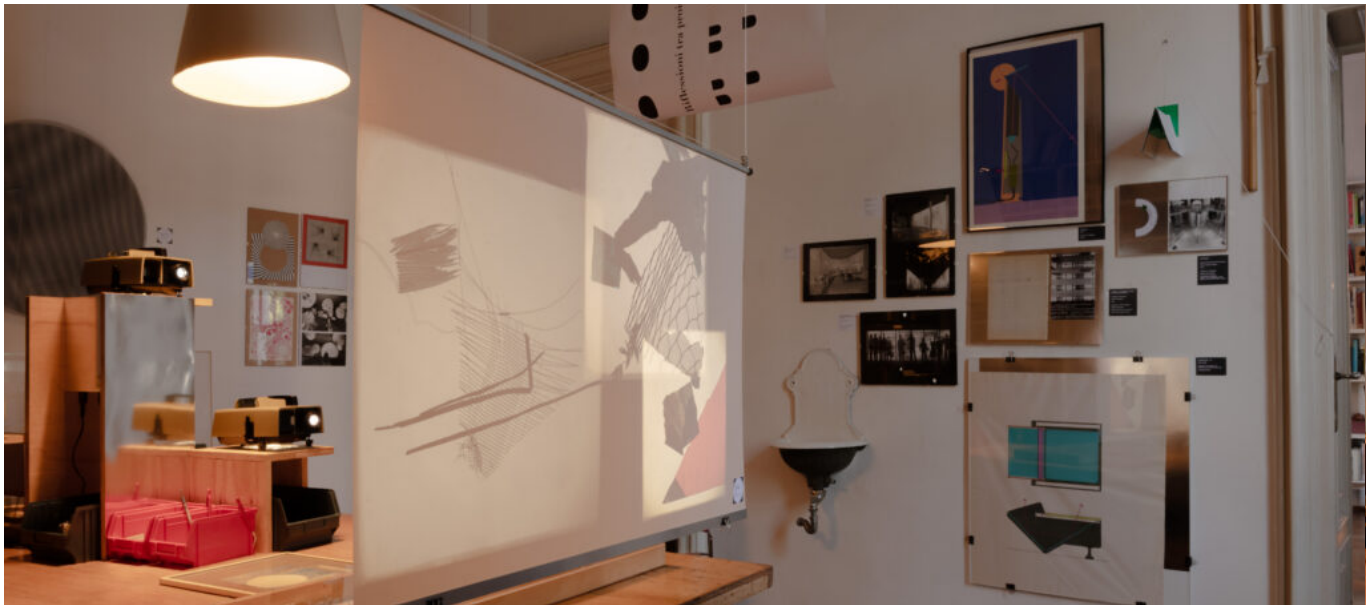
il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



I giochi creativi tra Achille (Castiglioni) e Bruno (Munari)

Mostra alla Fondazione Castiglioni: un incontro tra i due maestri del design italiano che libera energie, intuizioni e casualità nel percorso del progetto

MILANO. Ci sono luoghi in cui il progetto smette di essere solo funzione e torna a essere **gesto, intuizione**, quasi gioco. Entrando negli spazi della **Fondazione Achille Castiglioni**, si ha la sensazione di attraversare proprio uno di questi territori sospesi, dove gli oggetti non sono mai soltanto oggetti, ma tracce di pensiero in continuo movimento.

Vietato (non) guardare

È qui che prende forma "Achille e Bruno, liberi di giocare", la mostra curata da **Marco Marzini** che mette in relazione due figure fondamentali del design italiano del Novecento: **Achille Castiglioni** e **Bruno Munari**. Più che un confronto, quello che emerge è un dialogo sottile, **fatto di affinità profonde e differenze complementari**, che trova nel gioco il suo terreno comune.

Non un gioco inteso come evasione, ma come metodo. Un'attitudine progettuale capace di sospendere il giudizio, di osservare la realtà con leggerezza e di aprire possibilità inattese. Per

Castiglioni, il progetto nasce spesso da **uno sguardo ironico sulla quotidianità**, da un dettaglio colto quasi per caso e trasformato in soluzione. Per Munari, il gioco è strumento educativo, **dispositivo creativo**, chiave per rendere accessibile la complessità. Due approcci diversi che si incontrano in una stessa tensione verso la semplicità, mai banale, sempre costruita.

La mostra si sviluppa, come sempre in Fondazione, attraverso un percorso che invita più a partecipare che a osservare. Non si limita a esporre oggetti e materiali d'archivio, ma **costruisce situazioni**, esperienze, piccoli elementi di attivazione dello sguardo. Già all'ingresso, il tema dello specchio introduce uno dei livelli più interessanti dell'allestimento: un meccanismo apparentemente semplice, quasi familiare, che però continua a funzionare perché coinvolge direttamente chi guarda. Ci si riflette, ci si perde, si entra e si esce dall'immagine. È un gioco "collaudato", ma proprio per questo efficace, capace di ribadire che il progetto può nascere anche da un gesto elementare, se osservato con attenzione. Accanto a questo, si sviluppa un secondo livello, più legato alla **dimensione grafica**. Non è un gioco nel senso più immediato del termine, eppure mantiene una sua componente ludica, più sottile e mentale. Le scritte, le lettere, i segni si comportano in modo inatteso: si leggono allo specchio, si ribaltano, si trasformano. In alcuni casi diventano volutamente ambigui, come nell'**alfabeto illeggibile di Munari**, dove il significato si dissolve e lascia spazio all'interpretazione. Qui il visitatore non è chiamato a **capire** nel senso tradizionale, ma a sperimentare una libertà diversa: quella di non dover necessariamente arrivare a una soluzione. Se non si legge, pazienza. E proprio in questa sospensione si apre uno spazio più leggero, meno giudicante, quasi liberatorio.

Questo aspetto è forse uno dei più sorprendenti dell'intero percorso: **la capacità di disinnescare il timore di non comprendere**, di non essere all'altezza. Il gioco, in questo senso, diventa uno strumento profondamente inclusivo. Non richiede competenze specifiche, ma disponibilità. Non mette alla prova, ma invita.

Elogio dell'errore

La mostra è anche il risultato di una ricerca fatta di incontri, prestiti, scoperte. Alcuni materiali provengono da collezioni private, da archivi rimasti a lungo silenziosi, riemersi solo di recente. **Piccoli oggetti, cartoline, libri, frammenti** che raccontano non solo il lavoro dei due

designer, ma anche le relazioni, le collaborazioni, le storie che li attraversano. C'è una dimensione quasi intima in questa raccolta eterogenea, come se il progetto si rivelasse attraverso tracce laterali, dettagli marginali, appunti visivi. Luce e materia diventano strumenti di esplorazione diretta: riflessi, trasparenze, interferenze costruiscono situazioni in cui l'osservazione si trasforma immediatamente in esperienza. Elementi naturali e materiali di recupero suggeriscono quanto il progetto sia anche capacità di riconoscere valore in ciò che esiste già, di attivare possibilità latenti.

Attraversando le stanze, emerge con chiarezza un'idea di progetto come processo aperto, fatto di tentativi, deviazioni, intuizioni improvvise. **Un processo che non teme l'errore**, ma lo accoglie come parte integrante della ricerca. In questo senso, il titolo della mostra non è una dichiarazione poetica, ma una precisa posizione progettuale: essere liberi di giocare significa concedersi la possibilità di esplorare senza vincoli rigidi, mantenere uno sguardo curioso, restare disponibili alla sorpresa.

In un contesto contemporaneo spesso dominato dalla performance e dall'efficienza, questo approccio assume una forza quasi radicale. La mostra non si limita a raccontare due protagonisti del design, ma propone una riflessione più ampia sul senso stesso del progettare oggi. **Ricorda che le idee nascono anche da una distrazione**, da un'osservazione marginale, da un gesto apparentemente inutile.

Uscendo, resta la sensazione di aver attraversato non solo un'esposizione, ma un modo diverso di pensare. Un invito a rallentare, **a guardare meglio**, a considerare il progetto non come risposta immediata, ma come spazio di possibilità. In fondo, è proprio in questo spazio che il design ritrova la sua dimensione più autentica: quella in cui la funzione incontra l'immaginazione e la logica si lascia attraversare dall'intuizione.

Immagine di copertina: mostra "Achille e Bruno, liberi di giocare", Fondazione Castiglioni, 2026, (courtesy Fondazione Castiglioni © Chiara Pezzimenti)

"Achille e Bruno, liberi di giocare"

Fondazione Achille Castiglioni

A cura di: Marco Marzini con Fondazione Achille Castiglioni

Allestimento e grafica: Marco Marzini

29 maggio 2026 – 16 febbraio 2027

Fondazione Castiglioni, Piazza Castello 27, Milano

Informazioni

il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ

Autore

Arianna Panarella

Si laurea in Architettura al Politecnico di Milano nel 2005 e nel 2012 consegue un Master di II livello in Progettazione e tecnologie. Dal 2006 al 2022 ha collaborato alla didattica presso il Politecnico (Scuola di Architettura Urbanistica e Scuola del Design) e presso la Facoltà di Ingegneria di Trento (Dipartimento di Edile e Architettura). Dal 2010 insegna presso la Scuola Linguaviva Educational Group (Storia dell'architettura, del design e dell'arte). Dal 2005 al 2012 ha svolto attività professionale presso alcuni studi di architettura di Milano e dal 2013 lavora come libero professionista e si occupa di progettazione di interni, allestimenti e grafica. Dal 2005 al 2013 ha collaborato con la Fondazione Pistoletto e dal 2013 al 2019 con il direttivo di In/Arch Lombardia. Ha partecipato a convegni, concorsi, mostre e scrive articoli per riviste e testi.