Bruno Munari: teoria e pratica della creatività*. Lettere aperte, v. 7, 2020, p. 39-55.