



“Ci dobbiamo occupare dei bambini e dare loro la possibilità di formarsi una mentalità più elastica, più libera, meno bloccata, capace di decisioni. E direi, anche un metodo per affrontare la realtà, sia come desiderio di comprensione che di espressione. Quindi, a questo scopo, vanno studiati quegli strumenti che passano sotto forma di gioco ma che, in realtà, aiutano l'uomo a liberarsi.”
Bruno Munari



**PROGETTARE PER I BAMBINI:
L'INSEGNAMENTO DI BRUNO MUNARI ED ENZO MARI**

Breve nota su DANESE



Danese è una delle aziende italiane storiche nel campo del design. Fondata da **Bruno Danese** e dalla fotografa **Jaqueline Vodoz** nel 1957, deve gran parte del suo successo al lavoro di progettisti come **Bruno Munari** ed **Enzo Mari** che hanno progettato alcuni degli esempi più rappresentativi del design italiano, oggi considerati dei “classici”.



BRUNO MUNARI, *Posacenere Cubo*, 1957



ENZO MARI, *Calendario Timor*, 1966

BRUNO MUNARI ED ENZO MARI CON DANESE Giocattoli “d’avanguardia”

IL GIOCO E LA DIDATTICA IN ITALIA ALLA FINE DEGLI ANNI '60

Appena nata, nel 1957, Danese avvia una serie di sperimentazioni nella produzione di giochi per bambini, che possono considerarsi decisamente “d’avanguardia” rispetto all’arretratezza culturale che vi era all’epoca in questo campo. **Bruno Munari** ed **Enzo Mari** ne furono i protagonisti indiscussi.

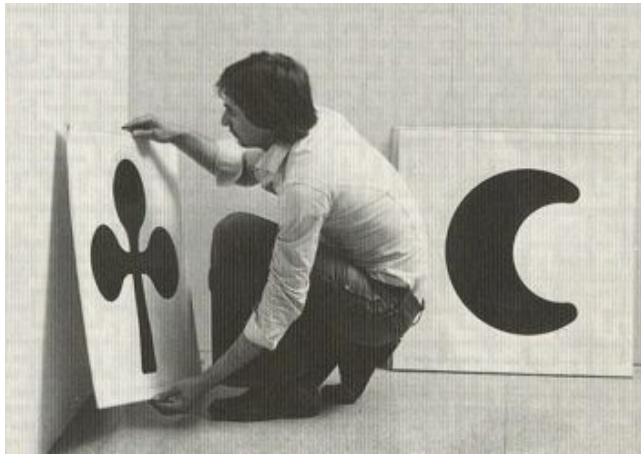
In quegli anni, infatti, la pedagogia in Italia era ancora di stampo fascista, basata sulla figura autoritaria dell’insegnante che “*non educava*” il bambino con metodi a senso unico. I giocattoli tradizionali erano monofunzionali, potevano essere usati in un solo senso e i bambini venivano visti come dei soggetti consumatori a cui vendere dei prodotti.

La data d’inizio di questa sperimentazione (il 1957, per l’appunto) è rappresentata dalla produzione del *Gioco dei 16 animali* di **Enzo Mari**, un gioco totalmente diverso dai giocattoli abituali.



ENZO MARI, *Gioco dei 16 animali*, 1957

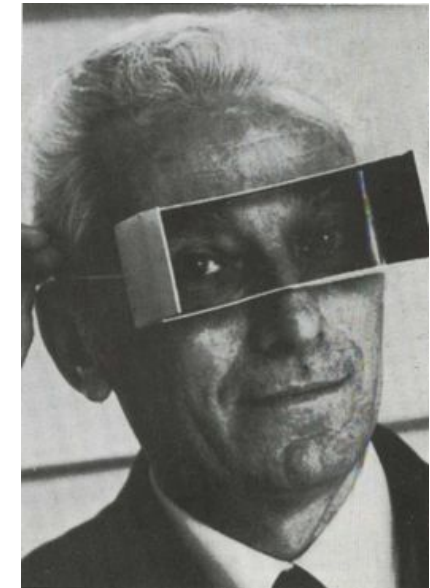
I GIOCHI DI *BRUNO MUNARI* ED *ENZO MARI* : *La logica comune*



ENZO MARI con alcuni dei suoi *Sei simboli sinsemantici*

Sono oggetti che, per quanto diversi, hanno una logica comune: non sono a senso unico, ma lasciano al bambino il ruolo di protagonista, in quanto egli ha la **possibilità di dare molteplici, se non infinite, interpretazioni individuali, di inventare storie e combinazioni sempre diverse, di conoscere attraverso lo stimolo dei sensi, come del tatto.** Tutto ciò attraverso disegni e forme estremamente semplici, di immediata comunicazione. Attraverso questi giochi, il bambino accresce la propria fantasia e impara giocando.

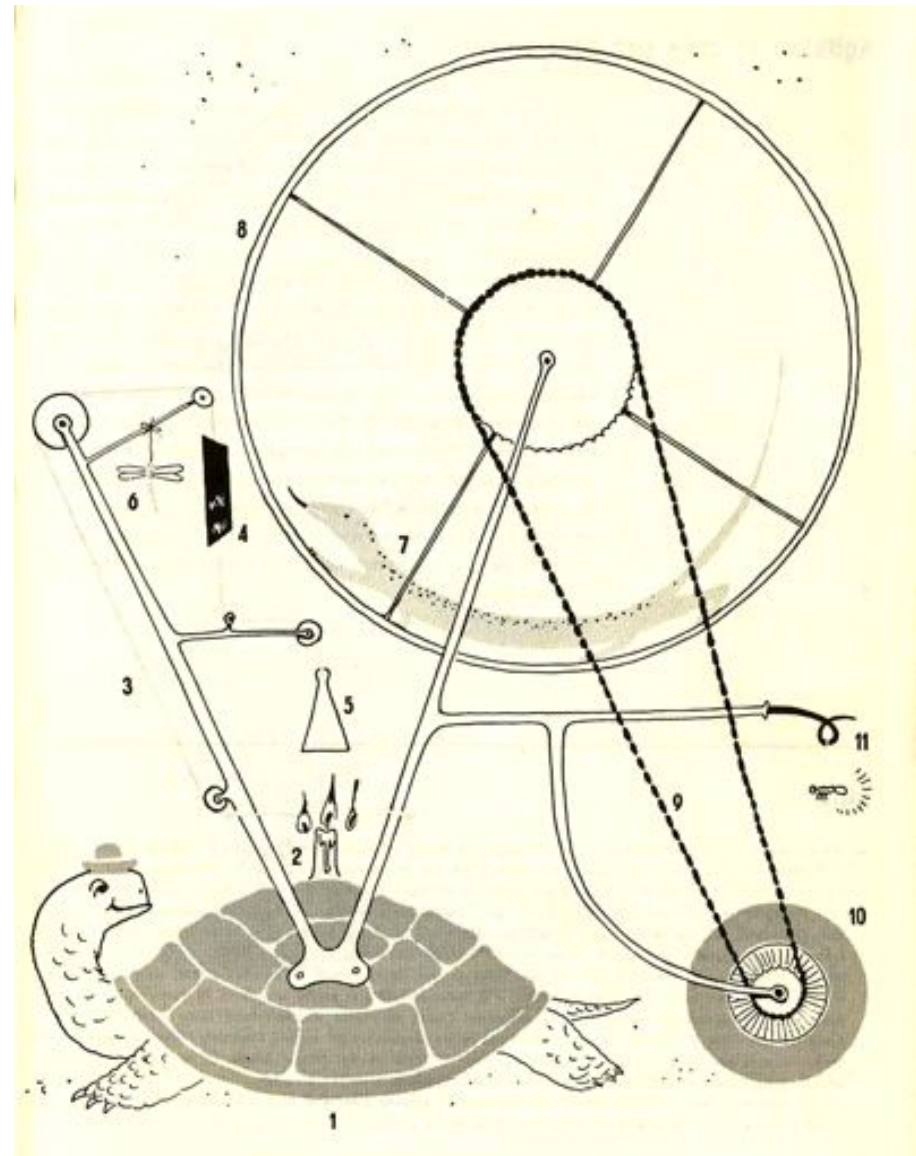
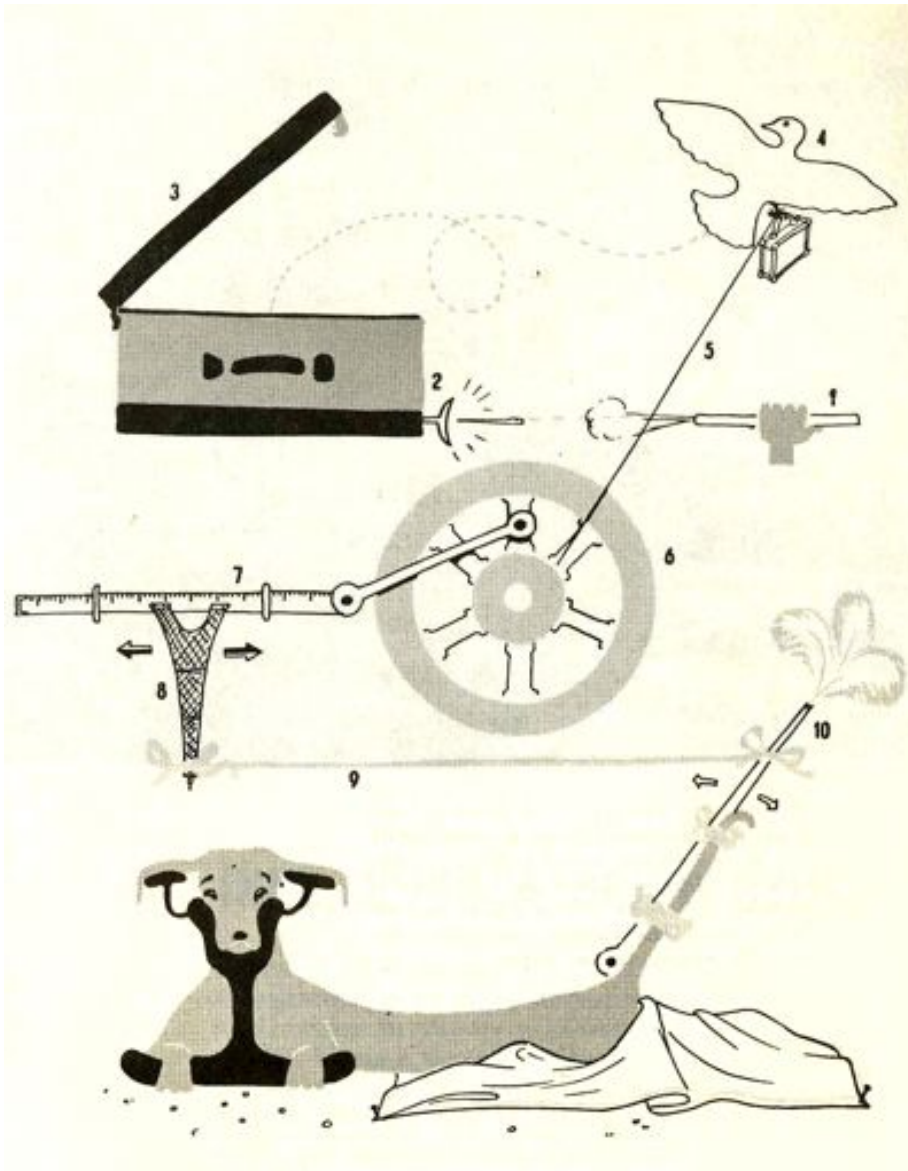
I giochi realizzati da **Bruno Munari** ed **Enzo Mari** sono il frutto di lunghi studi mirati ad una **profonda conoscenza dei processi di percezione del mondo da parte dei bambini.**



BRUNO MUNARI con gli *Occhiali paraluce*

BRUNO MUNARI:

“AGITATORI DI CODA PER CANI PIGRI” E “MOTORE A LUCERTOLA PER TARTARUGHE STANCHE”



L'INSEGNAMENTO DI BRUNO MUNARI (1907-1998)

“Se ascolto dimentico, se vedo ricordo se faccio capisco.”

Vecchio proverbio cinese, citato da Bruno Munari

IL GATTO MEO ROMEO (1949) E LA SCIMMIETTA ZIZÌ (1953)

Sono dei giocattoli in gomma piuma (che all'epoca era un nuovo materiale industriale) con del fil di ferro all'interno, così da poter assumere diverse posizioni.



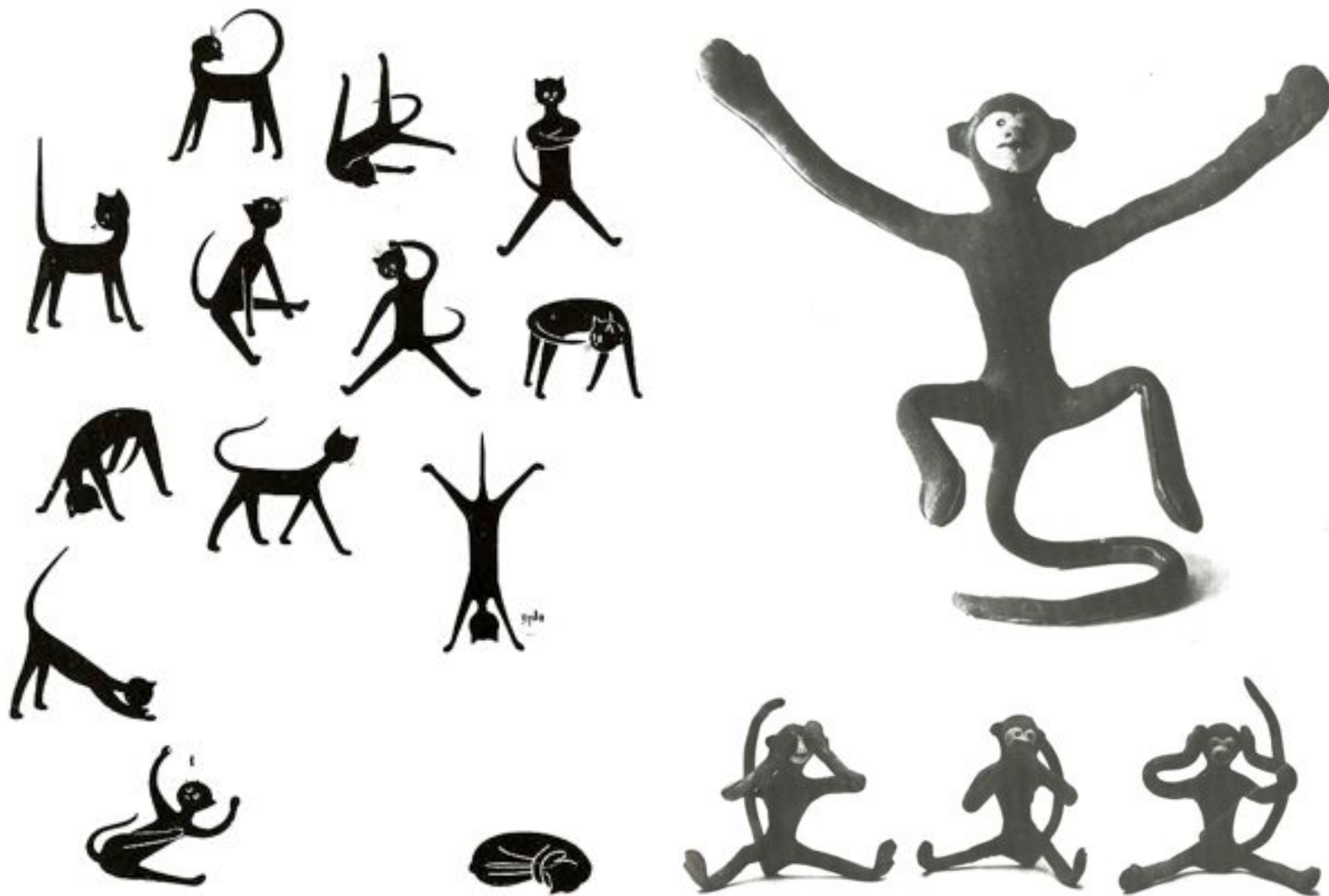
Il gatto Meo Romeo, 1949



La scimmietta Zizi, 1953

"Conoscere i bambini è come conoscere i gatti . Chi non ama i gatti, non ama i bambini e non li capisce... Per entrare nel mondo di un bambino (o di un gatto) bisogna almeno sedersi per terra, non disturbare il bambino nelle sue occupazioni e lasciare che si accorga della vostra presenza".

Bruno Munari



Posizioni possibili del Gatto Meo Romeo e della Scimmietta Zizi

ABC CON FANTASIA (1960)

È un gioco formato da lettere maiuscole scomposte in pochi elementi semplici, dritti o curvi.



Una bambina alle prese con *ABC con fantasia*

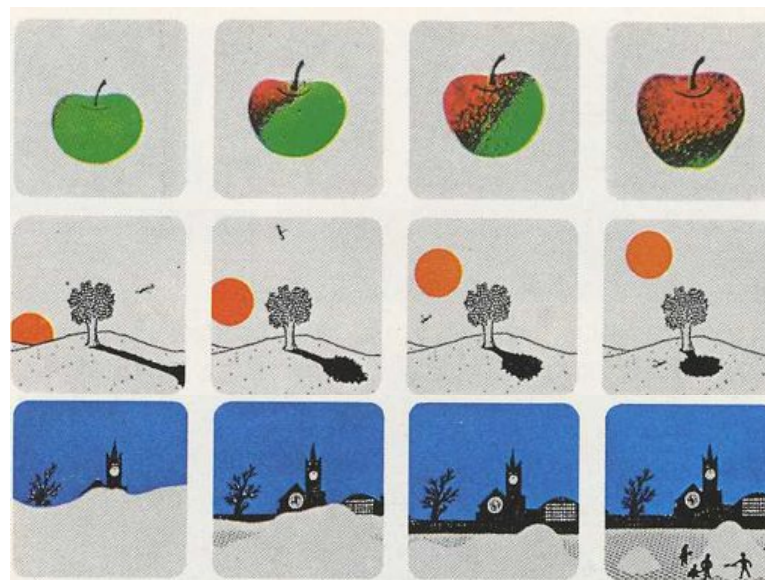


ABC con fantasia, 1960

Si contrappone al tradizionale abbecedario illustrato e permette ai bambini di comporre con le proprie mani non solo le lettere, ma anche delle figure astratte a piacimento.

CARTE DA GIOCO (1968)

Sono delle carte con raffigurazioni in sequenza, molto semplici e riconoscibili dal bambino, che deve provare a metterle nell'ordine giusto.



Carte da gioco, 1968

PIÙ E MENO (1970)

In questo gioco le immagini sono stampate su carta trasparente, così da poter ottenere l'immagine completa sovrapponendo le diverse carte.

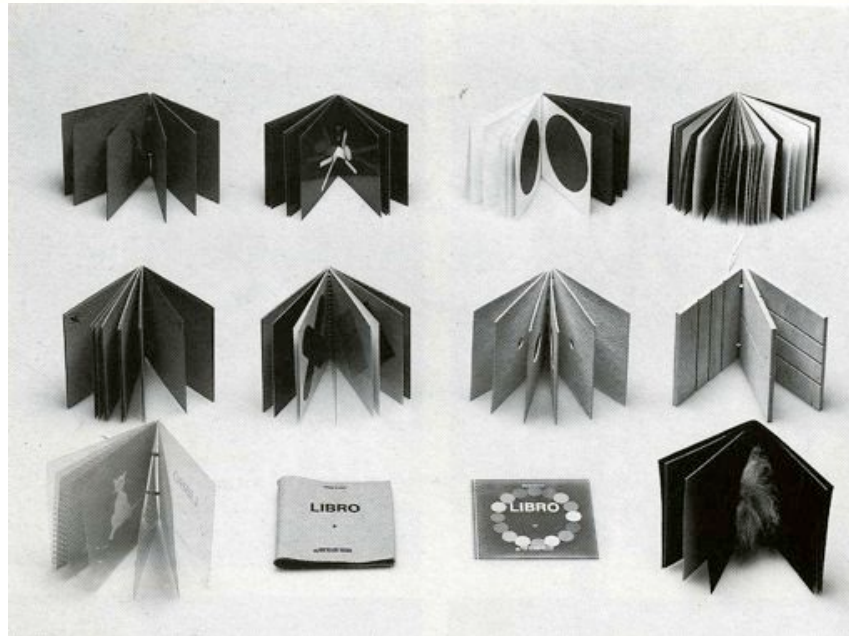
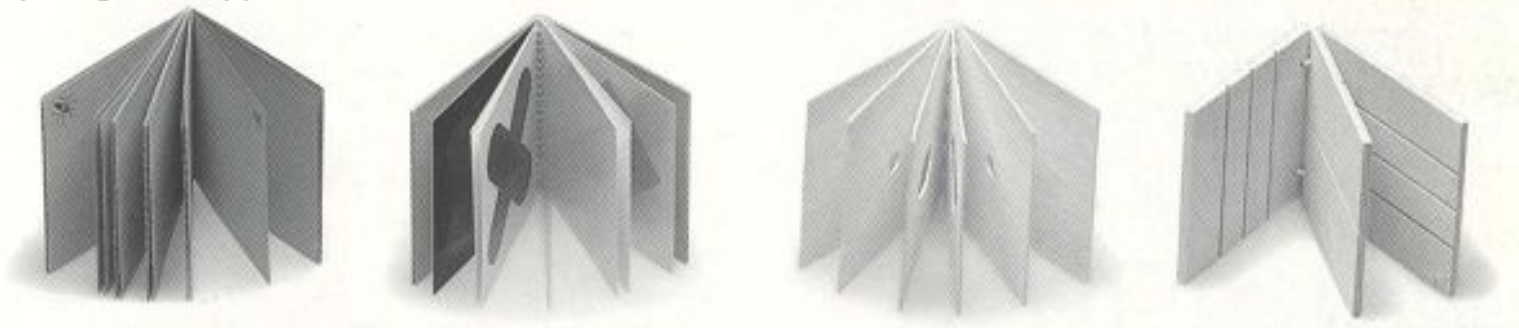


BRUNO MUNARI e GIOVANNI BELGRANO, *Più e meno*, 1970

I PRELIBRI (1979)

Sono dei piccoli libri quadrati pensati per i bambini non ancora in grado di leggere. **Munari** ne progetta dodici, ciascuno è realizzato con un materiale diverso: vari tipi di carta e cartoncino, panno, plastica, legno, spugna. Il suo obiettivo era quello di creare un “*campionario di sensazioni*”, dei libri attraverso i quali il bambino apprende compiendo delle esperienze sensoriali.

Si chiamano *Prelibri* proprio perché servono a preparare il bambino all’approccio con gli altri libri, magari quelli leggibili.



I *Prelibri* , 1979

A: *Ma a che cosa serve un libro ?*

B: *A comunicare il sapere, o il piacere, comunque ad aumentare la conoscenza del mondo.*

A: *Quindi, se ho ben capito, serve a vivere meglio.*

B: *Spesso si .*

Bruno Munari, commento ai “*Prelibri*”, catalogo edizioni per bambini Danese 1, 1980



Bambini alle prese con i *Prelibri*

LABORATORI PER BAMBINI “GIOCARRE CON L’ARTE”

“*Giocare con l’arte*” è il nome di una lunga attività didattica svolta da **Munari** in collaborazione con scuole e musei di tutto il mondo. L’idea di questi laboratori nasce nel 1976, ma vengono organizzati ancora oggi nelle scuole e nei musei, attraverso l’applicazione del “*Metodo Bruno Munari*”.

Durante questi laboratori i bambini apprendono manipolando la materia, disegnando, creando collage e oggetti in ceramica, e svolgendo altre attività che stimolano la loro creatività.



Uno dei laboratori per bambini “*Giocare con L’arte*”, curato da *Bruno Munari*, nel 1978



Uno dei laboratori per bambini “*Giocare con L’arte*”, curato da *Bruno Munari*, nel 1990

“Conservare lo spirito dell’infanzia dentro di sé per tutta la vita, vuol dire conservare la curiosità di conoscere, il piacere di capire, la voglia di comunicare.”

Bruno Munari.

L'INSEGNAMENTO DI ENZO MARI (1932-): Giochi da fare e rifare

“È una faccenda molto seria: il gioco non gli serve a passare il tempo, ma a capire il mondo.”

ENZO MARI, *25 modi per piantare in chiodo*, ediz. Mondadori, Milano, marzo 2011, 1° ediz., pag. 36.

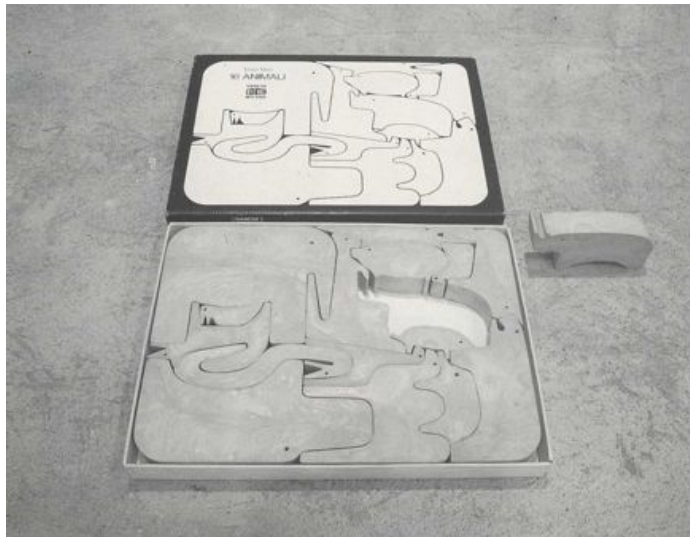
IL GIOCO DEL 16 ANIMALI (1957)

È composto da 16 sagome di animali ritagliate da un'unica lastra di legno, in modo da potersi ricomporre, come una sorta di puzzle con il quale il bambino può inventare sempre nuove storie.

Inizialmente veniva prodotto in legno, ma, nel 1969, si passò ad una particolare resina espansa atossica, che riproduceva la texture del legno stesso.

“La scatola che li contiene è di circa 30 x 40 cm, lo spessore degli animali 3 cm, così possono stare in piedi, essere disposti in modi divertenti e inaspettati, e diventare gli attori di una commedia dell'arte, il cui regista è il bambino.”

ENZO MARI, *25 modi per piantare in chiodo*, ediz. Mondadori, Milano, marzo 2011, 1° ediz., pag. 36.



Gioco dei 16 animali, 1957



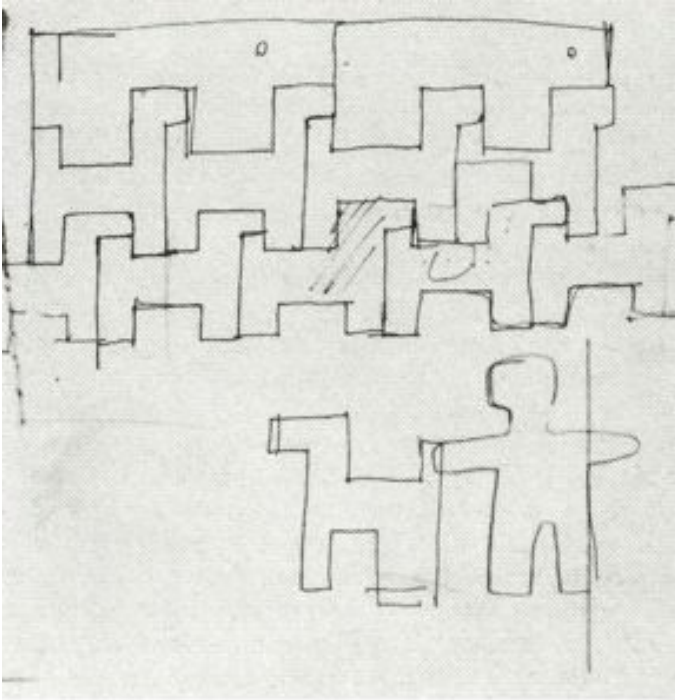
Una delle possibili, infinite, composizioni da creare con i 16 animali, qui in versione “gioco di costruzione”.



L'altalena, 1980; le figure dei 16 animali, messe in relazione fra loro, creano una storia.



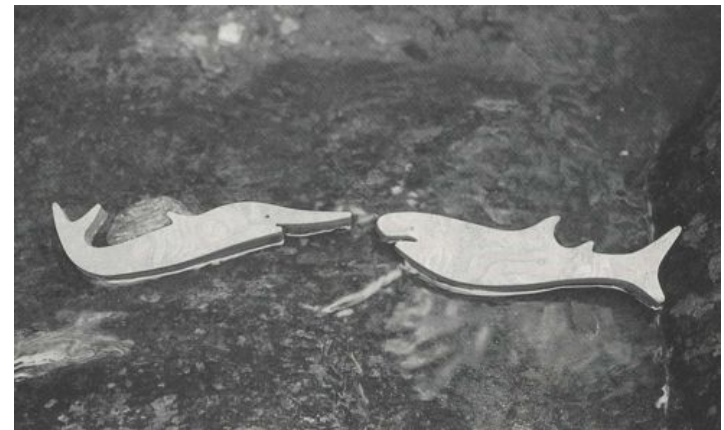
Bambino alle prese con i Sedici animali



Schizzi di composizione per il *Gioco dei 16 animali*, 1957, e per il *Gioco dei 16 pesci*, 1973



Gioco dei 16 pesci, 1973



I pezzi, in resina espansa, galleggiano sull'acqua.

IL GIOCO DELLE FAVOLE (1957-65)

Si tratta di una serie di lastre alte 20cm e lunghe 50cm. Su queste lastre vi sono stampati, su entrambi i lati, dei disegni di animali, alberi, piante (“...rappresentati con la massima cura...”), a simulare lo scenario di una favola, e hanno due incisioni laterali che consentono di incastrarle tra loro, come delle "quinte tridimensionali". Grazie a queste incisioni il bambino è libero creare infinite combinazioni, di determinare gli sviluppi di infinite favole.

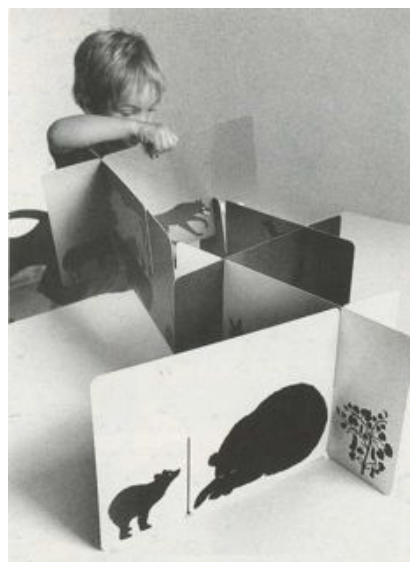
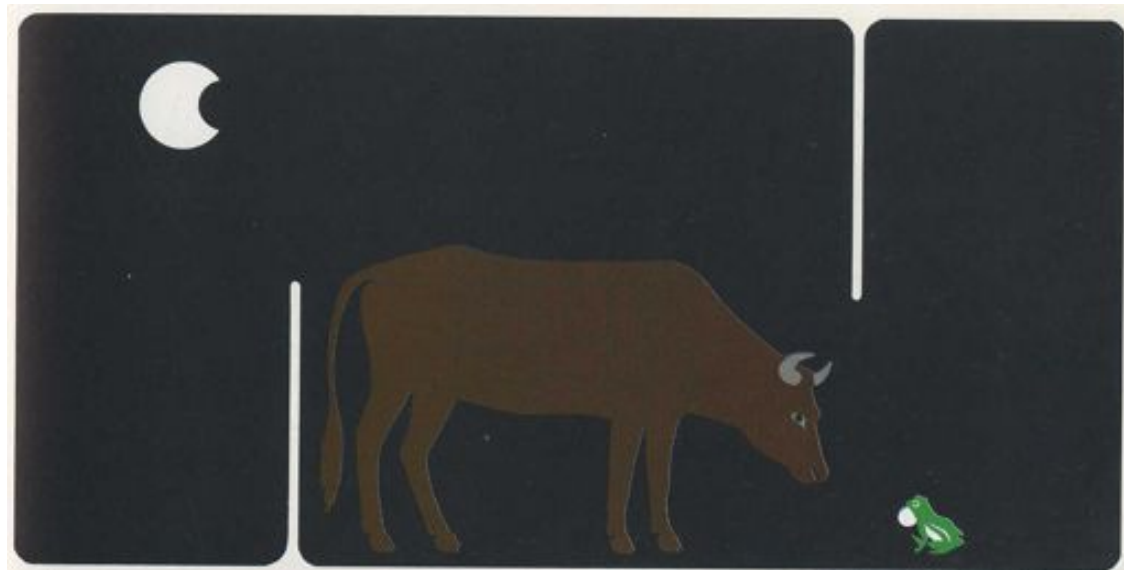


La prima edizione era realizzata in PVC



Il gioco delle favole, 1957 - 65





Le storie sono tante quante e combinazioni possibili fra le tavole. Gli animali raffigurati sono quelli delle favole più comuni, così da dare la possibilità anche agli adulti di entrare nel mondo dei bambini.



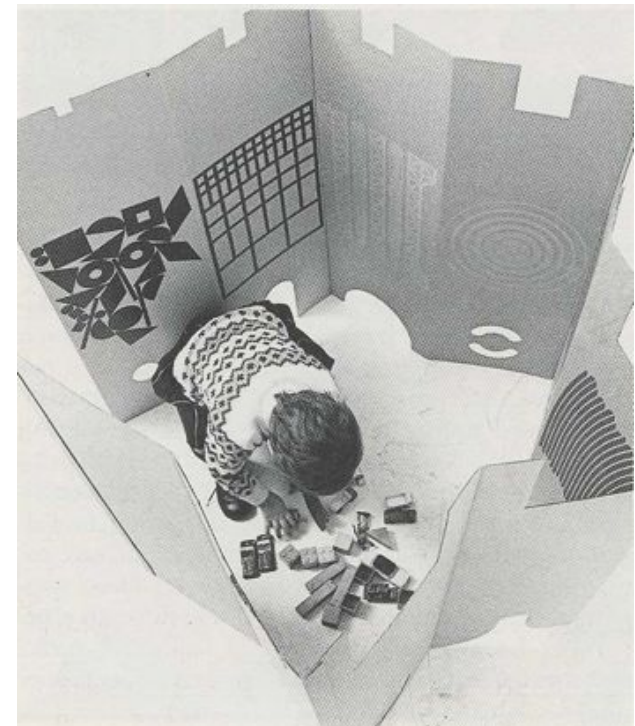
Il gioco delle favole, 1957 - 65

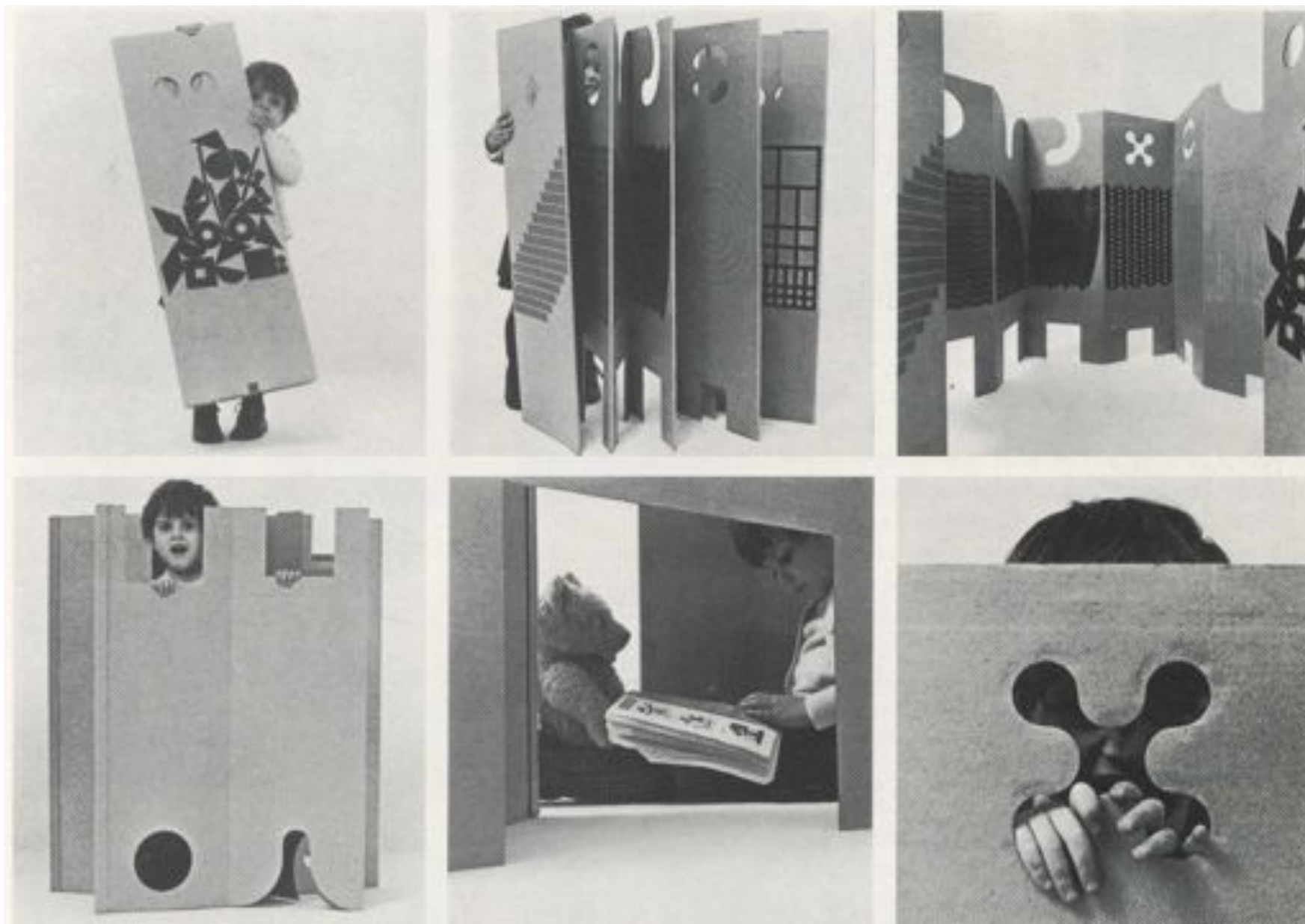
IL POSTO DEI GIOCHI (1961-67)

Più che un gioco è un'attrezzatura per bambini, composta da un unico foglio in cartone cannettato, materiale leggero e atossico piegabile a fisarmonica, un semplice paravento che può diventare ogni genere possibile e immaginabile di spazio racchiuso e abitabile. Il bambino, attraverso la propria fantasia, è libero di organizzare il proprio habitat.

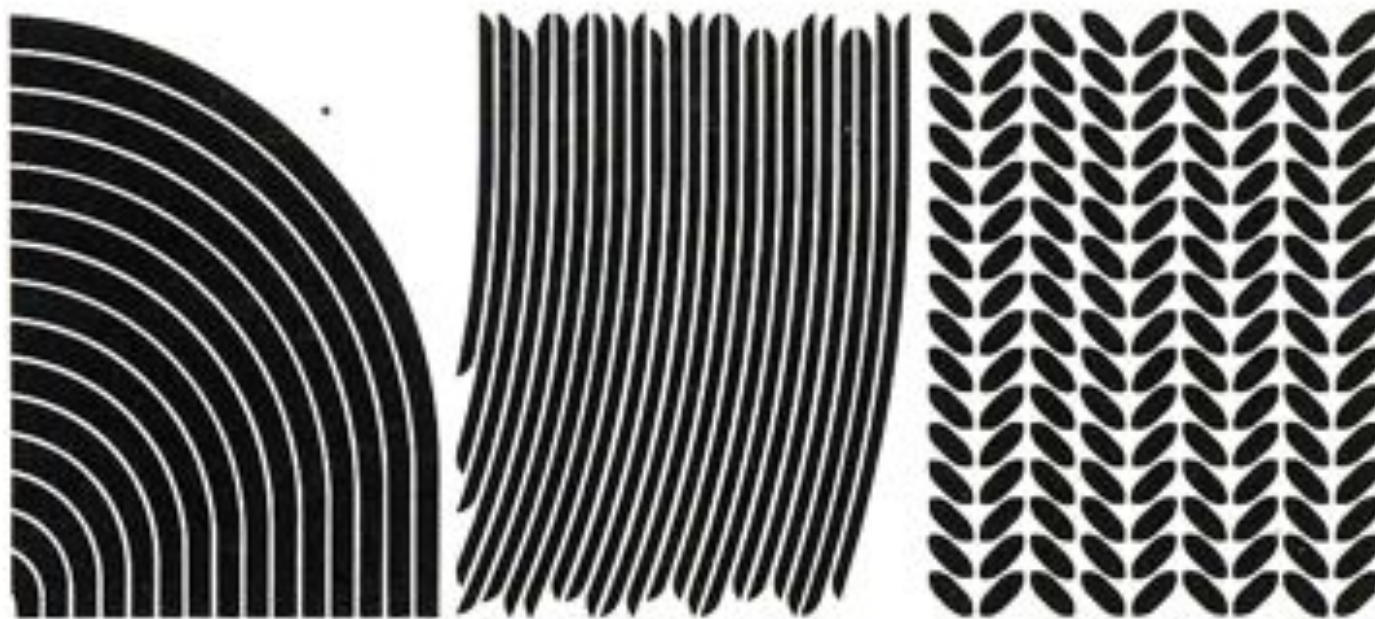


Il posto dei giochi, 1961 - 67





Bambini alle prese con i *Il posto dei giochi*



Alcuni dei decori de *Il posto dei giochi*, 1961 - 67

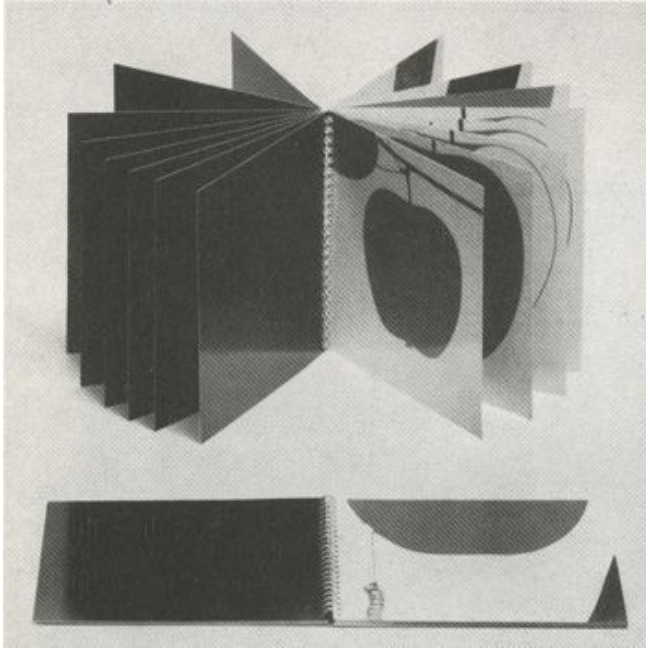
Schizzi di studio

I LIBRI PER BAMBINI

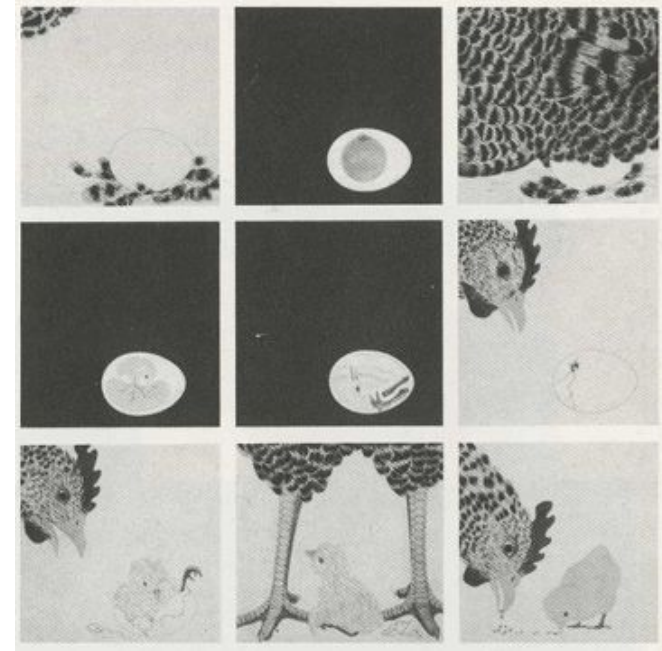
Enzo Mari ha realizzato anche diversi libri per bambini, con la collaborazione della moglie **Iela Mari**; due di questi sono: *La mela e la farfalla* (1960, Bompiani Editore), *L'uovo e la Gallina* (1969, Emme Edizioni). Sono dei libri di grande innovazione grafica, senza testo, con delle immagini semplici ma estremamente comunicative. Il primo racconta la storia di un bruco che diventa farfalla, il secondo tutto il ciclo di vita di una gallina. Tutto è raccontato con estrema chiarezza, in quanto **Iela Mari** crede che “...per la capacità di comprensione del bambino, la natura sia molto complessa.”



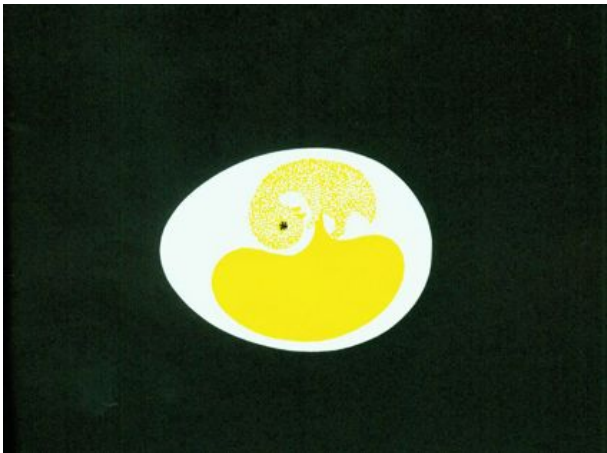
IELA ED E ENZO MARI, *La mela e la farfalla*, 1960



IELA ED E ENZO MARI, *La mela e la farfalla*, 1960



IELA ED E ENZO MARI, *L'uovo e la gallina*, 1969



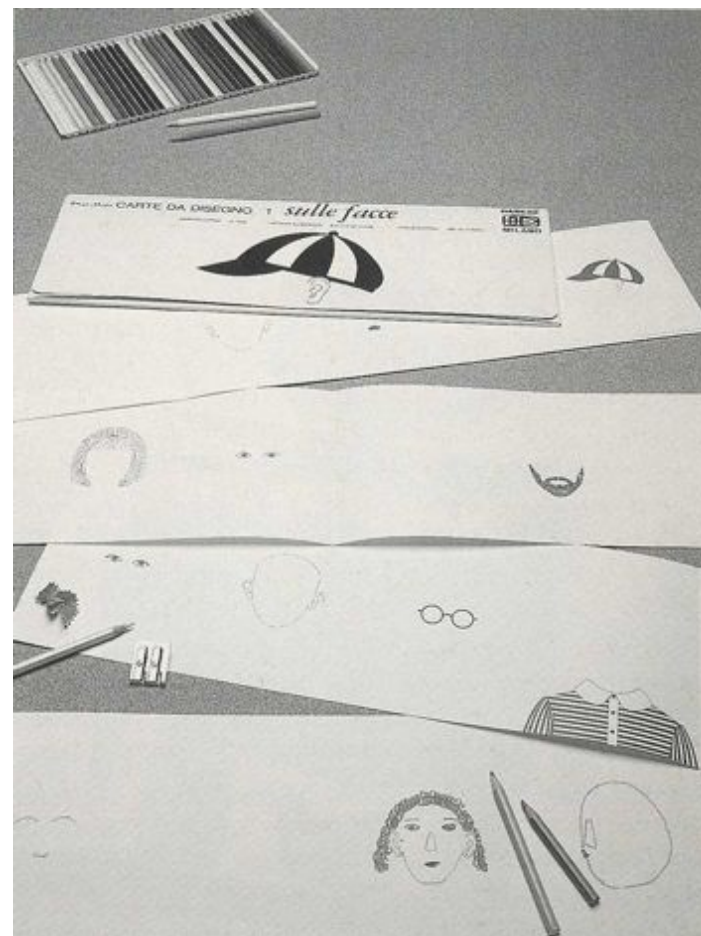
CARTE DA DISEGNO (1978)

Sono degli album che contengono pochi segni, come parti di volti, o altri oggetti incompleti, così da consentire al bambino di inventare le situazioni che vuole.

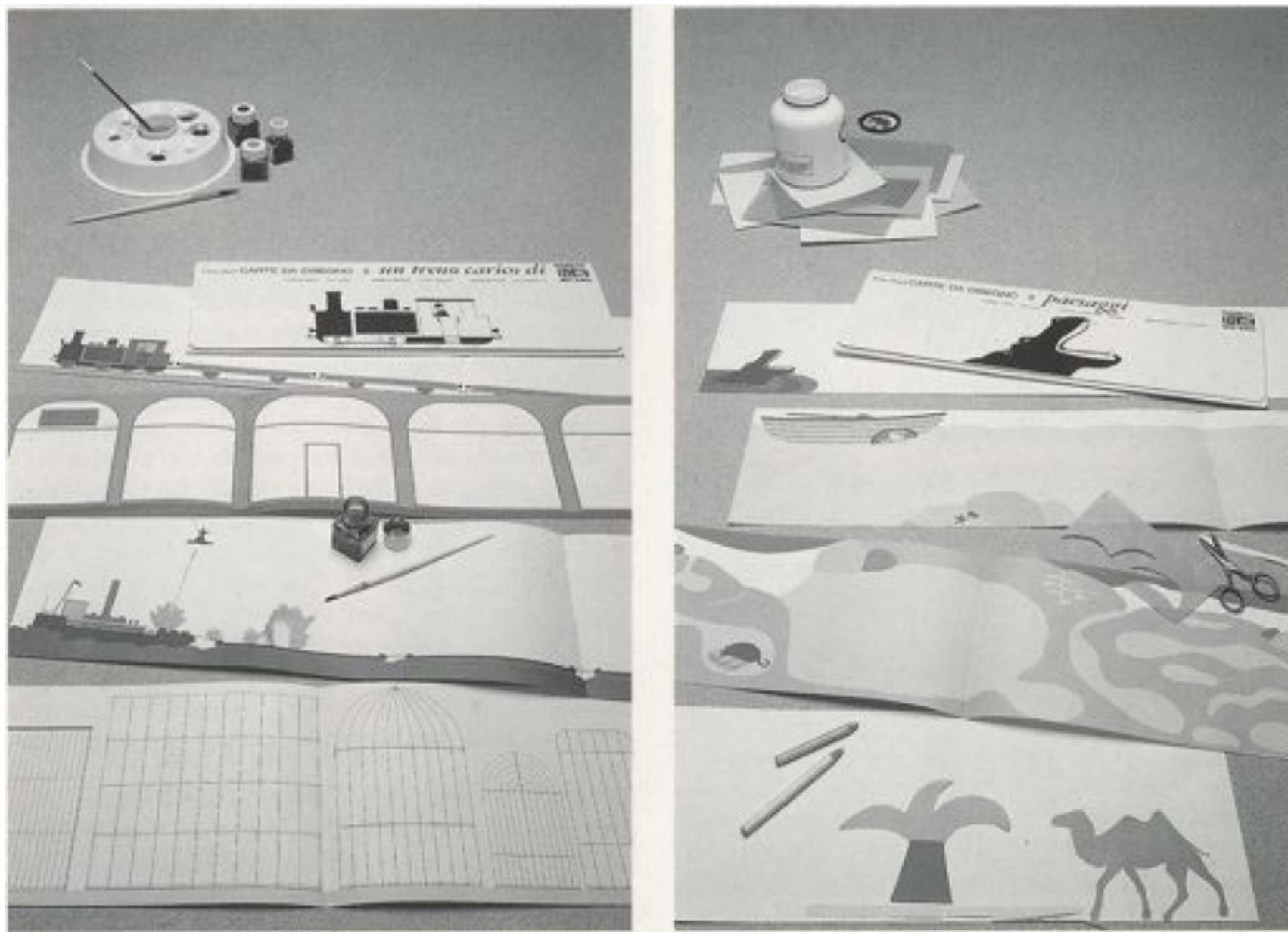
Il fine è quello di “ottenere il massimo sviluppo possibile dell’intervento del bambino con il minimo intervento dell’adulto. Il gioco rappresenta un’alternativa al tradizionale album da colorare.



Carte da disegno 3, paesaggi, 4, sogni e altre cose, e 5, soggetti e sequenze, 1978



Carte da disegno 1, Sulle facce, 1978



Carte da disegno 2, Un treno carico di, e 3, Paesaggi, 1978,

ALCUNE DELLE MIE ESPERIENZE



Caterina Chiofalo, *My handmade book about Ettore Sottsass's landscape*



Caterina Chiofalo, "Castagne", dal post
"Enzo Mari e la forma semplice: Serie della
natura..ci provo anch'io!"



Caterina Chiofalo, poster: "Le Corbusier's chaise
longue paper model...for small domestic
enviroments."

Caterina Chiofalo, Schizzo di studio su *“Il gioco di Scilla e Cariddi”*.



Imitando il *Gioco dei 16 animali* e il *Gioco dei 16 pesci* di **Enzo Mari**, ho provato ad incastrare tra loro i personaggi del *mito di Scilla e Cariddi*: Le rive della Calabria e della Sicilia, i mostri *Scilla* (colei che risucchia) e *Cariddi* (colei che dilania), il vortice che risucchia navi e marinai, le onde del mare in tempesta, gli animali marini.

*“ Non bisogna mai copiare per imbrogliare,
bisogna copiare per capire. In questo caso copiare
vuol dire imparare a fare, ma ognuno di voi deve
realizzare una propria idea personale che non sia
copiata.”*

Bruno Munari

Bibliografia:

- CASCIANI STEFANO, *Arte industriale, Gioco oggetto pensiero, Danese e la sua produzione*, Arcadia edizioni, 1988, Lissone, pagg. 112-133
- MUNARI BRUNO, *Codice ovvio*, Einaudi Letteratura, Torino, 1981, pagg. 14 – 15, 66- 69.
- MENEGUZZO MARCO, *Bruno Munari*, Editori Laterza, 1993, Bari, pagg. 44 – 45, 80 - 81

Altre fonti:

- <http://www.eyedesign.it/category/aziende/danese-aziende/>
- http://www.corraini.com/scheda_libro.php?id=336
- http://www.brunomunari.it/i_laboratori.htm
- http://www.corraini.com/scheda_libro.php?id=42
- http://www.corraini.com/scheda_libro.php?id=44
- http://www.corraini.com/scheda_libro.php?id=45