

# DOPPIOZERO

---

## Sul design per imparare

Marco Sironi

9 Novembre 2015

Le scuole riaprono le porte alle nuove leve di alunni, alla fine delle ferie d'estate: secondo abitudine si consuma il rito stagionale, angoscioso e lieto, delle generazioni che seguono le generazioni ripetendo gli stessi gesti come fossero i primi, in aule abitate ora come un tempo da schiere di umani cuccioli chini su sudati supporti di scrittura. O di Pinocchi pigri della giovanile indolenza di chi si scherzava sta lì piuttosto a scaldare il banco. Che fosse un oggetto pensato, prodotto da qualcuno, quel banco, e frutto di precise scelte (o non scelte) politiche e economiche, ce lo ricorda una piccola mostra comasca sul Design per la scuola, appendice di quella sull'architettura degli edifici scolastici che Triennale Extra propone. E per un caso curioso, che è anche coincidenza da pensare, la piccola mostra si è chiusa al momento giusto: metà settembre per dar l'idea di continuarsi là fuori, nelle vive frequentazioni dell'Italia delle scuole.



*Il design per la scuola, veduta della mostra*

Negli spazi contigui di via Natta gli oggetti-progetti destinati alle aule trovavano posto senza enfasi, accostati l'un l'altro come animali silenziosi: non chiuse forme di merci da contemplare o desiderare, ma personaggi che, ostinatamente, si dichiaravano davvero comprensibili soltanto nell'immediatezza delle pratiche e degli usi - cose da ripensare immerse nella dimensione pressoché cieca del vivere, che ogni mostra non può fare a meno di tradire, offrendo la *cosa* dell'esposizione come tra parentesi alla fruizione astratta dello sguardo-pensiero. Se esse scontavano il silenzio dell'isolamento artificioso, tuttavia portavano i segni della scuola-officina e delle vite dei bambini, sollecitando il ricordo sornione di cicche minuziosamente appiccicate sotto i ripiani dei tavoli, sbucciature praticate nella formica, profili di legno scheggiati agli orli.

In questi oggetti il design sommessamente si afferma e non si grida: non si manifesta altro che come pensiero della cosa - uso; al limite - il progetto della cosa-strumento: dimessa, utile, eppure mai piattamente funzionale, che dà forma e sostanza alla domanda della pubblica utilità e convenienza. Che si fruisce inconsapevolmente, nell'aderenza adatta al corpo e, soprattutto, in quella distrazione che insegnava Benjamin - accompagna pure il bambino moderno lungo le tante cose da apprendere e sbrigare. Forse il colore, l'odore che aveva quell'arredo ci sono passati accanto nella convivenza della scuola: restano tracce della memoria ora rapprese in reperti di un'infanzia lontana, rimossa, tale che sempre appartiene a qualcun altro. Ed è vero che non ce li siamo mai veramente scelti - come merci, come doni - questi banchi compagni, queste sediole che risolvono magistralmente nella sintesi del tubino metallico piegato le esigenze della costruzione seriale: oggetti anonimi anche se se ne conosce perfettamente l'autore - i fratelli Castiglioni con Caccia Dominioni per l'azienda Palini (1960), o prima ancora Giuseppe Terragni per allestire il bellissimo luminoso spazio dell'asilo di Como, da cui sono stati qui convocati. Poi ci sono gli esperimenti degli anni Sessanta e Settanta, con il colore delle plastiche a ergere improbabili castelli fatti di sedie (Zanuso e Sapper), tesi tra il virtuosismo dello stampaggio a iniezione e la fiducia nella forza visionaria del gioco in cui sprofondano i bambini; oppure giochi di costruzione, a scomporre e ricomporre in alfabeti di forme e cromatismi elementari l'idea che tutti abbiamo del tavolo, della sedia (Centrokappa).



*CentroKappa*

Altri si propongono come prototipi senza seguito, exempla unici a far segno verso un'educazione che avrebbe potuto e voluto essere diversa: che sapesse farsi occasione e appiglio per un'esperienza finalmente riunita, intera: il banco apribile proposto da Jacober Matsunaga e Rizzatto per il concorso Mia 1966 è l'ultimo, sembra, dedicato alla scuola pubblica italiana nella semplicità della proposta funzionale si dichiara strumento per un altro modo di imparare a scrivere-disegnare: disposto in piano o piuttosto dispiegato a cavalletto, come castello di carte, all'apice di quella facile pieghevolezza salda il crinale tra le due culture, altrimenti divise: letteratura e disegno, ovvero la scienza delle scritture insieme all'arte del vedere.

Che non si tratti qui soltanto dell'arredo si vede già da queste tensioni a rompere, a mettere in crisi le forme note del banco, della seggiola. Che sia in questione tutto un universo di oggetti che stanno intorno o tra i bambini attori, come tra loro e l'adulto maestro, per facilitarne il dialogo fornendo opportuno supporto ausilio o strumento. Cose fatte di carta è lo scaffale coi libri ricorda l'impegno di Reggio Emilia, di Rodari, e di Enzo Mari o di legno dipinto in azzurro: pagine da sfogliare e reinventare sempre, ma anche oggetti

giocabili nel palmo della mano - quelli che una ditta con sede in Gonzaga produceva come concreti ausili per apprendere secondo il metodo di Maria Montessori, per sviluppare le facoltà tattili e della manipolazione nell'esercizio di cavare, dall'archivio delle forme geometriche e delle lettere ritagliate, le tessere del bel gioco di imparare. Oggetti leggeri e meravigliosi, anche, come le diapositive originali assemblate da Bruno Munari (Proiezioni dirette, 1954), che sarebbero più fecondamente un invito a rifare l'esperienza della sua curiosità e attenzione per tutto ciò che è inutile e lasciato di lato: un appello a  
ice



Dal pennino alla penna - oca, dal gessetto al touch screen, la trasformazione degli strumenti per apprendere e per insegnare sta sullo sfondo, appena accennato, di questa esposizione. Sono per le minuziose pratiche dell'appuntire la matita, del vergare la carta con la punta intinta nell'inchiostro, dell'atteggiare le dita e gli occhi alla percorrenza e alla pressione leggera dello schermo, che andrebbero evocate e interpellate a partire dagli oggetti: per rinvenire quegli intrecci complessi di gesti e modi del comportare che ci segnano e ci destinano come appartenenti a un'epoca, prefigurando i nostri limiti e le nostre stesse possibilità di pensare. Intrecci di pratiche - insisteva Carlo Sini - che prendono dentro e animano le cose secondo abitudini destinate a sparire, e a continuarsi ed estendersi in nuove inclinazioni, nuove pieghe. Tutto ciò che chiama a una lettura mai antiquaria o nostalgica, che non si limiti ad annotare la distanza rispetto alla scomparsa del tale supporto, con la curiosità incredula che ci coglie di fronte allo strumento ormai inutilizzabile e desueto. Lettura che insiste invece sull'uso di volta in volta attuale, sulle possibilità e aperture che in esso si giocano e rinnovano, ben oltre le previsioni degli educatori e dei designer, secondo la feconda produttività dell'infanzia. A lei appartiene da principio la capacità del



reimpiego e la possibilità di risignificarlo sempre, lo strumento offerto per il didattico scopo: sia il semplice gesso che traccia con immediatezza polverosa le figure di Pitagora e poi sull'asfalto il gioco del mondo, siano le più aggiornate tecnologie delle apps. Ecco perché la domanda su come usarle quelle tecnologie, quegli strumenti vecchi o nuovi, sollecita a volgere strenuamente lo sguardo non sugli oggetti in sé, ma sulle relazioni che essi implicano e rendono possibili, sulle reazioni e gli echi che i nostri quotidiani incontri con loro suscitano sempre. E sulle vie che di lì si aprono, nel va da sé inavvertito del mondo.

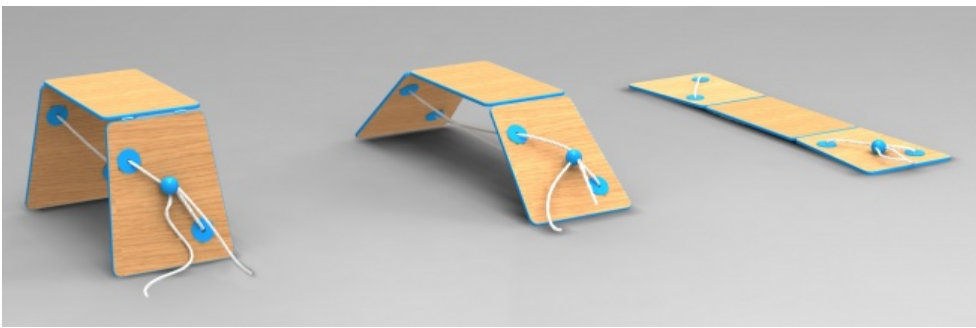
Allora è chiaro che i modi dell'imparare e del design che a questo si applica e dispone schivano i termini compatti, chiusi, della sofisticazione che annichilisce, che chiede adeguamento e ossequio per il mito del servizio completo, fornito a scatola chiusa, secondo l'ideologia di un sistema di produzione e consumo che si impone ugualmente a grandi e piccini. Anzi, al designer può venire il sospetto che altra cosa sarebbe da perseguire e cercare: che il miglior oggetto per la scuola dei bambini sia quello che la scuola rifonda dalle radici, a partire dalle loro anarchiche capacità di spontaneamente organizzarsi, tra curiosità e gioco. Quando una struttura silenziosamente offerta è occasione e risorsa disponibile all'interazione, per esempio: come il computer lasciato alla curiosità degli allievi di strada dalla sagacia di Sugata Mitra, nelle bidonville di New Delhi allora è un buco nel muro il dispositivo minimo che innesca l'occasione di imparare, uno spiraglio sul vasto mondo scritto, che per basta a suscitare la disposizione naturale all'autoapprendere e dà avvio a un processo spontaneo, ben al di là della pur lodevole utopia di evangelizzazione universale che assegnerebbe sin d'ora "Un computer per ogni bambino" (Negroponte).





*Sugata Mitra, Hole in the Wall*

Può forse darsi un design "a misura di bambino"? Un design che s'ingegna a riunire nell'oggetto (progetto) delle sue cure le specificità, la giusta domanda dell'infanzia, col fare adulto che la domanda articola e produce? Design che, domandando di quella misura, misura se stesso: e così riprende contatto con la propria giacitura, il proprio senso nel fare? Come nelle proposte di arredo per le "escuelitas" di Haiti e Santo Domingo concorso di solidarietà Hispaniola, 2012 dove importa la forma elegante, quasi curiale, e di sagace e pratica riponibilità (Prina e Ragni), ma prima ancora la sintesi e l'intensità del concetto, la ricetta semplice di un oggetto che si suggerisce realizzabile grosso modo così, con tutte le variazioni e gli adattamenti imposti dall'incontro con le condizioni difficili delle botteghe sparse, produttrici in loco (Claudio Larcher). E questa sarebbe già una didattica, un'educazione *attraverso* e *al* progetto, rivolta anche ai grandi che allestiscono la scena della scuola, che non è meno teatro del teatro dei burattini: anche la scuola una scena, in cui una compagine di attori si avvicenda e continua la recita ogni anno, ogni mattina, dietro i sipari che ci nascondono le aule e le sottraggono all'attenzione dello sguardo pubblico complice l'onnipresenza di altri appariscenti spettacoli, e la stanchezza per cui non sembrerebbe esserci niente da dire su quel che, in classe, accade. Niente che non sia la brutalità cupa del branco, o la paura che preme, per esempio, al fondo dell'eterna diatriba sull'uniforme-costume da indossare in classe: tra libertà e disciplina, tra identità e differenze da affermare o meno per ogni ordine e grado.



*Brick, di Matteo Ragni*

Vestirsi per andare a scuola Ã parte del rito, come insegnava Geppetto al suo Pinocchio nuovo nuovo. Lo si puÃ fare con della carta fiorita o, meglio, indossando il prescritto grembiule, che in una testimonianza di Nanni Strada Ã dolorosamente memore della divisa che spiana le differenze in nome di una risposta univoca alla chiamata delle dittature. E che perÃ puÃ anche farsi segnale di un'appartenenza, o segno di quella sensibilitÃ che vorrebbe â per il tempo breve e sospeso della scuola almeno â andare oltre lâadulta divisione delle caste e delle ricchezze da ostentare. Per proporre unâuguaglianza dei ceti in azzurro e rosa, dove si Ã liberi di diventare ciÃ che si Ã entro lâarmonia di una regola leggera, preordinante i comportamenti leciti e possibili: come la squadratura dispone i giusti margini del foglio, come la siepe cauta e accogliente i limiti del campo dei giochi. Altrimenti, lasciateci la divisa della povertÃ : quando si Ã tutti rappezzati e diversi, come a New Dehli, ma tutti ugualmente liberi, sovversivi, allegramente insieme.

**La mostra** *Il Design per la scuola*, curata da Daniela Maurer era parte di un progetto piÃ<sup>1</sup> ampio a cura di Massimo Ferrari, con Claudia Tinazzi e Beatrice Gerli, per Triennale Xtra, [Di ogni ordine e grado](#), fino all'11 novembre 2015

### **I progetti citati:**

Richard Sapper e Marco Zanuso, *Seggiola K1340*, prod. Kartell 1964

Centrokappa, *Sistema Scuola, sistema di arredo per la scuola d'infanzia*, prod. Kartell 1979

Aldo Jacober, Naoki Matsunaga, Paolo Rizzatto, prototipo del progetto vincitore del concorso *MIA\_Mostra Internazionale Arredo di Monza nel 1966*, esposto qui per la prima volta

Materiale didattico Montessori, 1945-1963

Claudio Larcher - Modoloco design, *banco e sgabello Paco y Paco*, concorso Hispaniola, 2012

Matteo Ragni con Maurizio Prina, *banco e sgabello Brick*, concorso Hispaniola, 2012

### **Per saperne di pi **

Sugata Mitra, [\*Hole in the wall\*](#)

Nicholas Negroponte, [\*OLPC One Laptop Per Child\*](#), 2005

Maria Paola Maino, [\*A misura di bambino. Cent'anni di mobili per l'infanzia in Italia \(1870-1970\)\*](#), Laterza, Bari 2003

---

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio   grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.  
Torna presto a leggerci e [\*\*SOSTIENI DOPPIOZERO\*\*](#)

---



