

Sguardi

Pittura, scultura, fotografia, architettura, mercato

I(n)stantanee
di Nathascia Severgnini



Coco Chanel incontra Malala

Da Rosa Parks a Malala, da Cleopatra a Michelle Obama, passando per Maria Montessori, Yoko Ono e Coco Chanel (come nella fotografia di Simona Del Pinto, @isalottodisimona): sono queste alcune delle cento donne protagoniste del libro che sta spopolando su Instagram, *Storie della buonanotte per bambine ribelli* (Francesca Cavallo e Elena Favilli, Mondadori, pp. 212, € 19). La voglia di mostrare alle piccole lettrici che le «cose da femmina» non sono mai esistite.

Universi Il bambino combinaguai nato nel 1910 apre a Milano la decima edizione del Triennale Design Museum (alla vigilia di una settimana di appuntamenti in tutta la città) dedicata ad arredi, architetture, grafica e giocattoli per l'infanzia

Giro, giro... Quadratino



di ALESSIA RASTELLI

L'ingresso ha il volto gigante di Quadratino, il bambino combinaguai figlio di Geometria e nipote di Matematica, nato nel 1910 dalla fantasia dell'illustratore Antonio Rubino e diventato tra i personaggi più famosi del «Corriere dei Piccoli». È lui, con i suoi occhi tondi e furbi, riprodotti con un diametro di tre metri, le pupille che si muovono, l'immagine simbolo del Triennale Design Museum, la cui decima edizione si aprirà il primo aprile a Milano con *Giro Giro Tondo, Design for Children*, rassegna dedicata al mondo dell'infanzia e dei bambini.

Dagli arredi all'architettura, dalla grafica ai giocattoli, un ricco percorso nel design italiano del Novecento, fino ai giorni nostri, allestito con una forte componente figurativa (e un'anima pop) che mette al centro il bambino in quanto tale. Non come figlio, non come proiezione dell'adulto ma come persona dotata di diritti propri. Così come lo concepì per primo Jean-Jacques Rousseau nell'epoca dell'illuminismo, così come stabilito nel 1959 dalle Nazioni Unite con la Dichiarazione dei diritti del fanciullo.

Un punto di vista che è ovviamente una conquista avvenuta nei decenni e che coinvolge la pedagogia e i cambiamenti sociali e culturali. Una trasformazione nel tempo che sarà raccontata nella nuova esposizione alla Triennale attraverso svariati oggetti entrati nella vita dei più piccoli e delle loro famiglie. Progetti, immagini, simboli, ma anche sfumature e contraddizioni, in un caos creativo simile a quello assai fecondo dei più piccoli.

Fin dalla cornice dell'evento, «ho pensato a una sorta di tensione tra il logo, con il celebre personaggio di Rubino, dal viso quadrato, e il titolo con il girotondo, che invece evoca il cerchio», anticipa a «la Lettura» Silvana Annic-



L'esposizione
Giro Giro Tondo, Design for Children, decima edizione del Triennale Design Museum, sarà inaugurata il 31 marzo e aprirà il 1° aprile. Rientra nella Triennale Design Week, messa a punto per la Milano Design Week (4-9 aprile)

T Triennale Design Museum

Il tema
Giro Giro Tondo proseguirà fino al 18 febbraio 2018. Ideazione e coordinamento: Silvana Annicciarico. Curatori: Francesca Balena Arista, Pietro Corraini, Enrico Ercole, Luca Fois, Fulvio Itrace, Paola Maino, Maurizio Nichetti, Alberto Munari, Francesca Picchi, Franca Zucconi e Monica Guerra. Allestimento: Stefano Giovannoni. Progetto grafico: Giorgio Camuffo

In mostra
Foto grande: bambola Serie 300, Lenci, 1930 (courtesy Collezione Simonetta Saudino). Foto piccole, da sinistra: scuola di Chiarano (Treviso) di Cappai e Segantini, 2013; *Wild Rider* di Matteo Cibic, 2016 (courtesy Galleria Rossana Orlandi); sedie K1340 di Zanuso e Sapper, Kartell, 1964 (courtesy Collezione Marzadori)

I contributi
Nella pagina a destra testi di Cappai e Segantini e di Marco Milani, socio titolare dell'azienda Tamil (in alto a destra: il gioco *m2 city*)



chiaro, ideatrice e coordinatrice dell'esposizione che inaugurerà pochi giorni prima della Milano Design Week (4-9 aprile) e si chiuderà il 18 febbraio 2018. «*Giro Giro Tondo* — aggiunge — non solo richiama uno dei giochi infantili più diffusi ma è anche il nome della rivista di cantilene e filastrocche nata nel 1921 e illustrata da Bruno Angoletta. Così come è un omaggio al designer Stefano Giovannoni, e al suo assai celebre progetto, realizzato con Guido Venturini, di un omino stilizzato, come ritagliato su carta, che si ripete in più esemplari a comporre un girotondo su vassoi, piatti, ciotole, venduto in oltre dieci milioni di pezzi».

È proprio Giovannoni, con il suo gusto ludico, a firmare l'allestimento mentre sono plurimi — undici — le voci, anche dissonanti, dei curatori. «Alla mostra — spiega Giovannoni — si accede attraverso il grosso volto di Quadratino, poi si entra nell'*Ouverture*: qui protagonista è il fuori scala, con oggetti che ho ingrandito fino a 4 metri, come se a guardarli fosse un bambino, che vede il mondo in proporzioni più grandi». Tra di essi, il suo stesso *Cico*, il portauovo con il viso umano prodotto dall'Alessi, al centro della scena a simboleggiare un fanciullo, e il *Nano* di Philippe Starck, lo sgabello-tavolino nato nel 1995. Grandi oggetti che si riflettono nel nero specchiante di cui sono rivestite le pareti della stanza, «creando — dice Giovannoni — uno scenario onirico e straniante da cui si viene risucchiati, come accade alla protagonista di *Alice nel Paese delle meraviglie*».

Ad accompagnare il visitatore verso il resto della mostra è — come un filo conduttore — un pavimento in gomma verde antitrauma. «Un giardino morbido e incantato, un immenso parco giochi in cui i bambini ricono-



scono il loro immaginario e gli adulti lo riscoprono», spiega il responsabile dell'allestimento. Obiettivo dell'esposizione è infatti catturare lo sguardo bambino ma anche farlo nostalgicamente riscoprire agli adulti che lo hanno dimenticato. «Memoria» e «immaginario» sono le due parole incise a terra nell'*Ouverture*.

Superata l'introduzione, sono ancora gli oggetti fuori scala a individuare le diverse sezioni. Come la *Casetta* con le pareti di lavagna sulle quali i bambini possono disegnare e al cui intorno gli adulti hanno a disposizione, in foto e filmati, i vari modelli di architetture delle scuole del passato. Oppure il *Libro di Pinocchio* ingigantito, con dentro tutte le varie versioni del burattino. E, accanto, la *Batena* in cui si può entrare e vedere le proiezioni del più celebri canoselli pubblicitari. Storia dell'arredo; del giocattolo; delle installazioni urbane, degli interventi performativi e delle architetture; della grafica, dell'illustrazione e dell'editoria; dell'animazione e degli strumenti per la scrittura e il disegno: queste, in totale, le sezioni dell'esposizione, intervallate da focus su figure di spicco del design legato all'educazione, come Bruno Munari e Riccardo Dalisi, approfondimenti sulla fiaba di *Pinocchio* oppure sulla storia della pedagogia.

«Nel percorso dedicato ai giochi di cui sono curatore — esemplifica Luca Fois, codirettore del Design for Kids & Toys del Poli.design di Milano — risulterà evidente quanto l'epoca in cui sono ideati condizioni i progetti. Se un tempo la cucina era associata soprattutto alle bambine, oggi un programma come *MasterChef* ha capovolto

CERAMICA
DECO
CERAMICS
Il gusto di un'epoca • The Style of an Era

FAENZA

Museo Internazionale delle Ceramiche
18 febbraio - 1° ottobre 2017

Apertura
fino al 31 marzo, da martedì a venerdì 10-13,30 sabato, domenica e festivi 10-17,30 dal 1° aprile, da martedì a domenica 10-19
Chiuso tutti i lunedì non festivi, 1° maggio e 15 agosto

Visite guidate
tutte le domeniche, dal 26 febbraio al 18 giugno, alle ore 10,30 - il costo della visita è incluso nel biglietto d'ingresso.

Info
L. 0546 697311

Museo Internazionale delle Ceramiche
viale Baccarini 19, Faenza - www.micfaenza.org

M+C

f

Comune di Faenza

Prenota la tua visita

vivaticket
by BEST UNIVOX





Urbanistica

Scuole senza muri aperte all'esterno

di CARLO CAPPAL
e MARIA ALESSANDRA
SEGANTINI

Disegniamo scuole per reinventare il presente e piantare i semi di una società più equa. In Veneto, a Ponzano, Caprino Veronese, Covo, Chiarano, Fontaniva, abbiamo trasformato il layout convenzionale — aule e corridoi — in uno spazio aperto oltre l'orario scolastico: palestre, mense, hall e biblioteche inventano un nuovo modello di spazio pubblico a metà tra scuola e centro civico. Aule trasparenti «senza mura» stimolano il bambino a imparare anche dai coetanei e sentirsi parte di una comunità. I volumi trasparenti giocano con la luce, e si alternano a muri di Lego e schermi digitali e lavandini nelle aule, così che digitale e fisico diventino strumenti di lavoro e di socialità. Abbiamo anche dimostrato che aprire biblioteche, auditorium, mense, giardini e palestre, può incrementare la mobilità ciclo-pedonale, l'indipendenza dei bambini e ridurre l'inquinamento. Il nostro progetto è un laboratorio: abbiamo coinvolto le comunità mettendo in scena spettacoli teatrali e raccontato storie. Abbiamo narrato l'architettura con parole semplici per coinvolgere i bambini e condividere la magia di inventare spazio pubblico e regalarlo alle comunità.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

tutto. E così in mostra ci sarà, oltre ai modelli del passato, la cucina-carrello del duo di designer Internotrentatre, assolutamente unisex, che si può tenere accanto a quella vera e con cui il bambino può giocare proprio mentre i genitori sono ai fornelli».

Una storia simile hanno le bambole, «tra le quali saranno esposte quelle barocche e preziose come la Lenzi degli anni Trenta ma anche le 4Esse realizzate da Fulgido Arpaia per la Furga tra il 1965 e il 1967, che raffigurano donne alla moda ed emancipate, con un look moderno». Il percorso arriva fino al digitale, «che si può integrare in maniera virtuosa con i giochi tradizionali». L'importante, nota il docente, è progettare per il bambino in quanto tale. «Il giocattolo — spiega — subisce spesso la schizofrenia di essere usato dai piccoli ma acquistato dai grandi».

Conquiste pedagogiche simili segnano anche l'evoluzione degli arredi, conferma Paola Maino, curatrice della relativa sezione, già autrice del volume *A misura di bambino. Cent'anni di mobili per l'infanzia in Italia (1870-1970)*, Laterza, 2003. Diversi gli esempi in mostra. Tra i primi casi in cui il gioco entra nella concezione dell'arredo «il letto e il comodino ideati da Giacomo Balla nel 1914, quando nacque una delle figlie». Poi, negli anni Sessanta, *Il posto dei giochi* di Enzo Mari, «un piccolo paravento dietro cui il bambino può nascondersi, con cui si afferma l'idea di uno spazio in casa tutto per lui». E, nel 1964, le sedie di plastica di Marco Zanuso e Richard Sapper, prodotte da Kartell, che si possono montare l'una sull'altra come costruzioni, in base al principio dell'«imparare giocando». Così diverse dalle seggiole attaccate ai banchi nelle scuole nate dopo l'unità d'Italia, simbolo di una pedagogia basata sull'obbedienza piuttosto che sulla libertà.

Punto di osservazione privilegiato di questo processo è proprio lo spazio scolastico. «Il punto di svolta è il metodo Montessori, quando l'asilo non è più solo il luogo dove lasciare il bambino ma diventa la sua casa», spiega Fulvio Irace, professore di Storia dell'Architettura al Politecnico di Milano, responsabile della relativa sezione di *Giro Giro Tondo*. Ecco allora che negli istituti Montessori «deve esserci un cortile, mobili a misura di bambino, tavolini trasportabili dai più piccoli. Il primo esempio, nel 1905, nel quartiere San Basilio a Roma». Il docente cita poi l'asilo Sant'Elia di Giuseppe Terragni a Como (1936): «Icona del razionalismo ed edificio trasparente, da cui vedere le montagne, così da ridurre la separazione tra l'alunno e il contesto da cui proviene». Mentre la successiva evoluzione è il *Reggio Emilia Approach*, metodo sviluppato da Loris Malaguzzi negli anni Novanta, «ispirato all'idea di una scuola-cantiere, in cui si impara con l'esperienza».

Fortè è l'uso del colore, si usa più legno e meno cemento. Fino ad arrivare al nido ecosostenibile di Mario Cucinella a Guastalla (Reggio Emilia), progettato dopo il terremoto del 2012, e ai recenti istituti «hub», ideati in Veneto da Carlo Cappai e Maria Alessandra Segantini (C+S), «in questi non solo come luogo dove si va a lezione ma come infrastrutture dell'intera comunità».

Didattica

Costruisci la tua città con palazzi e aree verdi

di MARCO MILANI

Nel 1924 mio nonno rilevò una piccola torneria per produrre roccetti per il tessile. Oggi l'amil produce milioni di componenti per tanti e diversi settori e i giochi in legno *Milaniwood*, disegnati e prodotti al 100% in Italia con legno proveniente da foreste correttamente gestite. Due di questi saranno in mostra alla Triennale. Il primo è *m2 city*, un set di costruzioni in legno e tessuto che sviluppa la progettualità dei bambini. Come veri e propri architetti, i più piccoli hanno a disposizione un telo di 100 x 100 centimetri e 6 feltri verdi da posizionare nei punti che vogliono riservare ai parchi e ai giardini. Su questa base possono inserire casette, strutture più grandi — forse stazioni, musei, biblioteche — e grattacieli, per poi collegarli, tramite strade a raso e sopraelevate. Oppure appoggiare qua e là piccole sfere verdi che rappresentano gli alberi. Il secondo gioco esposto è *makemaki*, una sfida tra due *sushi chef* che sviluppa la concentrazione e le abilità fini dei bambini: vince il primo che, usando solo le bacchette, compone i *maki* (rotolini) rappresentati su una carta pescata dal mazzo. I nostri giochi in legno piacciono a tutta la famiglia perché sono educativi e divertenti ma possono anche non essere smontati e restare come arredi, parte di abitazioni sempre più piccole e «open space».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Capolavori della Collezione Giovanardi

COSTRUIRE IL NOVECENTO

Quando la pittura europea parlava italiano

DAL 24 FEBBRAIO
AL 25 GIUGNO 2017

PALAZZO FAVA
via Manzoni 2, Bologna

www.genusbononiae.it

