

Chi era Bruno Munari?

Quello nato a Milano nel 1907.

Quello delle Macchine inutili del 1930.

Quello dei nuovi libri per bambini del 1945.

Quello dell'Ora X del 1945.

Quello delle Scritture illeggibili di popoli sconosciuti del 1947.

Quello dei Libri illeggibili del 1949.

Quello delle Pitture negative-positive del 1950.

Quello delle Aritmie meccaniche del 1951.

Quello delle Proiezioni a luce polarizzata del 1952.

Quello delle fontane e giochi d'acqua del 1954.

Quello delle Forchette parlanti del 1958.

Quello delle Sculture da viaggio del 1958.

Quello dei Fossili del duemila del 1959.

Quello delle Strutture continue del 1961.

Quello delle Xerografie originali del 1964.

Quello degli Antenati del 1966.

Quello della grafica editoriale Einaudi.

Quello dell'Abitacolo del 1971.

Quello dei giochi didattici di Danese.

Quello dei Messaggi tattili per non vedenti del 1976.

Quello dei laboratori per bambini al museo del 1977 e di tutti gli altri laboratori in altri paesi.

Quello della Lampada di maglia del 1964.

Quello del corso di design alla Harvard University del 1967.

Quello premiato col Compasso d'Oro, con una menzione onorevole dell'Accademia delle Scienze di New York.

Quello premiato dalla Japan Design Foundation per l'intenso valore umano del suo design.

Da Bruno Munari, *Mostra collettiva*, Corraini, Mantova, 1994.

La regola e il caso

Come il giorno e la notte
La regola e il caso sono due contrari
come la luce e il buio
come il rosso e il verde
come il caldo e il freddo
come l'umido e il secco
come il maschile e il femminile.
La regola dà sicurezza,
la geometria ci aiuta a conoscere le strutture
o a costruire un mondo nel quale
ci possiamo muovere senza paure.
Il caso è l'imprevisto
a volte terribile
a volte piacevole
l'incontro con una persona
con la quale si stabilisce subito
un contatto di simpatia o di amore,
l'esplosione di una idea risoltrice
la scoperta di un fenomeno.
La regola nasce dalla mente
si costruisce con la logica
tutto è previsto
con la regola si può pianificare un programma.
Il caso nasce dal clima
dalle condizioni ambientali, sociali,
geografiche, dai recettori sensoriali.
Un odore di eucalyptus
la forma di un sasso
il ritmo delle onde del mare...
La regola, da sola è monotona
il caso da solo rende inquieti.
Gli orientali dicono:
la perfezione è bella ma è stupida
bisogna conoscerla ma romperla.
La combinazione tra regola e caso
è la vita, è l'arte
è la fantasia, è l'equilibrio.

Da Bruno Munari, *Verbale scritto*, Corraini, Mantova, 2008.

Che gioco stiamo giocando?

Le radici del gioco sono profondamente iscritte in noi, quasi come una necessità biologica, un passaggio inevitabile nello sviluppo della nostra intelligenza, della nostra identità, della nostra dimensione sociale e culturale.

Giocare è dunque una attività spontanea che noi esercitiamo fin dalla nascita ma “saper giocare” è una competenza che se si sviluppa anch’essa già fin dalla nostra nascita, implica però non solo la spontaneità ma anche la formazione di componenti psichiche che si costruiscono appunto nei nostri primi anni di vita. [...]

Il gioco diventa quindi necessario per sviluppare l'assimilazione che rappresenta insieme all'accomodamento uno dei meccanismi principali dell'intelligenza, ma nello stesso tempo serve alla costruzione di rappresentazioni cognitive e simboliche.

È come se il gioco, in perfetta combinazione con le capacità imitative, fornisse al pensiero gli elementi necessari per costruire simboli, contribuendo in questo modo allo sviluppo del pensiero nel bambino. “Il fare come” dell'imitazione è compensato dal “fare come se” del gioco simbolico” (Droz e Rahmy, 1972, p. 113).

Da Donata Fabbri, *Ma che gioco stiamo giocando?*, tratto da AA.VV., *Mercantingio: Il gioco del vendere, dello scambiare, dell'intrecciare relazioni*, Artestampa, Modena, 2008.

Affrettati lentamente

Imparai così che la maestria e la padronanza che fanno l'eccellenza dell'artista si conquistano muovendosi con accurata lentezza, per poter cogliere anche il più minimo dettaglio che rende il gesto intelligente. [...] Prima di correre al risultato finale – diceva mio padre – bisogna sapersi soffermare con molta calma e attenzione sul percorso, per cercare di coglierne tutte le tappe, le esitazioni, le attese, le erranze, le alternative, le sorprese... Al risultato si arriverà poi naturalmente, e la sua immediata giustezza ci apparirà come un fatto inevitabile. [...]

Il fatto è che il bambino disegna o fabbrica per capire, non per produrre un oggetto preciso. Il bambino gioca per capire e sperimentare questo strano mondo in cui è capitato: è quindi l'azione dello sperimentare che gli interessa, è il percorso della ricerca che lo affascina, non tanto il prodotto materiale che può venirne fuori. Ciò che l'adulto chiama "gioco" è invece per il bambino una cosa molto seria: perché per lui il gioco è fondamentalmente un'attività cognitiva, non un passatempo ludico.

Da Alberto Munari, *Festina lente. Affrettati lentamente*, tratto dalla Prefazione al catalogo *Bruno Munari, The Vangi Sculpture Garden Museum*, Ed. Nohara Co.Ltd., 2013.

