



"Sedici Animali", design Enzo Mari,
puzzle en bois. Danese 1957-1959.
Edition limitée

L'art du jeu

L'exposition "Kidesign", installée dans les allées du salon Now ! à Maison & Objet en septembre dernier, a confronté les projets d'une nouvelle génération de designers. Très réactifs aux paramètres d'un design exigeant destiné à l'enfant - créativité, fonctionnalité, sécurité - ils s'inscrivent dans l'esprit des approches pédagogiques d'Enzo Mari et de Bruno Munari pour Danese. Rencontre avec Enzo Mari à Milan.



L'exposition "Kidesign" au salon Now à Maison & Objet, commissaire Chantal Hamaide, scénographie Philippe Boisselier. Coussins galets "Livingstones", design Stephanie Marin, Smarin Design. Sacs à billes "Fatboy the Original", design Jukka Setälä, Fatboy. Poufs "Szzid", design Richard Hutten, Magis. Fauteuils "Sacco", design Gatti, Paolini et Teodoro, Zanotta. Sur le podium : maison de poupée "Puppenstuben", design Hase Weiss. Vélo "Race", design Comme un vélo. Paravent "Pliage", design Enzo Mari, Danese. Sièges réversibles, design Jean-François Dingjian, Kréo. Eléments de bibliothèque, design Javier Mariscal, Magis.



Invité 12 designers français à sélectionner un objet dédié à l'univers de l'enfant. Nous remercions François Azambourg, Mathieu Crasset, Marie Christine Dorer, Edouard François, Patrick Jouin, Eric Jourdan, Mathieu Lehanneur, Jean-Marie Massaud, Erik Pierrat, Philippe Starck.

Photographie: 12 Photos designed to illustrate an object which in their view is ideally suited to a children's environment.
Many thanks to François Azambourg, Mathieu Crasset, Marie Christine Dorer, Edouard François, Patrick Jouin,
Eric Jourdan, Mathieu Lehanneur, Jean-Marie Massaud, Erik Pierrat, Philippe Starck.



Nous remercions les sociétés qui ont participé à l'exposition "Kidesign". Alex Hochstrasser, Artemide, Baccicca, Balouga, Bass and Nass, Comme un vélo, Design Off, Driade, Droog Design, Fatboy, Fermob, Flos, Fondation Danese, Fritz Hansen, Hase Weiss, Hausmarke-Berlin, Ineke Hans, Kartell, Kreo, Lucas Maassen, Luceplan, Magis, Mondo Mio, Nani Marquina, Non Jetable, Richard Hutten, Smarino Design, The Conran Shop, Vitac, Virages, Vitra.



Fauteuil "Sacco", design Gatti, Paolini et Teodoro, Zanotta. Coussin "Tomato", design Ana Mir et Emili Padros, Nani Marquina.

Dans un déroulement très lisible et une scénographie signés Philippe Boisselier, l'exposition Kidesign abordait trois aspects de l'approche du mobilier pour enfant : la réduction, l'aléatoire et l'interactivité. Une réflexion menée sur les pratiques, les comportements, les usages. Sur un ring de 100m², un répertoire de la chaise pour enfants - de Bertola (USA) à Colani (Italie), de Mariscal (Espagne) à Fukasawa (Japon) - déroulait l'histoire



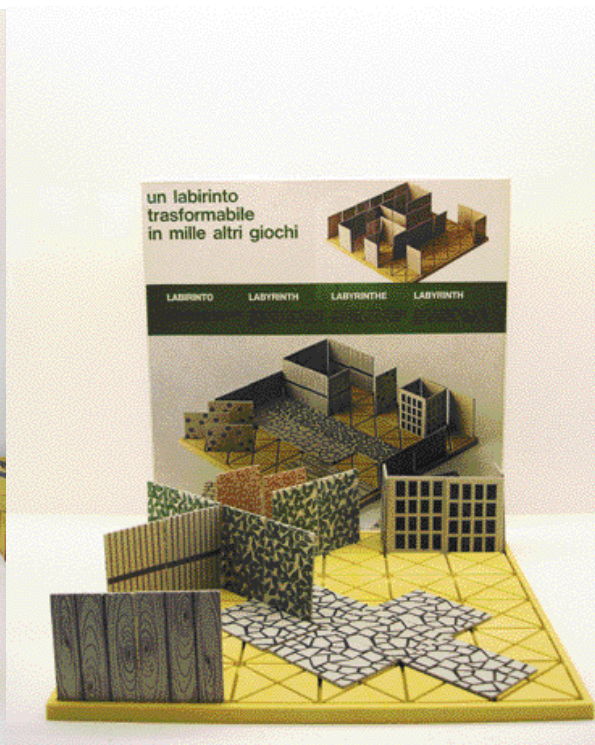
Dans les vitrines, les objets pour les enfants choisis par douze designers français

des matériaux et des processus de fabrication depuis 40 ans. Un exercice qui vérifiait l'appropriation d'une forme, en fonction d'une technologie et non pas d'un style. Cela nous amène à reconnaître dans ces produits une valeur de pérennité incontestable. L'espace régressif ou l'adulte et l'enfant se jouent des positions et des interdits était occupé au sol d'objets ronds, mous et multipliés, du pouf "Sacco" de Gatti, Paolini, Teodoro chez Zanotta, aux galets surdimensionnés de la jeune designer Stephanie Marin pour Smarin, des îlots rotomoulés "The original" de Richard Hutten aux coussins "Fatboy" de Jukka Setälä pour Fatboy. Posés sur deux cubes, des objets meubles, luminaires, jouets, que l'on tire, renverse ou superpose, sont conçus pour solliciter l'activité motrice de l'enfant.

Clins d'œil sur l'expérience éducative d'une génération de designers français. François Azambourg, Mathilde Brétilot, Mataï Crasset, Marie-Christine Domer, Edouard François, Eric Jourdan, Patrick Jouin, Mathieu Lehanneur, Jean-Marie Massaud, Jérôme Olivet, Erik Pierrat et Philippe Starck ont élus un objet qui fait sens, disponible sur le marché aujourd'hui. A l'opposé, une vitrine saluait les recherches sur le thème du jeu, les rééditions de Calder et de Keith Haring chez Vilac, celles des designers du Bauhaus chez Bass and Bass et des designers Enzo Mari et Bruno Munari pour la société Danese, une association rare et exemplaire sur un projet de collections dédiées à l'enfant qui font toujours autorité depuis les années soixante. Enzo Mari que nous avons rencontré à Milan nous aide à identifier le contexte unique dans lequel il a pu développer ses recherches.



"ABC con fantasia", apprentissage de l'alphabet par l'assemblage d'éléments géométriques colorés, design Bruno Munari. 1960-1980. Danese



"Un Labirinto", jeu de construction en carton, design Bruno Munari et Giovanni Belgrano. 1973. Danese

“Con cevoir un jeu signifie créer un espace libéré des conventions et des conditions. En ceci, l'art et le jeu concordent. “L'art du jeu” est aussi “le jeu de l'art”.”

Enzo Mari

Enzo Mari voit en Bruno Danese “le meilleur chef d'entreprise qu'il ait jamais eu en tant qu'interlocuteur”. Nous sommes dans les années soixante, “il était aux débuts de sa carrière, attentif mais sans expérience”. Danese venait de Valdagno, sa ville d'origine, et avait ouvert un petit magasin à Milan, à San Fedele, derrière la cathédrale, avec Franco Meneguzzo, céramiste et ami. “J'avais vingt-cinq ans, très peu d'argent et déjà deux enfants, de deux et trois ans”, nous dit Mari. “Je travaillais dans la pièce où ils jouaient. Je dessinais et les observais attentivement, je réfléchissais sur leur besoin de jouer, c'est donc pour eux que j'ai esquissé les seize animaux.” Quelques mois plus tard, Enzo Mari montre son projet à Bruno Danese qu'il rencontre grâce à Bruno Munari. “Ça me plaît, faisons-le” dit celui-ci, et c'est ainsi que naît une collaboration qui durera trente ans et permettra de réaliser plus des deux tiers des produits du catalogue. Une collaboration faite d'intelligence et de passion, mais sans vraiment de structures ni de capitaux : “C'était un éditeur pur, il y avait lui, Jacqueline Vodoz et c'est tout. Nous faisons tout ensemble. Il n'y avait rien, pas même un tournevis ou un vélo...”. De Bruno Danese, Enzo Mari admire son respect pour le projet, le soin extrême qu'il porte à la phase de réalisation et “une vision utopique qui allait au-delà de l'idée de produit et de marché”.

Le boom du design signifiait concurrence et nécessité d'investir, Danese refuse le marché et la concurrence et poursuit son chemin. “Il ne s'est jamais préoccupé des modes, ne s'est jamais intéressé au marketing et n'a jamais fait de publicité. Pendant trente ans, il n'a travaillé qu'avec ceux avec qui il avait envie, pour faire ce en quoi il croyait. Il avait

l'intelligence de comprendre le projet et faisait tout pour le réaliser au mieux”. Autre grand mérite, Danese n'élimine pas du catalogue ce sur quoi il a travaillé et ce en quoi il a cru, mais le propose au fil des ans, même si les ventes ne suivent pas. Les jeux pour enfants sont tout à fait caractéristiques de la production Danese. Avec Munari, Bruno et Jacqueline investissent dans le jeu scientifique et éducatif. Ils donnent des conférences et des cours pour les éducatrices dans les crèches. Avec Mari, le parcours est plus expérimental - le designer ne croit pas aux théories pédagogiques et aux méthodologies appliquées au jeu et à l'enfance - mais les Danese n'en suivent pas moins les différents courants de recherche avec confiance et intérêt.

En 1957, la boîte des seize animaux entre dans le catalogue, découpés de façon continue dans une seule plaque de bois (en 1969, la version en résine expansée réduira considérablement les coûts et fera grimper les ventes). C'est alors tout un processus de recherche qui voit le jour, à la base duquel se trouve la conviction que le jeu doit permettre une multitude de niveaux d'interprétation et encourager l'autonomie de l'enfant. Le jeu des fables, en PVC sérigraphié dans sa première version, puis remplacé par du carton, date lui aussi de 1957. “De temps en temps, je racontais des fables à mes enfants. Les enfants aiment qu'on leur raconte plusieurs fois la même histoire, la répétition les amuse. Je leur répétais donc la même histoire tellement de fois que je finissais par m'ennuyer et j'en inventais de nouvelles. C'est ainsi que m'est venue l'idée du jeu des fables, afin qu'ils puissent inventer eux-mêmes des histoires”, poursuit Mari. Pour cela, il choisit un certain nombre de situations typiques dans les fables, en s'appuyant



"Il gioco delle favole", un jeu des fables à construire, l'enfant choisit d'assembler les cartes et réinvente une fable. Design Enzo Mari. 1965-1980. Danese

"Sedici Pesci",
puzzle en bois,
design Enzo Mari. 1974.
Danese. Edition limitée

De la même manière que l'on dit que l'artiste reste un enfant, on peut dire que l'enfant est un artiste, il crée son univers, il se construit à travers l'expérience. Le jeu est expérience".

Enzo Mari

sur Phèdre, la grenouille, le bœuf, le renard et l'agneau, le lièvre et la tortue... Il les peint sur des tablettes qui permettent d'élaborer, selon la façon

dont on les assemble, des scénarios toujours nouveaux et de créer des situations qui favorisent le récit. Mari recherche le maximum de sens que la forme peut exprimer tout en refusant l'approche réaliste et joue plutôt sur un minimum d'éléments. "Les enfants ont droit à la plus haute qualité de design possible", affirme Mari.

On passe alors à l'idée d'un paravent avec des formes, des trous et une décoration allusive et synthétique "de façon à ne pas créer de modèles contraignants et laisser le champ libre à l'interprétation". En 1975 sortent les feuilles à dessiner. "J'ai proposé des feuilles d'un format très allongé contenant des indications afin de favoriser la création personnelle". Publiées aujourd'hui par Corraini Editore, ces feuilles ont pour thème : "paysages", "rêves et autres" et "sujets et séquences".

Édité en 1976, Living est un jeu de cartes sur le thème de la maison qui, assemblées au hasard, donnent lieu à des situations que l'on doit raconter et intégrer à travers le dessin et l'écriture. "J'ai inventé un jeu où, en assemblant les cartes de façon aléatoire, l'enfant se pose des questions, reçoit des suggestions. Ce jeu sert à faire prendre conscience de la complexité et du hasard de la vie tout en évitant les lieux communs". Le dernier jeu imaginé par Enzo Mari est une petite boîte contenant une multitude de formes "abstraites mais intelligentes" pour les enfants d'un an, un an et demi. "Quand j'étais petit, j'avais les poches toujours remplies de tas de petits trucs que je collectionnais parce que je les trouvais inté-

ressants. Je me rappelle que lorsque je suis allé la première fois chez un ami plus riche que moi qui avait une chambre rien que pour lui, avec ses jeux dans des boîtes, je n'osais pas jouer."

Selon Enzo Mari, on ne peut pas créer de façon générique pour les enfants : "la différence qu'il y a entre un enfant de deux ans et un enfant de quatre ans est plus grande que celle entre un adulte de vingt ans et un autre de quarante". Le jeu est pour lui un mécanisme à travers lequel l'enfant acquiert la connaissance du monde et en fait l'expérience. "Il n'existe pas de théorie d'où dérive la pratique. La théorie est la description de l'acte vital. Elle succède à l'expérience et il en est ainsi depuis le commencement. C'est un parcours évolutif qui se reproduit dans l'histoire de chaque individu. Si cela ne tenait qu'à moi, je donnerais un prix Nobel à tous les enfants de moins de trois ans. Ils ont un quotient intellectuel extrêmement élevé. Partant de rien, ils acquièrent au cours des premières années de leur vie le sens de l'espace, des relations, ils apprennent à parler et à penser. Et tout cela tout seuls. L'expérience du jeu est fondatrice. Cinquante ans après, il m'arrive encore de rencontrer des gens qui ont désormais les cheveux blancs et qui me disent : "j'ai joué très longtemps avec les seize animaux". S'ils sont devenus un peu plus intelligents, alors le travail que nous avons mené n'a pas été inutile."

Propos recueillis par Clara Mantica

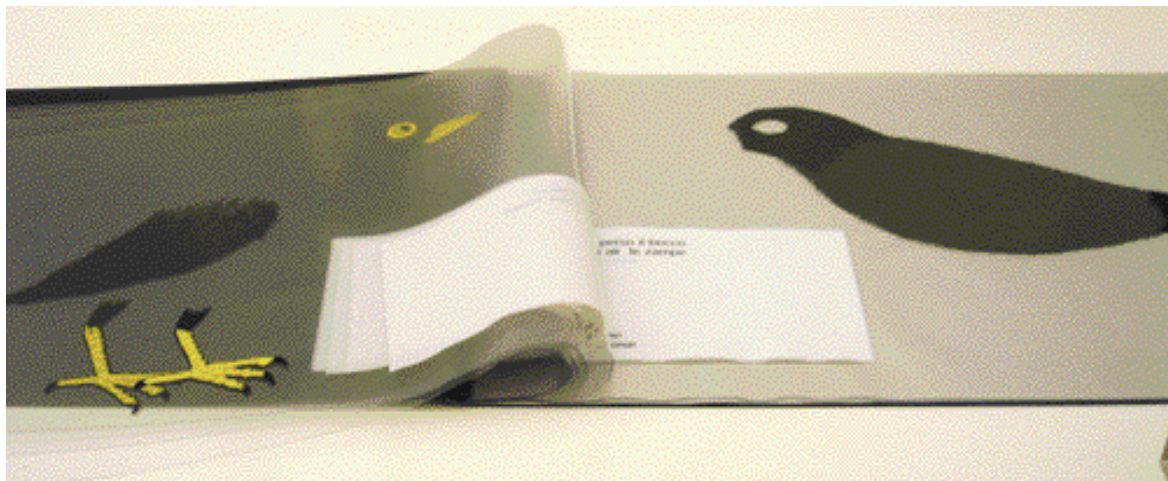
A découvrir l'exposition "Danese Editore de Design à Milan (1957-1991)", Musée des Arts décoratifs, jusqu'au 21 janvier 2007



'L'Altalena', livre sans paroles, un nouveau regroupement des animaux de "Sedici animali", design Enzo Mari. 1965-1980. Danese

The art of the game

The 'Kidesign' exhibition that was part of the Now! fair at Maison et Objet in September brought together projects by a whole new generation of designers. Taking their cue from the constraints that designing for children imposes - creativity, functionality and security - they are the direct descendants of the approach adopted by Enzo Mari and Bruno Munari at Danese. We met with Enzo Mari in Milan.



Livre "Il merlo ha perso il becco", sérigraphies sur des pages en plastique, les dessins de l'oiseau se superposent, design Bruno Munari. 1940-1987. Le livre est accompagné d'une cassette. Danese

In an easy to follow layout designed by Philippe Boisselier, Kidesign approached three aspects of furniture design for children: scaling down, the random and the interactive. In a hundred square metre 'ring', a catalogue of chairs for children, - from Bertoia (USA) to Colani (Italy), Mariscal (Spain) and Fukasawa (Japan) - showed the materials and manufacturing processes used over the last forty years. The exercise showed how a form was appropriated based on a particular technology rather than on a given style. This has led the public to recognising in these objects a perennial quality that is now beyond question. The space was occupied by soft, round objects ranging from Gatti, Paolini and Teodoro's 'Sacco' pouf by Zanotta to the oversized pebbles by the young

designer Stephanie Marin for Smarin, 'the original' seating by Richard Hutten and the 'Fatboy' cushions by Jukka Setälä for Fatboy. Set on two cubes, furniture, lamps and toys that can be pulled, knocked over or stacked are designed to solicit motricity in children. A generation of French designers including François Azambourg, Mathilde Brétilot, Matali Crasset, Marie-Christine Dorner, Edouard François, Eric Jourdan, Patrick Jouin, Mathieu Lehanneur, Jean-Marie Massaud, Jérôme Olivet, Erik Pierrat and Philippe Starck chose an object on the market today which they felt worthy of inclusion. A display case paid tribute to games, and there were examples of reissues of work by Calder and Haring by Vilac, by the Bauhaus designers by Bass and Bass and by

Enzo Mari and Bruno Munari for Danese which were a rare example of projects that were intended for children and which remain as current today as when they were first produced. Enzo Mari describes the unique atmosphere in which he was able to develop his projects and in passing describes Bruno Danese as "the best company boss you could ever want as a client." The time was the 1960s and "he was just starting his career, aware of what was going on, but with no experience." Danese came from Valdarno and had opened a small store in the San Fedele district of Milan behind the cathedral with his friend the ceramicist Franco Meneguzzo. "I was twenty-five years old and already had two children, two and three years old at the time," says Mari. "I worked in

the same room they played in and it was for them that I came up with the sixteen animals." A few months later Mari showed his project to Bruno Danese whom he had met through

Munari. "I like it, let's do it," he said and that is how a thirty year working relationship started that gave rise to two-thirds of the company's catalogue. It was a collaboration born out of a shared intelligence and passion, but without capital or an organisation to back it up. "He was a producer, pure and simple. There was him and Jacqueline Vodoz and that was it. We did everything together. There was nothing, not even a screwdriver or a bike..."

Mari admires in Bruno Danese the respect he retained for a project, the extreme care that he brought to the production phase and "the utopian vision he had that went beyond the limits of a product and its markets." The boom in design brought competition and the need for investment. Danese chose to ignore both the market and competition and to plough its own furrow. "He was never worried about trends or marketing and he never advertised. For thirty years he only worked with the people he wanted to, to produce what he believed in. He had the intelligence to understand a project and to do everything that was necessary to make it happen." Another major characteristic never removed from his catalogue projects he had worked

on and believed in but continued to propose them, even if sales didn't follow. The children's games are absolutely characteristic of Danese. Together with Munari, Bruno and Jacqueline took an interest in scientific and educational games. They gave conferences and lectures for educators and in crèches. With Mari, they had to follow a more experimental path since their designer did not necessarily believe in pedagogic theories or the methodologies applied to play and childhood, but the Danese couple nonetheless followed his different avenues of experimentation with confidence and interest.

In 1957, the box of sixteen animals was included in the catalogue, cut from a single piece of wood (in 1969, a version in resin reduced the

"In the same way that we say that the artist remains a child, one could say that the child is an artist. He creates his universe, and constructs himself through experience. Playing games imparts experience."

Enzo Mari

costs considerably and increased sales). From there, a whole train of thought and means of research was born, based on the conviction that play should permit many levels of interpretation and encourage the autonomy of the child. The game of fables, in PVC silkscreen in its first version before being produced in cardboard, also dates from 1957. "Sometimes, I tell fables or stories to my children. Children like being told the same story over and over again, they enjoy the repetition. So I told them the same story so many times that in the end I got bored and began inventing new ones. That's how I got the idea for the Game of fables, so that they could invent their own stories," says Mari. So he took a certain number of typical situations from the fables, in particular from Phèdre, the frog, the bull, the fox and the lamb, the hare and the tortoise, etc. He painted them on boards that can be jux-

"Creating a new game involves creating a space that is free of conventions and received ideas. This, both art and games have in common. 'The art of the game' is also 'The game of art'."

Enzo Mari

tailed and assembled in different ways to make a new story each time. Mari researched the maximum of meaning that a form could express, always rejecting a realist approach, and worked instead with the minimum number of elements. "Children should have the greatest level of quality possible in design," says Mari. Next came the idea of a screen made of shapes, holes and allusive decoration "in such a way as to leave many combinations possible and the results open to interpretation". In 1975 the sheets of drawing paper came out. "I proposed very long pages with certain instructions to encourage individual creativity." Today published by Corraini Editore, these pages have the following theme: "landscapes", "dreams and such" and "characters

and strips".

Launched in 1976, Living is a card game on the theme of the house; the cards are put together haphazardly and throw

up various situations that are then retold through drawing and writing. "I invented a game in which the cards that are put together at random and make the child ask questions and receive suggestions. The game helps the child become conscious of complexity and the randomness of life." The last game invented by Enzo Mari is a small box containing a multitude of "abstract but intelligent" shapes for children aged one year to 18 months. "When I was small, I always had pockets full of a pile of little bits and pieces that I collected because I found them interesting. I remember that when I went the first time to a friend's house who was richer than me, who had a room all to himself, with his games in boxes etc, I became paralysed. I had the feeling I was in a shop and I didn't dare play."

According to Enzo Mari, one cannot design for children in a generic way: "the difference between a two-year old child and a four-year old child is greater than that between an adult of twenty and one of forty." For Mari, a game is a means via which the child gains knowledge of the world, and also experience.

"There is no theory from which we deduce the practical. Theory exists only in the description of the actual act. It follows experience and it has ever thus been so. It is a necessary path of evolution that occurs in every individual's history. If I was asked, I would give a Nobel prize to every child under three years of age. They have incredibly high IQs. From nothing, they acquire during their first years of life their notions of space, relations, and they learn to speak and to think. And they do it all on their own. The experience of play is fundamental. Fifty years later I still meet white-haired people who say to me: 'a long time ago I played with sixteen animals'. If it made them a little more intelligent, then the work we are doing won't have been for nothing."