

# Diario di scrittura

## Mauro Bellei

# Cari bambini scatenate la fantasia costruitevi la casa che volete

Un libro-gioco per montare, smontare ripopolare le dimore di 7 celebri architetti I disegni di Le Corbusier o Renzo Piano abitati da giraffe e astronauti

MAURO BELLEI

**S**ono arrivato ai libri per l'infanzia passando attraverso l'elaborazione di giochi didattici, che ancora oggi sviluppo come oggetti di design. Anche l'autoproduzione ha avuto un ruolo molto importante nella mia formazione editoriale: mi ha portato a fondare «Accipicchiadesign», un marchio dedicato all'invenzione di giochi didattici, e poi «Occhiolino edizioni» che fa albi illustrati con attività. Sono albi con una caratteristica distintiva: oltre a formare una bolla immaginaria, un'autonoma narrazione, cercano di farla atterrare con un'attività pratica, che è nascosta nelle ultime pagine.

Il mio primo libro per bambini è stato *Les Cailoux de l'art moderne*, pubblicato nel 2010 dalla famosa casa editrice parigina Les Trois Ourses, una sintetica storia dell'arte del Novecento raccontata attraverso i sassi. Nel 2011 ho iniziato a collaborare con **Fatatrac**, che ha sposato fin dall'inizio il progetto giochi «design in scatola». Si tratta di kit didattici che hanno al loro interno un albo illustrato e degli strumenti in cartotecnica, per giocare partendo dalle indicazioni dell'albo: in pratica sono cassette degli attrezzi.

L'ultima pubblicazione di questo tipo, uscita da poco per **Fatatrac**, è *Mille case per mille storie*, che nasce con l'intenzione di trattare lo stile in architettura. Sapevo fin dall'inizio che oggi parlare di stile architettonico poteva essere molto rischioso e apparire come una ricerca esclusivamente formale, considerati i problemi del nostro tempo, non ultimo quello che non tutti vivono in una casa. Questi pensieri tradotti in un progetto per bambine e bambini hanno portato a questo libro gioco, dove la rilettura di alcuni stili conduce alla rottura degli stessi.

L'albo racconta la storia di Ada e Lele, due piccoli amici che, incuriositi da una casa diversa dalle altre, si cominciano a chiedere chi ci potrebbe vivere, e divertiti da questo gioco, si mettono alla ricerca di case strane per immaginare chi ci vive. Ne incontreranno varie durante le loro avventure.

Le case che ho scelto per loro sono sette e sono tutte dei simboli. Tre le ho prese dal repertorio classico: una casa di mattoni, che è la casa dove vive Ada, una in legno e l'altra decorata. Invece le altre quattro sono la rivisitazione in forma di casa di edifici molto noti, privati o pubblici. Ovviamente la scelta non è esaustiva, né avrebbe potuto esserlo, ma mi interessava che individuassero un periodo, nella storia dell'architettura, di profondo cambiamento urbano: i cruciali trent'anni del dopoguerra.

La prima casa di queste quattro è la famosa Eames House che Ray e Charles Eames idearono nel 1949, e che anche nella realtà nacque come casa, la loro. Il progetto della Eames House è un modo per rileggere il modernismo freddo e razionale attraverso il colore: ne esce così un vivace gioco abitabile che fa parte ormai del nostro immaginario architettonico.

La seconda è l'Unità d'abitazione di Marsiglia del 1952 disegnata da Le Corbusier, un grande edificio che riunisce al suo interno diverse funzioni: oltre alle abitazioni ci sono anche bar, negozi e biblioteche. Un'intera città in un solo edificio, in una sola casa, che nasconde oltre al progetto architettonico un chiaro progetto sociale di coabitazione e collaborazione tra le persone che la vivono.

La terza casa è di Oscar Niemeyer, la sede della Mondadori a Milano realizzata nel 1975. Qui il pesante cemento armato, usato dai brutalisti, diventa incredibilmente leggero. È un edificio che possiede una leggerezza aerea e scultorea, la cui immagine è diventata famosa anche grazie al ruolo che ricopre.

L'ultima casa è ispirata al Centro Pompidou di Renzo Piano e Richard Rogers, il museo polivalente realizzato nel 1977 che ospita al suo interno molteplici attività, riproducendo anche qui, in un singolo edificio, lo schema della città. L'edificio raggiunge la massima libertà espressiva interna ed esterna, la struttura sparisce lasciando visibile solo un groviglio di tubi.

Questi quattro esempi di edifici famosi, pur avendo funzioni molto diverse, hanno rivoluzionato l'idea di città e il suo modo di viverla. Nel libro prima si comincia a conoscere gli stili architettonici e poi si contaminano tra loro.

distrutto e sconfitto per lasciare spazio alla creatività: giraffe che corrono libere o cavalleggeri che entrano in città. La gabbia dello stile si apre lasciandoci liberi di inventare qualunque cosa: un fiore, un aquilone, una mucca variopinta, un uccello, un tuffatore o un astronauta.

Dunque *Mille case per mille storie* nasce come lavoro di architettura e di ricognizione degli stili

architettonici per trasformarsi in funzione di chi lo usa in un gioco adatto a sviluppare la libera immaginazione dei lettori, piccoli o grandi che siano.

Tutto il mio lavoro ruota intorno all'idea di trasformazione e alle possibilità che apre: la trasformazione come ciò che tiene accesa la voglia di rimettersi in gioco. —

© BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI

## L'autore

Mauro Bellei, nato a Bologna nel 1959, è architetto, designer, scrittore. Ha realizzato scenografie per Bergonzoni; scritto con Gene Gnocchi «La casa di chi» (Il Melangolo), una visione critica e surreale della vita di un condominio; e pubblicato molti libri per bambini.

Con il nuovo libro-gioco, «Mille case per mille storie», invita i piccoli a costruirsi case sfruttando la storia dell'architettura.

La scatola contiene un albo con le avventure di Ada e Lele, due bambini che si divertono a indovinare chi abita nei vari edifici della città; al libro sono allegate sette fustelle da staccare e combinare (le illustrazioni di questa pagina), ispirate alle opere dei più celebri architetti, da Le Corbusier a Renzo Piano.

All'interno di *Mille case per mille storie* ognuna delle sette case occupa un cartoncino suddiviso in dodici quadretti, che possono essere riordinati per ricomporla oppure mescolati agli altri per inventare nuovi edifici, case e strade, considerando così anche gli spazi vuoti, che sono la parte vitale della città.

Ma soprattutto con i quadretti possiamo raffigurare l'ipotetico abitante di quella casa, che è il gioco che fanno Ada e Lele definendo la casa come «l'abito di chi l'abita». Dunque da ogni casa può nascere una storia, perché ogni casa contiene anche la storia di chi l'abita.

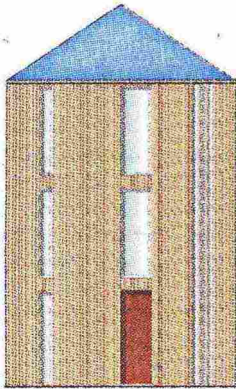
È così, mescolando gli ottantaquattro quadretti delle sette case, che lo stile architettonico viene distrutto e sconfitto per lasciare spazio alla creati-

vità: giraffe che corrono libere o cavalleggeri che entrano in città. La gabbia dello stile si apre lasciandoci liberi di inventare qualunque cosa: un fiore, un aquilone, una mucca variopinta, un uccello, un tuffatore o un astronauta.

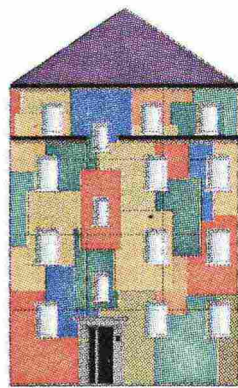
Dunque *Mille case per mille storie* nasce come lavoro di architettura e di ricognizione degli stili architettonici per trasformarsi in funzione di chi lo usa in un gioco adatto a sviluppare la libera immaginazione dei lettori, piccoli o grandi che siano.

Tutto il mio lavoro ruota intorno all'idea di trasformazione e alle possibilità che apre: la trasformazione come ciò che tiene accesa la voglia di rimettersi in gioco. —

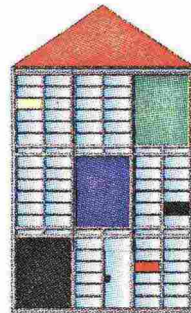
© BY NC ND ALDUNI (DIRITTI RISERVATI)



Casa di legno



Casa dei colori



Casa di vetro



Casa di mattoni

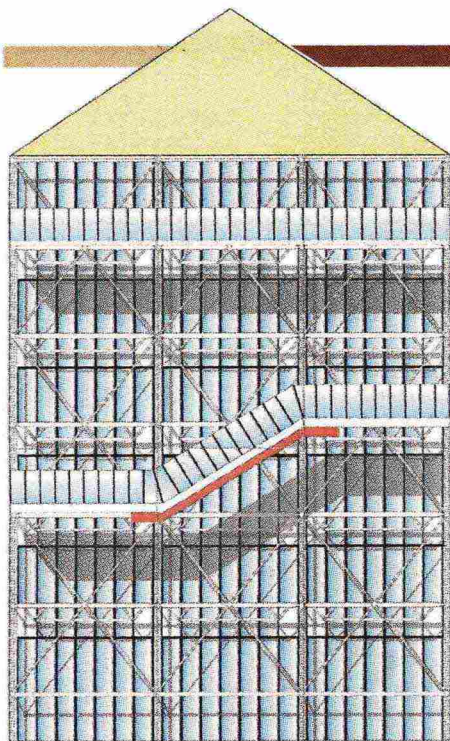
## L'autore

Mauro Bellei, nato a Bologna nel 1959, è architetto, designer, scrittore. Ha realizzato scenografie per Bergonzoni; scritto con Gene Gnocchi «La casa di chi» (Il Melangolo), una visione critica e surreale della vita di un condominio; e pubblicato molti libri per bambini.

Con il nuovo libro-gioco, «Mille case per mille storie», invita i piccoli a costruirsi case sfruttando la storia dell'architettura.

La scatola contiene un albo con le avventure di Ada e Lele, due bambini che si divertono a indovinare chi abita nei vari edifici della città; al libro sono allegate sette fustelle da staccare e combinare (le illustrazioni di questa pagina), ispirate alle opere dei più celebri architetti, da Le Corbusier a Renzo Piano.

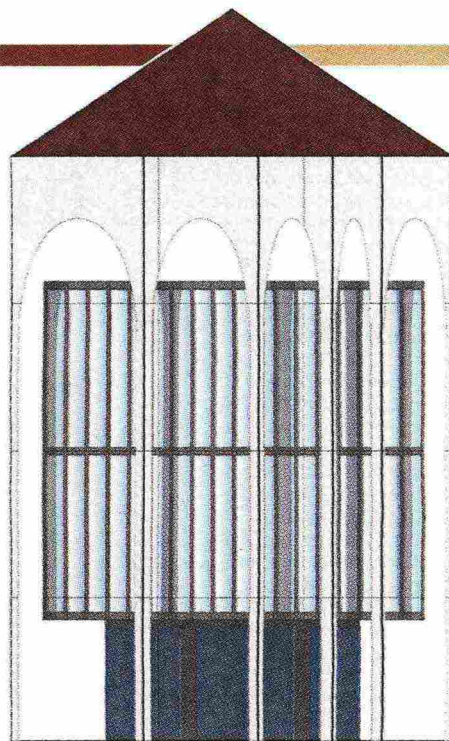




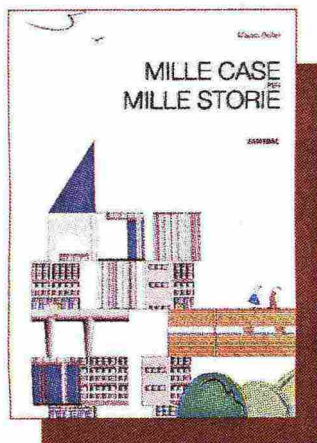
**Casa di tubi**  
(ricorda il Centro Pompidou di Piano e Rogers a Parigi)



**Casa razzo**  
(ricorda l'Unità di abitazione di Le Corbusier a Marsiglia)



**Casa vedetta**  
(ricorda la sede Mondadori di Oscar Niemeyer a Milano)



Mauro Bellei  
«Mille case per mille storie»

**Fatatrac**

pp. 72, € 26,90

