

THE FUN OF MAKING THINGS

Andrea Branzi: You strike me as being a figure who anticipated in an exemplary way the development of the Italian approach to designing projects even before it really took shape. In your long experience you've focussed on this ability of yours in experimenting with all kinds of materials and instruments.

Bruno Munari: *I've always been curious to see what I could do with something, besides what one normally does.*

Branzi: Your idea is experimentation as an end in itself, as creative capacity.

Munari: *In fact, when I explain to my students how they should experiment, I immediately add that they mustn't finalize the experiment, but the results.*

Branzi: Have you ever suffered a crisis of identity as an artist?

Munari: *No, because the impulse to make things was very strong in me. At that time I read a lot of books on astronomy, and I was fascinated by the reality of an expanding universe.*

Branzi: Indeed, you were always more fascinated by reality than by the fantastic. Tell me something about your meeting with Marinetti and his futurism.

Munari: *Marinetti was a very likeable sort, and I admired him then for his spirit in wanting to renew things at all cost, even if it meant making mistakes.*

Branzi: But you never really had a futurist period.

Munari: *Well, actually, it was quite brief. Twentieth century Italian figures like Sironi and Rosai were the fore, as a reaction to futurism, and these painters sent pictures of Mussolini and of political events to the Triennali. But I couldn't find anything new in their work, so I preferred to stay with the futurist, because with them there was a great feeling of freedom and of respect for others.*

Branzi: And how did you live in the thirties and just before the war?

Munari: *Doing graphic work, and that saved me. Because many other artists did work for the business world and had to do commercial art.*

Branzi: The pre-war cultural climate couldn't have been very easy for a surrealist like you, in the midst of an all-marble regime like that.

Munari: *Absolutely not. In fact I never sold anything. The cultural climate of that time, under the Fascist aegis, was quite staid. However, I managed to work for the Triennale with the artists and architects there and I got along with them, so that even my contributions to the Triennali were fairly free.*

Branzi: You reappeared on the cultural scene, again as an amazing experimenter, towards the end of the fifties. When did you start designing everyday objects?

Munari: *In 1950, with an ash-tray that didn't look every much like an ash-tray, because it was closed and you couldn't see the butts; there was no sign. No one bought it for two years, so it was modified and it has been selling ever since.*

Branzi: What were your relations with the group of programmed art? In certain respects you seem to have been something of a forerunner of their art?

Munari: *I practically set them up myself. The title «programmed art» is mine.*

Branzi: It has always seemed to me that Italian functionalism began in the transformation of futurism. Many futurists foreshadowed what later became the linguistic code of the functionalists. Again, the tendency to see technology as heroic tension originated with futurism. Italian design in the fifties had more roots in the Modern Movement.

Munari: *In a way there was a kind of meeting of minds. There is a logic in these things: when a style is born, it is created by someone in opposition to the preceding style which has invaded the market. In its turn the new style spreads and there comes a moment when saturation is reached.*

Branzi: Have you had any direct contacts with Zen culture?

Munari: *I have; since '54 when I went to Japan.*

Branzi: Your development has been so linear that I can't help asking you what were the biggest meetings and events in your formative years, the stepping-stones that one inevitably encounters in life.

Munari: *The ones I consider my masters were Balla, a bit Prampolini, and then Kandinsky, Klee and Mondrian. I found Calder much later, quite by chance, because we were more or less doing the same thing. Calder, for example, starts with a branch and a leaf and he reproduces their movement; whereas I start with geometry. What has most interested me recently is to leave the decoration to the owner of the work, instead of imposing it; this too is something I learned from Zen. You mustn't, as you do with children, give him the idea pre-packaged. All the recent works of design that I have done are «unfinished» and the one who uses them contributes to the finishing of the object.*

Branzi: What you've been describing is an attitude quite different from the attitude of western artists, particularly Italian ones. Here the idea is to leave a sign of oneself.

Munari: *But this happens if you don't think about it, not if you do it deliberately.*

Branzi: Does this game you're playing with the world come from the fact that you're afraid of the world?

Munari: *No, it doesn't. What really frightens me is the bureaucracy. You and not the reverse. Technology is there to be used.*

Branzi: The problem that men face today is knowing how to move and to see things truly.

Munari: *One thing that I consider of the greatest importance in my activity is communicating to others everything that I have understood and learned, so that other people can see and understand. In fact, I write clearly so that I can communicate the essential things. Above all I am concerned about children in nursery school, because otherwise nothing will ever change. I know that it will take hundreds of years, but if someone doesn't begin...*

MODO

DESIGN
MAGAZINE

NUMERO 71/72 AGOSTO-SETTEMBRE 1984 4500 LIRE

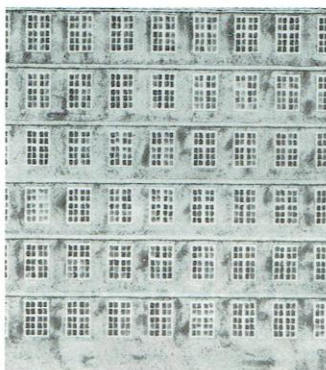
COLLOQUIO CON BRUNO MUNARI
PRIMA TAPPA NELL'ITALIA DEL DESIGN
LA PROTESI ODOROSA
AUTOMOBILE NUOVO FOCOLARE
BOCCIATI E PROMOSSI

rd^e

RICERCHE DESIGN EDITRICE

MODO

Anno 8, numero 71-72, agosto-settembre 1984



EDITORIALE

39 Nuove qualità, di Andrea Branzi

COLLOQUIO

40 Bruno Munari. Il gioco del fare

VIAGGIO IN ITALIA

44 Quando il design aveva la coda, di Cristina Morozzi

AUTOMOBILE

50 Dal macro al micro e viceversa, di Isao Hosoe

ARCHITETTURA

54 Un mi(ni)stero a Torino

DESIGN PRIMARIO

58 La casa osmica, di Antonio Petrillo

PAESAGGI IBRIDI

62 Per una geologia dell'abitare, di Francesco Morace

COSTUME

66 Manierismo acritico, di Cristina Morozzi

INCHIESTA

68 Il gioco della torre ovvero tre palle un soldo,
a cura di Mariaclara Goldschmiedt

CRITICA DELLA REGION DOMESTICA

71 Falso problema, di Mario Bellini

RECENSIONI E RECINZIONI

72 Piacerebbe a Cambronne, di Lapo Binazzi

L'ALTRO OCEANO

73 Diario pacifico?, di Isao Hosoe

I NUOVISSIMI

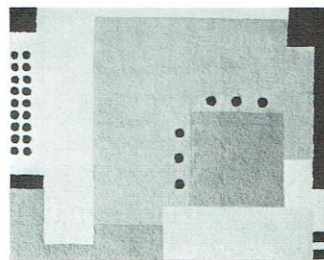
74 Elio Carmi

75 SCHEDE PRODOTTO E MATERIALI
a cura di Lidia Prandi

80 MODONEWS

92 TRANSLATIONS

In copertina: Nuovo programma disegnato da Antonio Cit-
terio per Tisettanta. Foto Sergio Merli.



IL GIOCO DEL FARE

Colloquio con Bruno Munari sulla sperimentazione, il futurismo, il surrealismo e l'arte concreta, e sulle fontane che funzionano con cinque sole gocce d'acqua

Andrea Branzi: Tu mi sembri la figura che ha preceduto in maniera esemplare lo svilupparsi dell'attitudine italiana alla progettazione di design, prima ancora che questo fenomeno prendesse forma. Nella tua lunga esperienza hai messo a fuoco questa capacità di grande sperimentatore, di percorritore trasversale di tutti i materiali e di tutti gli strumenti.

Bruno Munari: Mi sembra giusto quello che dici. Fin da ragazzo sono stato uno sperimentatore, anche quando mi costruivo i giocattoli o li costruivo per i miei amici, usando canne di bambù o altri materiali poveri, perché vivevo in un paese del Veneto, a Badia Polesine, vicino all'Adige. Sono sempre stato curioso di vedere cosa si poteva fare con una cosa, oltre a quello che si fa normalmente.

Branzi: Questa tua attitudine sembra la felice continuazione di un'infanzia, in cui le cose si fanno perché ci piacciono.

Munari: Io sono convinto che quando uno nella vita fa quello che gli piace non ha più bisogno d'altro.

Branzi: E ci sei riuscito abbastanza...

Munari: Direi di sì.

Branzi: La tua idea è quella di una sperimentazione fine a se stessa, come capacità creativa.

Munari: Difatti quando io spiego agli studenti come si fa la sperimentazione dico subito che non bisogna finalizzarla: bisogna finalizzare i risultati, non la sperimentazione.

Branzi: La sperimentazione è dunque per te un processo logico autonomo.

Munari: Sì, nel quale devi procedere con molta logica e coerenza, per evitare dispersione, e quello che conta è raccogliere tutti i risultati e classificarli, e in ultimo vedere cosa si può fare con questi.

Branzi: Parliamo un po' della tua infanzia in paese e della tua famiglia.

Munari: Mio padre aveva adattato a albergo un palazzotto che era stato dei duchi d'Este, e lì ho vissuto una vita di albergo, aiutando un po' mio padre; ma non mi piaceva, perché è una vita senza riposo. Se non ti danno il cambio devi andare a letto alle due di notte quando l'ultimo cliente è rien-

trato, e alzarti alle cinque per andare a fare le provviste. Mia madre aveva inventato una definizione, diceva che bisognava dormire in fretta. Io ho preso da mia madre, che era molto agile, svelta e pratica.

Branzi: Era una brava cuoca?

Munari: Abbastanza, poi c'era uno zio liutaio che faceva il cuoco. E in quell'epoca in cui non c'era il benessere, questo zio cuoco-liutaio viveva in una casa con al piano terreno il laboratorio, sopra l'abitazione e un grande terrazzo, poi aveva un giardinetto con l'orto. Invece noi che viviamo nel benessere abitiamo in monolocali; allora io mi domando cos'è questo benessere che spinge la gente a lavorare sempre di più per guadagnare tanto. Io ci cre-

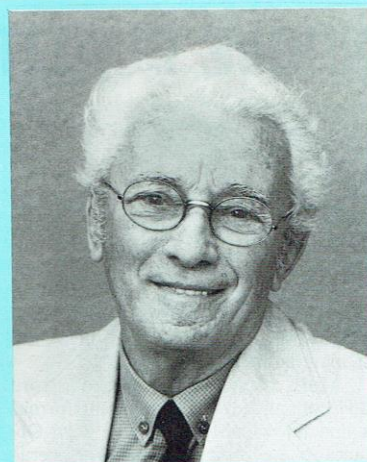
tanta gente, perché in albergo ne passavano di tutti i tipi. In paese c'era un grande mercato di bachi da seta e da ragazzi andavamo nella piazza, dove i mercanti rovesciavano su grandi lenzuola i bachi da vendere; noi prendevamo i bachi e provavamo a svolgere il filo di seta.

Branzi: E i tuoi primi contatti con la cultura?

Munari: Sempre attraverso i clienti dell'albergo. Prima della guerra passavano dei viaggiatori di commercio che si fermavano una o due notti, e fu uno di loro che mi parlò del futurismo. Ricordo che aveva al collo un fazzoletto, cosa strana perché allora si portava solo la camicia con la cravatta, e io mi entusiasmai, avevo più o

Come un suo libro, «artista e designer»

Bruno Munari nasce a Milano nel 1907 «da padre cameriere e madre pittrice di ventagli», come egli stesso racconta. Poco meno che ventenne incontra Marinetti e i futuristi, espone il suo primo quadro astratto nel '35, crea il suo primo multiplo nel 1945 (verrà messo in produzione da Danese nel 1963). Da allora è stato sempre in prima fila, partecipa a tutti i movimenti culturali, promotore di iniziative sempre di successo, attento alle problematiche della comunicazione visiva (ha insegnato anche alla Harvard University di Cambridge negli Stati Uniti) e a quelle del design. Ha organizzato laboratori per bambini a Brera e a Faenza; ha viaggiato in Usa e Giappone, ha scritto libri per Laterza, Einaudi, Zanichelli, ha progettato giochi didattici, si occupa di metodologia didattica e — con tutto questo — è sempre disponibile e modesto: «Quando uno fa quel che gli piace nella vita», dice, «non ha bisogno di altro».



1. «...una cosa che considero importantissima nella mia attività è comunicare agli altri tutto quello che ho capito e imparato, in modo che gli altri possano vedere e capire...»

2. Nel suo libro «Fantasia» (edito da Laterza) così Munari illustra in sequenza la ricerca di comodità in una poltrona scomoda.

do poco a questo guadagnare tanto, perché ho degli amici che sono finiti male per lo stress, a furia di lavorare anche di notte.

Branzi: È interessante questa infanzia con lo zio liutaio e la vita da albergatore; quella dell'albergatore è come una vita finta. Gli albergatori vivono in una casa che non è la loro, di cui sono padroni, ma in cui hanno funzione di servizio, con abitudini che non sono le loro ma quelle della clientela.

Munari: Questo è il motivo per cui a diciotto anni sono venuto via.

Branzi: Ma può anche essere una condizione che ti ha fatto vedere la vita in una certa maniera.

Munari: Beh, ho avuto contatti con

meno diciotto anni, e allora cominciavo a fare dei disegni, ma senza saper niente, inventando. Avevo due amici pittori, uno adesso sta a Roma e si chiama Gino Visentini, e uno sta a Milano e si chiama Gelindo Furlan. Andavano in giro con la cassetta dei colori, e io con loro a dipingere paesaggi. Però parallelamente a questo facevo anche tanti giochi con l'acqua o con non so che cosa. Poi sono venuto a Milano e la prima persona che ho conosciuto, girando per le librerie, è stato un poeta futurista che si chiamava Esco-da-me, in realtà si chiamava Lescovich, ma siccome durante il fascismo i nomi stranieri non andavano bene, cambiò il suo nome in Esco-da-

me. Lui aveva una libreria antiquaria — strano contrasto per un futurista — e io c'ero andato a chiedere informazioni di un certo libro che era esposto in vetrina perché c'erano dei disegni che mi incuriosivano; lui mi ha parlato un po', poi mi ha chiesto se conoscevo i futuristi, gli ho detto di no, ma che mi sarebbe piaciuto conoscerne. Allora mi ha detto che mi avrebbe fatto conoscere Marinetti che sarebbe venuto a Milano al Trianon, in corso Vittorio Emanuele, l'albergo dove Marinetti andava quando arrivava a Milano dopo aver preannunciato il suo arrivo con un telegramma. Si era intorno al '29, il periodo del secondo futurismo, con Depero, Prampolini, Dottori, e ogni anno Marinetti orga-

ce n'era uno di Desiderius Papp, intitolato «Chi vive sulle stelle?» pubblicato da Bompiani, e dopo che l'ho letto non potevo più leggere altri libri, soprattutto romanzi, di fronte alla realtà di un universo in espansione.

Branzi: Infatti tu sei sempre stato più affascinato dalla realtà che dalla fantasia.

Munari: Certo, si parte dalla realtà, quello che noi abbiamo in mente; siccome la fantasia opera nella memoria, noi nella memoria abbiamo fenomeni reali; la fantasia compone relazioni insolite tra quello che conosciamo.

Branzi: Raccontami dell'incontro con Marinetti.

Munari: Marinetti era molto simpatico, deciso, ci si dava subito del tu...

Triennali quadri sul Duce o su fatti politici. A me sembrava che questi artisti non facessero niente di nuovo, perché in fondo riprendevano da artisti del passato e li sentivo sempre parlare di Masaccio e di Giotto, perciò stavo più volentieri con i futuristi, perché lì c'era un grande senso di libertà e di rispetto per gli altri.

Branzi: Una cosa che mi sembra manchi nei futuristi, e che invece trionfa nel tuo lavoro, è il senso dell'ironia.

Munari: Marinetti aveva paura dell'ironia; infatti «Macchine inutili» è stato per lui un colpo basso perché, diceva, «noi glorifichiamo lo splendore meccanico e tu invece fai le macchine inutili».

Branzi: E come vivevi negli anni '30 e nell'anteguerra?

Munari: Facendo il grafico, e questa è stata la mia salvezza. Mentre gli altri artisti si legavano a qualche mercante e quindi dovevano fare dell'arte commerciale, adattarsi a un mercato di collezionisti di livello piuttosto basso che chiedevano la ripetizione di una formula visiva facilmente riconoscibile, vedi Capogrossi, vedi anche Fontana che era il più bravo, io lavoravo come grafico per le riviste, per l'Almanacco Bompiani, che allora si cominciava a fare, facevo dei disegni anche di tipo umoristico, ma di un umorismo diverso dal solito.

Branzi: Che rapporti avevi con i razionalisti italiani: con Casabella, Pagano, Persico?

Munari: Ho anche lavorato con loro, però io facevo il grafico per vivere e per avere libertà in altri campi di esperienza.

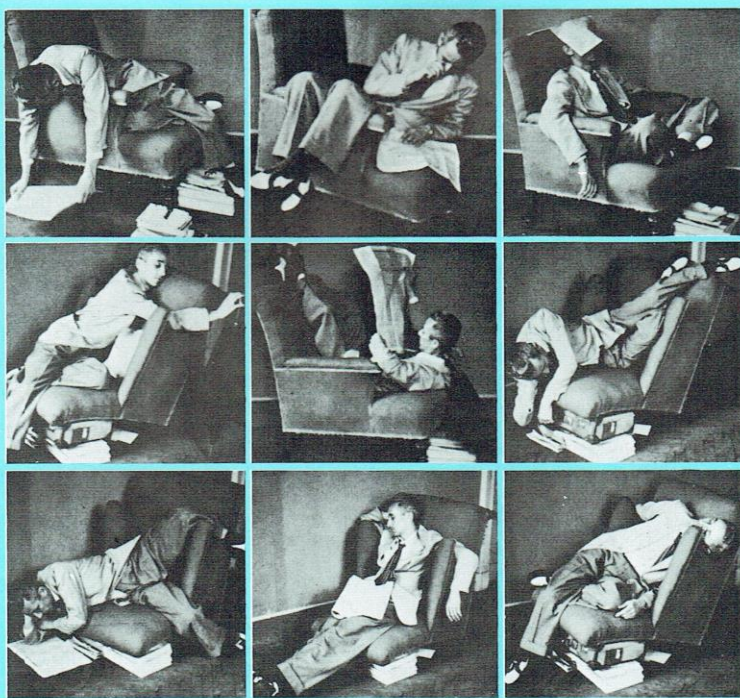
Branzi: E i rapporti con situazioni che sono state più omologhe a te, come quelle del razionalismo tedesco, dello sperimentalismo del Bauhaus?

Munari: Mi informavo continuamente, ero sempre alla ricerca di libri e pubblicazioni nei quali si parlasse di queste cose, ma rapporti diretti non ne avevo.

Branzi: Il clima culturale dell'anteguerra non doveva essere facile per un surrealista come te, in mezzo a un regime di marmo come quello.

Munari: Assolutamente; infatti non ho mai venduto niente. Allora il clima culturale era molto serio, sotto la spinta del fascismo; andava benissimo Sironi, la cui pittura era come una scultura dipinta. Però in fondo lavoravo per la Triennale con gli artisti e con gli architetti, con i quali c'era una buona intesa, e anche i miei interventi alle Triennali erano abbastanza liberi. Poi siccome c'era questo fatto che io gioco, non ero preso sul serio anche quando facevo della critica politica.

Branzi: E durante la guerra? Sei stato militare?



nizzava una grande mostra alla Galleria Pesaro, che era dove è adesso il «Don Lisander», nel cortile. Per me era l'unica occasione per esporre qualche cosa, perché nessuna galleria voleva esporre quello che facevo io, nel '30 facevo quelle sfere rosse che vedi.

Branzi: Prima di conoscere Esco-dame ti muovevi già nella direzione dell'arte concreta?

Munari: Io ho sempre rifiutato le etichette e i confini dell'arte, per me quello che conta è comunicare.

Branzi: Tu hai passato qualche crisi di identità come artista?

Munari: No, perché era molto forte questo impulso di fare. In quel periodo leggevo molti libri di astronomia,

Branzi: Un po' tenorile.

Munari: Un po', sì, infatti io lo ammiravo allora per quel suo spirito di rinnovare a tutti i costi, anche sbagliando.

Branzi: Tu però non hai avuto un vero periodo futurista.

Munari: È stato brevissimo, perché entravo nel futurismo quando Fedele Azzari aveva lanciato l'aeropittura, e io facevo dei dipinti più astratti che futuristi, ai quali davo dei titoli di aeropittura. In quel gruppo c'era Prampolini che era l'unico che teneva le relazioni tra i futuristi e Parigi. In Italia trionfava il Novecento italiano — Sironi, Rosai — come reazione al futurismo, e questi pittori portavano alle

Munari: Sì, un po', perché sono stato scartato per deficienza toracica (bisogna sempre specificare «toracica») e mi hanno chiamato all'ultimo anno in una batteria antiaerea scarica qui fuori Milano.

Branzi: Scarica in che senso?

Munari: Senza proiettili.

Branzi: Per un surrealista non è male! **Munari:** È vero, ma è stata un'esperienza triste, con un comandante di batteria mafioso e approfittatore. Se tra i soldati c'era un sarto si faceva fare i vestiti, se c'era un calzolaio si faceva fare le scarpe, poi si era fatto un pollaio, i conigli, una cosa ignobile.

Branzi: Almeno avrà avuto difficoltà a sfruttare te...

Munari: In quel periodo soffrivo di stomaco e continuavo a marcare visita ma senza risultato, poi alla fine un medico mi ha mandato a casa per una cosa che non avevo. Anche questo fa parte del surrealismo... Io cercavo di assimilare dalle esperienze, dai giornali, in qualunque settore avvenisse qualche cosa proprio perché non ho mai considerato l'arte a settori. Per questo ogni tanto ci sono mie cose che hanno un'aria surrealista, altre con un'aria razionalista. Dall'Oriente, dal segno yin-yang, ho imparato che bisogna considerare tutto quello che succede e dopo fare una scelta secondo quello che devi fare, e questo atteggiamento mi ha portato a conoscere molte cose che continuamente utilizzo.

Branzi: Tu riapparisci sulla scena culturale, sempre nel tuo ruolo di sorprendente sperimentatore, al di fuori di tutte le geografie culturali italiane, verso la fine degli anni '50. In questi dieci anni di intervallo cosa hai fatto?

Munari: Lavoravo come grafico per Bompiani, Mondadori, facendo copertine ma anche pubblicazioni, gli ultimi Almanacchi Bompiani erano addirittura progettati da me.

Branzi: Quando e con che cosa cominci a fare del design di oggetti d'uso?

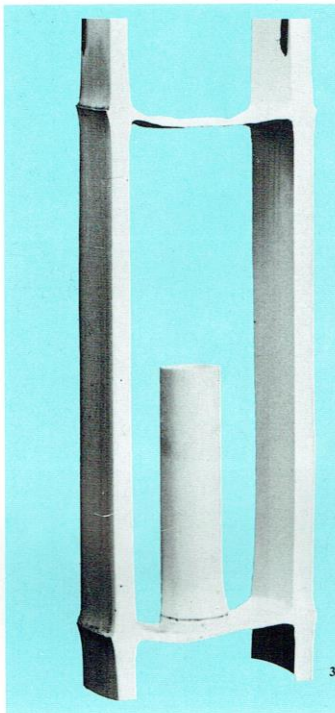
Munari: Nel '50 con un portacenere, che allora nessuno vedendolo pensava a un portacenere, perché era chiuso e non si vedevano le cicche, mancava il segnale. Per due o tre anni è rimasto invenduto, lo avevo fatto per un ingegnere che si chiamava ingegner Meo; poi è stato modificato, e poi si è venduto sempre.

Branzi: Quali sono stati i tuoi rapporti con il gruppo dell'arte programmata, di cui per certi versi mi sembra che tu sia stato un padre ante litteram?

Munari: Praticamente li ho messi insieme io; il titolo «arte programmata» è mio. C'erano già state delle mostre del Gruppo T, facevano oggetti rudimentali, con la manovella, allora io gli ho detto che c'erano già i motorini, l'elettronica, così hanno fatto altri

progetti e io ho proposto all'Olivetti di sponsorizzare una mostra di arte programmata. In sequenza si può dire che c'è l'arte astratta in cui si prende una struttura dalla natura e la si fa diventare elemento costruttivo di un'opera d'arte; l'arte concreta è invece quando tu rendi visibile una cosa che avevi dentro di te. L'arte cinetica è qualunque cosa che si muove, dove si introducono nuove dimensioni (per esempio una giostra ha cinque dimensioni, larghezza, lunghezza, altezza, movimento e suono, però non è un oggetto d'arte perché non comunica cose nuove); Calder è arte cinetica, come lo erano le «macchine inutili». L'arte programmata invece nasce da una programmazione vera e propria

imballaggio che erano un capolavoro perché, da designer, ho detto agli artisti che potevano fare le opere di tre misure diverse, poi ho fatto fare tre casse fatte con i bordi come quelli dei bauli e il coperchio si apriva a cerniera chiuso da un lucchetto con una chiave legata lì vicino; poi le casse erano di color minio, così potevano essere subito individuate tra altre. In quel periodo tenevo un corso alla Harvard University, la mostra aveva già girato per gli Stati Uniti e vedevo degli artisti americani che facevano anche loro cose simili, ma in un modo un po' diverso. Uno di questi aveva fatto un binario lungo un metro e mezzo, sul quale scorrevano due blocchi di perspex; su ogni blocco c'era un colore primario e



3, 5. Munari è sempre stato affascinato dalle possibilità dei materiali naturali e ne ha ricavato oggetti di sottile seduzione: come questi, in bambù, che si rifanno modernamente all'antica tradizione artigianale giapponese. 4. Munari in un ironico autoritratto del 1942.

nella quale tu dici, se io combino questo con questo, possono realizzarsi tante condizioni che riesco a prevedere o no. Nella mostra sull'arte programmata solo una parte delle opere era realmente arte programmata. Per la mostra, la Olivetti mise a disposizione qualcosa come 17 milioni e il negozio che aveva in Galleria che doveva essere ristrutturato; poi pagò tutte le spese agli artisti che partecipavano. Il direttore della pubblicità della Olivetti si chiamava Musatti, una persona molto in gamba, di quelle che vanno dritte all'essenziale. La Smithsonian ha poi chiesto alla Olivetti di portare in giro in America queste cose. Sono stati aggiunti dei pezzi e io ho fatto le casse di

lo facevano andare con un motore per vedere il colore che cambiava; cosa che poteva essere fatta naturalmente in modo molto più semplice cioè con tre fogli di carta, in un libretto. Ma in America le opere d'arte devono essere grandi, pesanti e costare molto, sennò non sono prese in considerazione. Con il Gruppo T e il Gruppo N abbiamo lavorato un po' insieme, abbiamo partecipato a diverse mostre, ma poi abbiamo smesso perché partecipare alle mostre voleva dire distruggere le opere perché nessuno toglieva la corrente; e poi il livello culturale della gente non era adeguato a queste cose. **Branzi:** A me è sempre sembrato che il razionalismo italiano abbia origine

non nella contrapposizione, ma nella trasformazione del futurismo. Un Depero o molti altri futuristi hanno di fatto prefigurato quello che poi è stato il codice linguistico dei razionalisti. Una figura come Baldessari non è pensabile in un contesto se non come quello italiano. Non è un caso che il primo arredamento razionalista, Casa Zampini fatta da Ivo Pannaggi nei primi anni '20, venga rappresentato dagli storici come primo arredamento razionalista italiano, mentre Marinetti lo considerava un arredamento futurista. Inoltre questa attitudine a vedere la tecnologia come grande metafora, come tensione eroica, è di matrice futurista; e questo ha portato dentro al razionalismo italiano molti curiosissimi

generale delle virtù e delle nostre caratteristiche: quella di usare sempre i contesti in una maniera impropria, eretica, di usare la tecnologia più per le sue capacità di essere moda e di usare la moda per le sue capacità tecnologiche. Questo tipo di cortocircuito lo ritrovo moltissimo nella tua maniera di progettare. Questa continua compromissione tra tecnologia e mondo quotidiano, tra concetti e rumori domestici...

Branzi: Penso che questo venga dalla cultura Zen, che è un modo di stare al mondo, un modo di considerare tutte le cose presenti; i giornali giapponesi hanno scritto che io sono un artista nello spirito Zen, quando hanno visto una fontana che funzionava solo con

combinazione, perché facevamo un po' le stesse cose. Ad esempio, in Veneto, per spaventare gli uccelli, mettono una canna infilata per terra, alla quale è appeso un filo con un sughero da damigiana con infilate tre penne di cappone. Allora io facevo queste cose che si muovevano. Vivendo vicino a un fiume c'è l'acqua che corre, cioè l'ambiente influenza molto. Calder parte ad esempio da un ramo e una foglia e ne riproduce il movimento; io parto dalla geometria. Quello che mi ha molto interessato recentemente è di lasciare la decorazione al fruitore, invece di imporla, e anche questo l'ho imparato dallo Zen, perché Lao Tze diceva «azione senza imposizione di sé», quindi tu devi dare uno stimolo perché l'altro possa capire, ma devi lasciar capire a lui. Non devi, come si fa con i bambini, dargli un'idea già fatta; tutti gli oggetti di design che io faccio ultimamente sono «non finiti», chi li usa partecipa alla finitura dell'oggetto. Mentre se tu gli offri una decorazione, andrà bene finché lui la ritrova nelle riviste, ma dopo un po' non la può più vedere, soprattutto se è molto accentuata.

Branzi: Quello che tu descrivi è un atteggiamento molto diverso da quello nostro, di artisti occidentali e particolarmente italiani, legati anche alla cultura cattolica, che è quello di lasciare un segno di se stessi, un'opera d'arte, che sconfigga la morte...

Munari: Ma questo succede se tu non ci pensi, non se tu lo fai apposta. Non c'è nessuna scuola per corrispondenza che insegni ad andare in bicicletta, perché lì la logica non c'entra, tu devi sentirlo con tutto il corpo. La stessa sensazione di un bambino di un anno che esplora l'ambiente in cui vive. Questa è una cosa da non perdere.

Branzi: Il tuo giocare con il mondo deriva dal fatto che hai paura del mondo?

Munari: No, mi fa paura solo la burocrazia, tutte queste leggi che non capisci e possono essere interpretate in qualunque modo. Non devi aver paura della tecnica, perché è al servizio dell'uomo e non il contrario; la tecnica va usata.

Branzi: Il problema dell'uomo è un problema di sapersi muovere, di saper vedere le cose.

Munari: Una cosa che considero importantissima nella mia attività, è comunicare agli altri tutto quello che ho capito e imparato, in modo che gli altri possano vedere e capire. Infatti io scrivo con chiarezza, per comunicare le cose essenziali, e soprattutto mi occupo dei bambini delle scuole materne perché sennò la società non cambierà mai. So che ci vorranno centinaia di anni, ma se qualcuno non comincia... ●



mi fermenti. Anche perché altrimenti non si spiegherebbe come, finita la guerra, sia sbocciato questo fenomeno del design italiano degli anni '50 che ha più radici nel tardo futurismo che nel Movimento Moderno.

Munari: In un certo senso sì, è una specie di incontro tra due pensieri. Abbiamo trovato di avere in comune certi elementi. C'è una logica in queste cose: quando nasce uno stile, questo stile è fatto da qualcuno in contrapposizione con lo stile precedente, che ha già invaso il mercato. Il nuovo stile a sua volta dilaga e a un certo punto tu sei saturo.

Branzi: C'è un'altra tua attitudine che trovo molto significativa nel quadro

cinque gocce d'acqua e i giochi erano delle onde concentriche che si combinavano tra di loro e poi si riflettevano sull'ambiente.

Branzi: Tu hai avuto un contatto diretto con la cultura Zen?

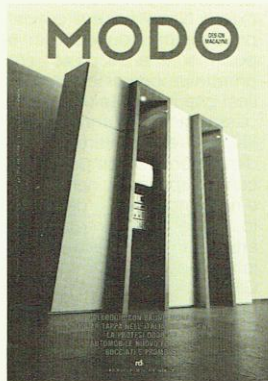
Munari: Sì, dal '54, quando sono andato in Giappone.

Branzi: Il tuo sviluppo è così lineare, dai giochi nell'albergo a oggi, che mi viene il desiderio di chiederti quali sono stati i tuoi grandi incontri o i tuoi grandi momenti formativi, quei gradini che uno fatalmente ha nella vita.

Munari: Quelli che considero i miei maestri sono stati Balla, un po' Prampolini, e poi Kandinsky, Klee e Mondrian. Calder l'ho trovato poi per

TRANSLATIONS

Year 7, Number 71-72
August-September 1984



New Qualities
page 39

The Fun of Making Things
page 40

When Design Was Still
Young
page 44

From Macro to Micro And
Back
page 50

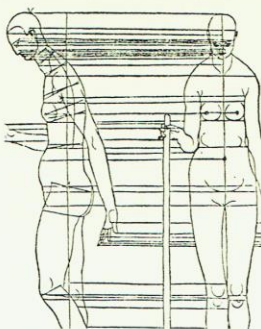
A Ministry in Turin
page 54

The Fragrant Prosthesis
page 58

The Socio-Cultural Geology
of Homes
page 62

Things We Can Do Without
page 68

New Qualities page 39



Modo finds itself living and working inside one of the most fascinating changes now taking place in the world of design.

Some people think that these changes consist simply of the idioms and colours that have swept triumphantly through the world in recent years, refurbishing the popular image of orthodox design; but they are mistaken. Many are consoled by this mistake into thinking that we have now achieved a new Art-Decò for the eighties, a style that will carry out the same operation so successfully completed fifty years ago: that of creating a brilliant up-to-date style to console society by providing it with a renovated setting utilizing the idioms elaborated by the avant-garde groups, whose reformist component was neutralized, while only the eccentric signs of their expressive heresy was utilized. The mutations noted by Modo are of a technical, social, and productional nature. From the social viewpoint, by now we all know what happened. The disappearance of the great mass markets has given way to a fragmentation of the consumer scene, now divided into sectors around semantic groups which identify with behaviour, idioms, and fashions of various kinds. This tendency to fragmentation increases in direct proportion to increases in the automation of productional cycles, with a consequent reduction of working time, an increase of leisure time, and a renewed interest in cultural activities on the part of the masses. The quest for a new style of home living, the use of primary design, and the search for the values of local traditions and culture are

only the single symptoms of a common cause: the search for new qualities.

Today the only possibility for development lies in a new system of values and qualities, and in a new area in which it is possible to create new instruments and bring about a new diversity. The electronic automation of industrial production today offers great flexibility in the production of small series, consisting of variations in basic models, differentiated products catering discontinuous markets. A project should no longer be considered the optimum result of a progressive process of logical choices, but rather a system of variants, at times illogical, as a cultural sign capable of selecting its own users (in stark contrast with the search for universal and definitive products). All this should make it clear enough that design is now on the threshold of its fourth industrial revolution. But one must be careful, because this time the situation is quite different, and modern culture will find it impossible to persuade people to accept its proposal to «found a new humanity». All the avant-garde movements in this century have tried it: the futurists, cubists, pop culture groups, etc. have always proposed to bridge the gap between society and culture, advocating not only the acceptance of the technological and constructional reality of industry, but also (and above all) the adaptation of man himself and his nature to this new reality. In other words, a new anthropology for a new industrial society. And in this society technological progress will have to be completely assimilated if we are to become modern men. But this time it is a different and much more difficult game. We cannot expect anyone to «assimilate a computer», except him, that is, to become equal to a computer. The revolution brought about by information technology and by electronics, instead, is now presenting us with a human protagonist sitting in the centre of a room like a wise old Japanese, who uses the most advanced instruments and technologies, but does not «swallow them whole»; in other words, he transforms them without being himself transformed.

The Fun of Making Things page 40



Andrea Branzi: You strike me as being a figure who anticipated in an exemplary way the development of the Italian approach to designing projects even before it really took shape. In your long experience you've focussed on this ability of yours in experimenting with all kinds of materials and instruments. **Bruno Munari:** I've always been curious to see what I could do with something, besides what one normally does.

Branzi: Your idea is experimentation as an end in itself, as creative capacity. **Munari:** In fact, when I explain to my students how they should experiment, I immediately add that they mustn't finalize the experiment, but the results. **Branzi:** Have you ever suffered a crisis of identity as an artist?

Munari: No, because the impulse to make things was very strong in me. At that time I read a lot of books on astronomy, and I was fascinated by the reality of an expanding universe.

Branzi: Indeed, you were always more fascinated by reality than by the fantastic. Tell me something about your meeting with Marinetti and his futurism.

Munari: Marinetti was a very likeable sort, and I admired him then for his spirit in wanting to renew things at all cost, even if it meant making mistakes.

Branzi: But you never really had a futurist period.

Munari: Well, actually, it was quite brief. Twentieth century Italian figures like Sironi and Rosai were the fore, as a reaction to futurism, and these painters sent pictures of Mussolini and of political events to the Triennale. But I

couldn't find anything new in their work, so I preferred to stay with the futurist, because with them there was a great feeling of freedom and of respect for others.

Branzi: And how did you live in the thirties and just before the war?

Munari: Doing graphic work, and that saved me. Because many other artists did work for the business world and had to do commercial art.

Branzi: The pre-war cultural climate couldn't have been very easy for a surrealist like you, in the midst of an all-marble regime like that.

Munari: Absolutely not. In fact I never sold anything. The cultural climate of that time, under the Fascist aegis, was quite staid. However, I managed to work for the Triennale with the artists and architects there and I got along with them, so that even my contributions to the Triennale were fairly free.

Branzi: You reappeared on the cultural scene, again as an amazing experimenter, towards the end of the fifties. When did you start designing everyday objects?

Munari: In 1950, with an ash-tray that didn't look every much like an ash-tray, because it was closed and you couldn't see the butts; there was no sign. No one bought it for two years, so it was modified and it has been selling ever since.

Branzi: What were your relations with the group of programmed art? In certain respects you seem to have been something of a forerunner of their art?

Munari: I practically set them up myself. The title «programmed art» is mine.

Branzi: It has always seemed to me that Italian functionalism began in the transformation of futurism. Many futurists foreshadowed what later became the linguistic code of the functionalists. Again, the tendency to see technology as heroic tension originated with futurism. Italian design in the fifties had more roots in futurism than it had in the Modern Movement.

Munari: In a way there was a kind of meeting of minds. There is a logic in these things: when a style is born, it is created by someone in opposition to the preceding style which has invaded the market. In its turn the new style spreads and there comes a moment when saturation is reached.

Branzi: Have you had any direct contacts with Zen culture?

Munari: I have; since '54 when I went to Japan.

Branzi: Your development has been so linear that I can't help asking you what were the biggest meetings and events in your formative years, the stepping-stones that one inevitably encounters in life.

Munari: The ones I consider my masters were Balla, a bit Prampolini, and then Kandinsky, Klee and Mondrian. I found Calder much later, quite by chance, because we were more or less doing the same thing. Calder, for example, starts with a branch and a leaf and he reproduces their movement; whereas I start with geometry. What has most interested me recently is to leave the decoration to the owner of the work, instead of imposing it; this too is something I learned from Zen. You mustn't, as you do with children, give him the idea pre-packaged. All the recent works of design that I have done are «unfinished» and the one who uses them contributes to the finishing of the object.

Branzi: What you've been describing is an attitude quite different from the attitude of western artists, particularly Italian ones. Here the idea is to leave a sign of oneself.

Munari: But this happens if you don't think about it, not if you do it deliberately.

Branzi: Does this game you're playing with the world come from the fact that you're afraid of the world?

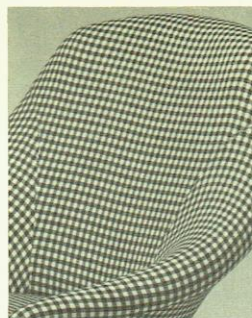
Munari: No, it doesn't. What really frightens me is the bureaucracy. You and not the reverse. Technology is there to be used.

Branzi: The problem that men face today is knowing how to move and to see things truly.

Munari: One thing that I consider of the greatest importance in my activity is communicating to others everything that I have understood and learned, so that other people can see and understand. In fact, I write clearly so that I can communicate the essential things. Above all I am concerned about children in nursery school, because otherwise nothing will ever change. I know that it will take hundreds of years, but if someone doesn't begin ...

When Design Was Still Young

page 44



Modern furniture began in Italy in the heady atmosphere of the reconstruction, with its will to live, to achieve the well-being denied during the war years, and to feel comfortable in one's own home. In those days design fostered the myth that the gap between culture and reality could be bridged, where politics had failed. Beautiful form was considered the way to flexibility, large-scale production, modularity, and furniture for all social classes. Design also meant the hope of utilizing the instruments of production to bring about a cultural revolution blocked by the political institutions of the day. Echoing the enthusiasm of designers who were now sure they had the means to change the world and create a revolution to boot, was the willingness of a few entrepreneurs who until not long before had been making furniture in style in their factories and who were now eager to find new products and new markets. Courage prevailed over commercial prudence. This was the spring that brought Arflex into being, a firm founded over a table with no substratum of handicrafts. The presiding genius over all this was Marco Zanuso who as early as 1948 was already giving shape to the first products which were to open a new road to relaxed living. Arflex as a company with Marco Zanuso as designer made their triumphant debut together: prize followed prize, with gold medals at the Triennale of 1951, 1954, and 1964. Another firm, Tecno, has had a much quieter history. Having had no prime donne, their success has been achieved step by step by

means of unstinting commitment to research. Its official year of birth may be considered 1952. In 1954 Tecno's logo, a large red «T» designed by Roberto Menghi, made its first appearance in public. Tecno worked not only wood but also other materials such as glass, plastic, and metal. Almost all Tecno pieces bear the name of the Borsani brothers, whose seal guarantees continuity of image, a gradual expansion of the collection without sudden flights of fancy or brilliant gestures. Thanks to this quiet solidity Tecno has been taking over wide sections of the furniture market. The history of the Gavina company, however, was marked by the continuous crackling of fireworks: setting them off was Dino Gavina, the restless, dynamic, controversial furniture-maker. Gavina is something of a Don Quixote in the world of furnishings, a man who has always been fighting a lone battle against everybody and everything.

The year of birth of the Gavina company coincides with the meeting of Carlo Molino, Carlo de Carli and Pier Giacomo Castiglioni. A long and profitable collaboration began with the latter. Together with Albini, Caccia Dominioni and Carlo Scarpa, Castiglioni is one of the men whom Dino calls the «fathers of the country» — that is, men who create. The others are «men who imitate». Gavina presented a series of alternatives to the austere functionalist tradition with pieces of Ignazio Gardella, Castiglioni, Franco Albini, Carlo Scarpa and Marco Zanuso. Dino Gavina brought into furniture-making the lesson of Duchamp's «disorientation» and «appropriation», and for the first time in 1955 a carpenter's common saw-trestle was mass-produced, ignoring its conventional destination and introducing it to everyday life with a new function. Early in the sixties Dino went to the States, where he met and befriended Marcel Breuer, beginning one of those intense relationships so typical of Dino as an entrepreneur and man. In 1962 Marcel Breuer's «Cesca» chair was mass-produced. Collaboration with Mario Bellini and Vico Magistretti began. In 1960 the Flois company was born, and