

#STORIE2023



**Stimolare la creatività
dei bambini con il design.
Si può?**

Una mostra a Parigi riapre il dibattito sul design come strumento per far emergere la creatività nei bambini

Come si può stimolare la creatività nei bambini usando il design? Una mostra alla Galleria Philia di Parigi (fino al 10 dicembre) prova a rispondere a questa domanda in modo concreto. Grazie al progetto Design Brut | Philia & Kids alla cappella di Notre Notre-Dame-des-Monts a Parigi, per cinque mesi una classe di bambini di sei e sette anni, accompagnata dal loro insegnante, è stata introdotta al design scultoreo da due designer contemporanei, Antoine Behaghel e Alexis Foiny dello Studio BehaghelFoiny.



Design brut, Galerie Philia furniture

Arredi di design per bambini (progettati con i bambini)

I mobili che hanno progettato sono stati poi realizzati da un ebanista con legno d'ulivo di provenienza locale e presentati nella cappella di Notre-Dame-des-Monts ai bambini, ai loro genitori e alla comunità locale. L'obiettivo è avvicinare il design ai bambini di tutto il mondo, grazie a una mostra itinerante che toccherà più paesi e più comunità di designer.

Ma è vero è il design aiuta far emergere la creatività dei bambini?

Rispondere a questa domanda non è facile ma la storia del design ci regala le esperienze di tanti maestri per i quali l'infanzia e il suo approccio curioso alla vita è un contenitore infinito di ispirazione creativa.



Luigi Colani, designer e inventore di oggetti radicali fin da bambino

Il mito racconta che Luigi Colani, designer e inventore di oggetti radicali, abbia cominciato a "fare" design da bambino. La sua famiglia non aveva soldi per comprare giocattoli per la numerosa prole e Luigi si industriava a inventarne e costruirne.

Probabilmente i giochi di "Luts" erano molto belli. Ed è un peccato non averli potuti vedere. Ma traccia di quel costruire oggetti del desiderio è evidente in tutto il lavoro di Colani, che traduceva fantasie sfrenate di mondi fantascientifici in oggetti e mezzi di trasporto funzionanti.

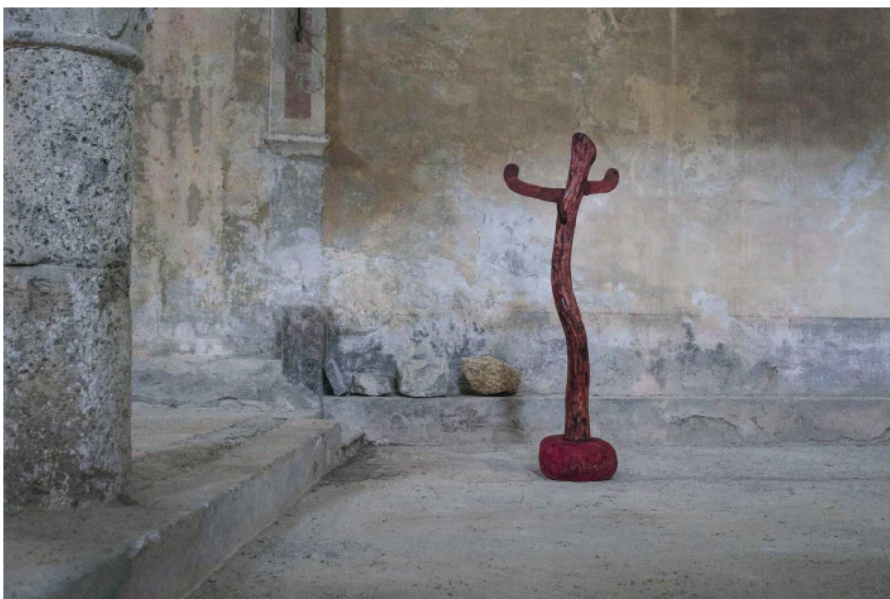
Colani era un visionario pragmatico. Una qualità che la maggior parte dei maestri del progetto condividono. Ed è un'attitudine che il ricordo di un piccolo Luigi Colani che inventa e costruisce giochi, spiega in modo molto chiaro. L'inventiva e la creatività sono qualità che, insieme al pollice opponibile, hanno trasformato un primate qualunque in un successo evolutivo di proporzioni inaspettate. Immaginare e cercare soluzioni sono azioni cognitive fisiologiche e, pensando al design e ai suoi maestri, non può non venire il dubbio che un progettista sia un adulto che non ha dimenticato come si gioca.



Design brut, Galerie Philia furniture

Achille Castiglioni amava ripetere che essere curiosi come un bambino è una qualità indispensabile per un designer

Ci sono immagini che lo ritraggono mentre esplora oggetti e tenta loro utilizzi alternativi che chiariscono il suo modo di lavorare meglio di mille saggi critici. Uno sguardo divertito, curioso, ironico. E una presenza nel fare che è davvero tipica dei bambini. Uno sguardo che è immediatamente progetto. La stessa attitudine che ha Enzo Mari quando si inventa la "Proposta per un'autoprogettazione" nel 1974, un invito a pensare e a costruire da soli come fanno i bambini quando giocano con oggetti di fortuna trasformandoli, adeguandoli, ripensandoli. E per i bambini e la loro meraviglia, Mari ha sempre un pensiero di rispetto e stupore. I "Sedici Animali", un'arca di Noè realizzata con un taglio continuo in un parallelepipedo di legno, è un progetto nato dandosi delle regole e dei limiti, come si fa quando si gioca a "facciamo finta che...".



Ovviamente il protagonista indiscusso di un'ipotetica pedagogia del design è Bruno Munari

La sua poetica nei lavori d'arte e di progetto era spesso ispirata dai bambini e pensata per i bambini e i ragazzi. Il suo "Abitacolo", del 1971, è in fondo un delicato e informale suggerimento per uno spazio/casa privato, di cui bambini e ragazzi possono definire le funzioni autonomamente e sperimentare l'uso di moduli e geometrie. I numerosissimi libri per bambini e ragazzi creati da Munari hanno funzioni analoghe: proporre con delicatezza e grande rispetto gli strumenti di ricerca e di comprensione della realtà che consentono un'espressione autonoma di sé. Un'indipendenza nel cercare soluzioni che è la condizione stessa dell'evoluzione e del cambiamento.

I libri e i laboratori, così come le sue proposte di sperimentazione e indagine della realtà, sono stati strutturati e ufficialmente trasformati in "metodo". E, come accade spesso in Italia, le pratiche munariane sono da tempo parte integrante, benché informale, della scuola italiana. E non solo. L'idea di un "metodo" pedagogico ispirato, ingentilito o contaminato dalla stessa curiosità e autonomia investigativa e sperimentale del design, è presente in quasi tutte le proposte pedagogiche più evolute ed efficienti. Le scuole montessoriane, devote all'idea che i bambini siano in grado di imparare attraverso il fare, supportano quello che Munari predicava con insistenza: "Se faccio, capisco". E dalle scuole montessoriane sono uscite le menti più innovative degli ultimi decenni: da Bill Gates a Mark Zuckerberg.



L'attenzione per i bambini e il riconoscimento delle loro innate competenze progettuali è un'eredità viva fra i designer contemporanei

E molti sono gli esempi di progettisti che, diventati genitori, scoprono che inventiva e creatività sono codici trasversali, spazi di comunicazione fertile e gioiosa con i propri pargoli prima, e con i bambini in generale poi. Matteo Ragni nel 2008 ha avviato un progetto di autoproduzione di macchinine in legno che, rapidamente, si è trasformato in un manifesto programmatico per una condivisione trasversale e collettiva delle competenze progettuali. Un'idea decisamente ispirata al pensiero di Bruno Munari e alla sua capacità di riconoscere il bisogno di dialogo e di relazione con lo sguardo inventivo dei bambini. Così come, tornando indietro di qualche anno, si incontrano oggetti, collezioni, progetti in cui la conversazione con l'infanzia e con il gioco sono il nucleo stesso dell'innovazione e dell'invenzione. Tutta la collezione Family Follows Fiction, sviluppata da Stefano Giovannoni e Guido Venturini negli anni Novanta per Alessi è il recupero di un'attitudine ludica, fragorosamente dissacrante e pronta alla risata e alla leggerezza. Così come, tornando ai maestri, il rigoroso lavoro di ricerca tipologica di Richard Sapper ha portato spesso alla nascita di oggetti in cui la sensorialità e una certa attitudine al reinventare soluzioni parlano in modo diretto alle parti più bambine del mondo adulto. Il bollitore "Fischietto" e la teiera automatica "Bandung" sono dei giochi strepitosi, in effetti.

Il design a scuola?

Non è facile immaginare come e se il design possa essere integrato in modo formale fra le competenze da assorbire durante i primissimi anni di formazione. E forse è anche meglio pensare che gli strumenti del progetto, con tutto il loro impatto dissacrante e allo stesso tempo costruttivo, rimangano pratiche carbonare, isole di libertà in cui la scuola istituzionale per fortuna non entra.

Eppure... non si può ignorare quell'infinita lista di innovatori che hanno plasmato la contemporaneità, tutti usciti da scuole che in modo chiaro e inequivocabile, suggeriscono di investigare il mondo in libertà, sperimentando, provando, sbagliando. E trovando soluzioni straordinarie.

#APPROFONDIMENTI #INCHIESTE #STORIE2023