

## **Libro “Design: né arte né industria”, Edizioni Kappa, Roma, 1982**

INTERVISTA A BRUNO MUNARI, Milano, 19 dicembre 1980

a cura di Corrado Gavinelli e Giordano Pierlorenzi

*Che cosa intende per design?*

Design in realtà vuol dire progetto, non vuole dire disegno.

Vuol dire progetto nel senso globale, che tenga conto, come teneva conto una volta l'architettura, anche dell'estetica allo stesso livello dei costi. Per questo molti architetti fanno il designer, perché hanno il senso estetico che gli ingegneri non devono avere (non è che non abbiano cioè un senso estetico, lo hanno, ma non devono applicarlo). Quando un ingegnere fa il progetto di una macchina non deve pensare all'estetica; se ci pensa è un disastro.

Io toglierei tutte quelle categorie, cioè architettura, arredamento, impianti industriali, capannoni, e direi design includendo per esempio Nervi come designer e certi progettisti di altri oggetti, di altre costruzioni che vanno dalle cose più piccole a quelle più grandi, ma sempre però con lo spirito di ricercare strutture essenziali, soluzioni essenziali di problemi relativi a funzioni particolari.

Un po' come il designer ignoto aveva fatto il treppiede dell'orchestrante: il treppiede che si smonta, che si piega. Quello è un problema di design risolto con la massima semplicità perché più semplice di così non si può. Oppure la sedia a sdraio da spiaggia, la bicicletta da corsa.

Credo che lo spirito del design sia scoprire o provocare l'estetica nella tecnica.

*Quali caratteristiche ha avuto nel decennio 1970/80 il design in Italia e in particolare nell'aria milanese?*

È stato un grande periodo di sperimentazione di modelli, soprattutto nell'arredamento, in occasione di quelle grandi mostre periodiche dove i produttori chiedevano questi modelli nuovi dei quali pochi sono andati in produzione. Erano proprio modelli di richiamo, un po' una vetrinistica.

*Approdando al design dopo una pratica artistica, nel suo rapporto con l'industria quali influenze ha subito, o, viceversa come ha influenzato l'industria?*

Sì, io ho iniziato come artista e continuo ancora nel campo delle ricerche. Ho cercato e ho messo a punto un principio di percezione visiva nel campo dell'arte visiva, e conduco alcuni esperimenti che abbandono per iniziarne altri, non occupandomi mai di rendere commerciale questa ricerca. Caso mai la applico nel campo industrial, se occorre, ma non c'è in me il preconcetto di fare a tutti i costi un oggetto d'arte. Di solito il mio processo progettuale è quello di arrivare all'essenziale, di togliere tutte le sovrastrutture in modo che l'oggetto risponda esattamente alla sua funzione e sempre diventi oggetto giusto, quindi bello.

*Quale tipo di rapporto dovrebbe esserci fra designer e industria? È da preferirsi un rapporto fra designer esterno e industria, oppure designer interno all'ufficio tecnico dell'industria?*

I rapporti possono essere sia interni che esterni all'industria, sono i problemi che devono essere impostati in modo preciso dall'industriale perché l'economia di produzione e di distribuzione sia rigorosa. Non si può fare un oggetto più bello che costa dieci volte di più e non si vende. Tutti i valori che concorrono a formare un progetto il designer li deve equilibrare e mettere insieme con molta coerenza. La ricerca dell'essenziale è un principio progettuale che deve stare alla base di ogni progettazione senza lasciarsi trascinare dalle mode.

*Quale ruolo deve assumere il designer all'interno del ciclo produttivo?*

Il ruolo del designer è quello di rendere un servizio al consumatore, come prima cosa. Questo servizio, in un certo senso, è anche l'interesse dell'industria.

Inoltre deve progettare al giusto prezzo un giusto oggetto, inserendosi nel processo produttivo, insieme al tecnico dell'industria, al direttore delle vendite e a tutte quelle persone responsabili dei

vari settori interessati al progetto, quando l'industria decide di produrre un nuovo oggetto.

*Pensa che in Italia sia utile una scuola di design a livello universitario?*

*Quali caratteristiche dovrebbe avere?*

C'è una scuola in Italia che io credo sia abbastanza su questa linea, ed è la scuola Politecnica di Design dove ci sono degli insegnanti a livello universitario. È una scuola abbastanza completa. Si insegnano tutte le componenti del design, dall'ergonomia al disegno progettuale, all'economia, alla percettologia, e per ognuna di queste materie c'è un insegnante che è o un professionista o un insegnante a livello universitario.

Ci sono altre scuole di design, private o statali, che però trattano la materia partendo dall'arte e non dalla tecnica.

Ho visto come funzionano gli I.S.I.A. Di Roma e Firenze, ed ho visto il loro prodotto, ma c'è sempre una partenza artistica. A Firenze per esempio hanno progettato dei modelli di orologi, ponendosi il problema di progettarli secondo forme diverse. Ma per me non ha senso un approccio al problema in questo modo, perché bisogna prima cercare di capire cosa abbiamo oggi per segnare il tempo. Non c'è più solo la molla, per segnare il tempo ci sono anche altri strumenti; allora bisogna vedere questi strumenti, chiedersi che spazio occupano, che forma hanno, qual'è la loro logica formale, e da questi dati viene fuori la forma.

Invece ciò che avevano progettato erano tante carrozzerie da appoggiare in un certo modo o in un altro.

In questi istituti, che non sono completi dal punto di vista didattico, l'educazione di tipo artistico orienta gli individui a scegliere, per esempio, un materiale, con il quale poi realizzano tutto quello che si può realizzare. Secondo me l'istituto d'arte, che è basato sul laboratorio, dovrebbe essere il primo a trasformarsi in scuola di design; solo che da parte delle autorità, del ministero, c'è una certa incompetenza.

*Che significato hanno, in positivo e in negativo, le istituzioni come l'A.D.I.?*

L'A.D.I. È un'associazione, di cui fra l'altro credo di essere stato fra i fondatori, dalla quale sono venuto via perché non riuscivo più a riconoscermi nei suoi obiettivi. L'A.D.I. Potrebbe funzionare, ma ha fatto l'errore di inglobare un po' tutto. Secondo me dovrebbe essere una specie di sindacato dove i designer si trovano per discutere dei loro problemi e cercare di dare una regolamentazione contrattuale alla categoria. Però l'A.D.I., essendo una associazione di designer e industriali, è difficile da trasformare in sindacato.

*Quali sono le prospettive del design per gli anni '80?*

Ah! Le prospettive. Non si sa. È una domanda alla quale non si può rispondere. Posso dire cosa mi auguro che sia, ma non quello che sarà; come si fa a saperlo?

Cosa mi auguro che sia? Mi auguro che si precisi sempre di più questo metodo di progettazione che non è legato né alle mode, né al tempo, né agli stili, ma che, essendo proprio una progettazione alla ricerca della soluzione essenziale, è senza tempo come il leggio a treppiedi del musicista, come la sedia a sdraio, come la bicicletta da corsa, come tutte quelle cose che sono state progettate solo per la loro funzione ma essendo state costruite con il materiale giusto, con la tecnica giusta, con la tecnologia giusta per lavorare quel materiale, sono oggetti giusti e vanno bene sempre.