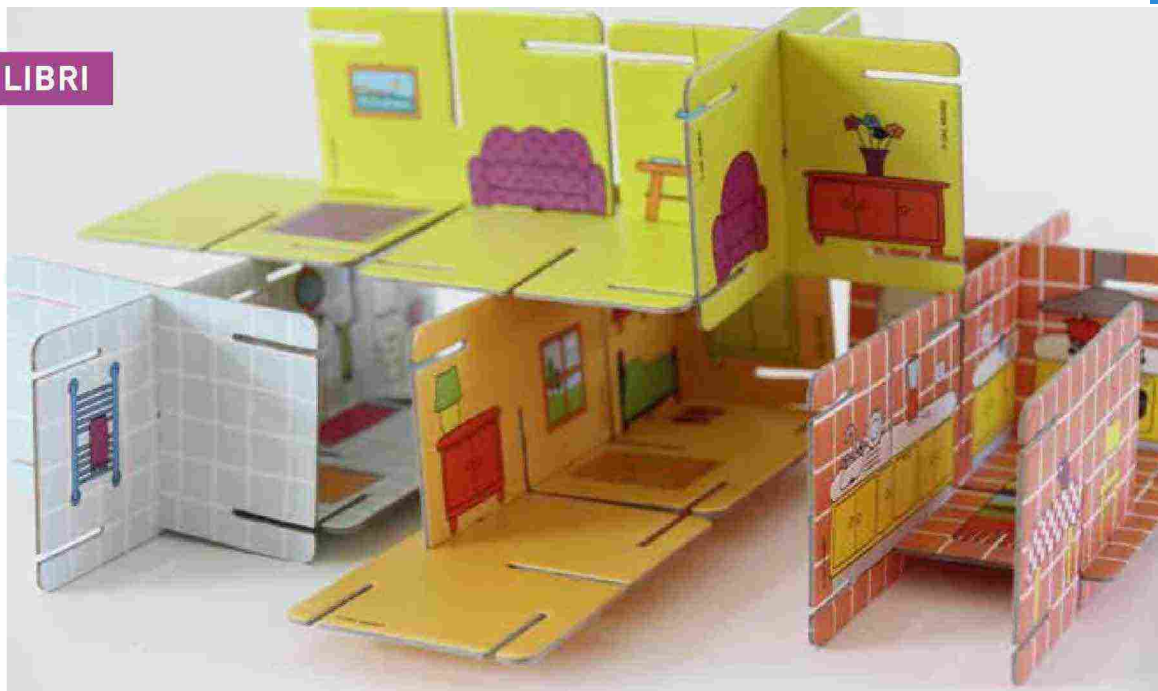


LIBRI



CREATIVITÀ e AUTONOMIA

I VALORI GUIDA DEL DESIGNER PER L'INFANZIA

In occasione della pubblicazione di "Designing Educational Toys & Spaces" edito da FrancoAngeli Architettura&Design, Toy Store torna a incontrare Irene Guerrieri, architetto e designer specializzata nel design di mobili, accessori e giocattoli per bambini. Nel 2002 la sua linea di giochi in legno e tessuto Zookids ha vinto la selezione ADI Index design per il Compasso d'oro. Nel libro l'autrice prova a rispondere alla domanda "come si progetta per i bambini?" partendo dall'assunto che il gioco è al centro dell'attività educativa e che, anche ispirandosi ai progetti di Cas Holman, Rosan Bosch e Rasu Watanabe, qualsiasi prodotto ideato per i bambini deve lasciare spazio a fantasia, movimento e immaginazione.

Aziende e rivenditori del mondo Toys mostrano una crescente attenzione per il giocattolo educativo...

Confermo. Il mio libro ha potuto contare sul sostegno di aziende come GAM Gonzagarredi Montessori, Headu e Moby Dick, l'azienda giapponese di Cacapo del designer Rasu Watanabe. Sono sempre di più i produttori di giocattoli che mettono a catalogo giochi educativi, evidenziando nel packaging le skill sviluppate. Oggi è largamente condiviso, ma il concetto che il gioco abbia una validità e un'importanza fondamentale nello sviluppo

Soltanto se concepito in questo modo, il giocattolo può assolvere al compito di contribuire allo sviluppo delle sue abilità e competenze e, al contempo, stimolare quella naturale curiosità che è alla base dell'apprendimento. Intervista a **IRENE GUERRIERI**, architetto e designer

di Marilena Del Fatti

educativo del bambino arriva da lontano. Limitandoci a risalire all'Ottocento, troviamo diversi pedagogisti, tra cui Fröbel, che avevano compreso l'importanza del gioco come strumento educativo. In questo ambito non si può non menzionare Maria Montessori che, facendosi promotrice di un diverso modo di relazionarsi con l'infanzia e di una maggiore attenzione per il benessere psicologico e creativo dei bambini, è stata e continua ad essere un'importante fonte d'ispirazione per i designer per l'infanzia.

Qual è la sua definizione di giocattolo educativo?

Per essere tale il giocattolo deve essere progettato come un materiale capace di stimolare la creatività del bambino

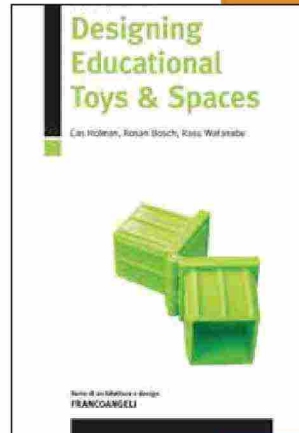
inducendolo a continuare e a concludere la progettazione del designer. Deve, cioè, avere delle aperture, non deve essere troppo strutturato, troppo finito in modo da lasciare spazio al potenziale immaginativo del bambino, da riuscire a incuriosirlo e a stimolarlo a trovare delle nuove soluzioni e a capire come realizzarle. Un esempio classico di gioco educativo e intramontabile sono i mattoncini di Lego che possono essere agganciati e sganciati all'infinito dando vita a soluzioni sempre nuove. Ancora oggi sono protagonisti di tantissimi eventi seguitissimi da adulti e bambini.

Senza contare che un gioco aperto risponde al bisogno insopprimibile del bambino di esprimersi...

Di esprimersi e di progettare in oggetti anche inusuali i concetti e le informazioni che ha acquisito. Bruno Munari sosteneva che un bambino creativo è un bambino felice e che la creatività nasce dalla connessione dei dati di cui si dispone. Per questo i suoi Prelibri lasciano aperto il gioco e la narrazione a mille possibilità, mentre con Abitacolo propone un piccolo spazio abitativo da montare, smontare e modificare a proprio piacimento. Nel libro cito anche i Rigamajig, i kit della designer statunitense Cas Holman composti da materiali manipolabili e forme fantasiose che lasciano il bambino pienamente libero di trovare delle soluzioni costruttive proprie.

Nel libro spiega anche che i giocattoli sono tra i reperti storici più antichi di design per l'infanzia e tra questi la bambola, un oggetto su cui i designer continuano a lavorare ancora oggi. Come deve essere per soddisfare i requisiti del gioco educativo?

La bambola soddisfa il bisogno innato nel bambino di imitare il mondo adulto e ripeterne le azioni, tra cui l'accudimento. Non si tratta di una pura e semplice riproposizione di comportamenti visti in famiglia, ma piuttosto di un modo per esplorarli e conoscerli. Nella sua lunghissima storia, la bambola è stata realizzata in tantissimi materiali – la terracotta, il legno, la cartapesta, la ceramica... – e tipologie. Siamo così arrivati a Ciccibello che è sostanzialmente identico a un bambino vero nei lineamenti e come lui è dotato di una voce, piange, prende il biberon... Si tratta di un oggetto bellissimo dal punto di vista dell'industrializzazione che, però, nel suo essere completo è chiuso. Soddisfa il bisogno del bambino di esercitare l'accudimento, ma limita le sue capacità immaginative. Al contrario, Steiner con le sue bambole dall'espressione minimalista, in cui gli occhi e la bocca sono suggeriti da due puntini, lascia al bambino la totale libertà di immaginare il suo stato d'animo – è triste, è arrabbiata, è felice... – e di inventare delle storie nelle quali proietta il proprio vissuto in maniera estremamente libera e autonoma. Un altro concept di bambola che oggi va per la maggiore è la Barbie, che più che sull'accudimento lavora sulla proiezione di un modello da imitare, la dottoressa, l'avvocato, la



IL LIBRO

“Designing Educational Toys & Spaces” è edito da FrancoAngeli Architettura&Design



scienziata... che ripropone con dovizia di particolari e accessori. La bambola senza istruzioni costruita con il Rigamajig di Cas Holman si pone esattamente agli antipodi con il suo lasciar liberi bambini e bambine di dare sfogo alla propria immaginazione.

Si direbbe che nel giocattolo adulto e bambino si rifanno a una diversa idea del bello. Corretto?

Il bello a cui di solito punta l'industria del giocattolo serve ad attirare l'acquirente adulto. In realtà il bambino non ha bisogno di tutta quella perfezione e bellezza. E questo per la semplice ragione che vuole essere lui a costruirla. Suggestirei di sacrificare qualcosa sul piano della bellezza e di dare più spazio alla libertà. Come scrivo anche nel mio libro, il designer arriva a questo risultato, disegnando in punta di matita e stando attentissimo a non esagerare con i segni in modo da consentire ai bambini di usarli, manovrarli e completarli a proprio piacimento. »

LIBRI



Questo significa che, a differenza di quanto accade ad esempio per un oggetto d'arredamento, quando disegna un giocattolo il designer deve evitare di essere troppo incisivo nell'esprimere la propria personalità?

La parte più complicata e sfidante del lavoro del designer del giocattolo è proprio riuscire a progettare un materiale concepito per stimolare il bambino a completarlo con la sua immaginazione e a reinventarlo continuamente. Per questo ha bisogno di competenze specifiche, che si estendono anche alla psicologia del bambino. I tre designer contemporanei che ho avuto occasione di conoscere, incontrare e con cui ho potuto dialogare durante la realizzazione del mio libro – Cas Holman, Rosan Bosch e Rasu Watanabe – si ispirano proprio a questo concetto. Nella sua semplicità trovo geniale il sistema costruttivo di Rasu Watanabe fatto di assi di cartone e di giunti in plastica riciclabile. Come lui stesso mi ha spiegato, questo concetto nasce da una sua esperienza legata allo tsunami che nel 2011 ha colpito il Giappone. Le macerie di un porto distrutto lo hanno portato a riflettere sulla precarietà dell'architettura e sulla continua trasformabilità degli spazi, della città, ma anche della casa mano a mano che si evolve la vita di chi la abita. Gli assi e i giunti che compongono il sistema permettono al bambino di fantasticare costruendo dei volumi che possono essere completamente aperti o possono essere completati usando altri materiali come ad esempio delle stoffe. Uno spazio di raccoglimento o di gioco che, a seconda dell'età, può essere modificato, trasformato e reso diverso.

Lei sostiene che uno dei problemi di cui dovrebbe farsi carico il designer è che la tendenza all'acquisto di prodotti usa e getta alimenta quel consumismo

eccessivo che contribuisce a rendere sempre più limitate le risorse naturali e a inquinare l'ambiente... Come si concilia l'imperativo alla libertà e all'autonomia con l'impegno a educare alla sostenibilità?

Intanto educare il bambino alla sostenibilità, vuol dire mettergli in mano materiali sostenibili. A scanso di equivoci chiarisco subito che in questi materiali include anche la plastica che può essere riciclata. La sostenibilità riguarda anche il packaging. Alcuni designer infatti hanno realizzato delle scatole che contengono delle figure che possono essere ritagliate e utilizzate per il gioco. Mi sembra un'ottima modalità per trasferire il concetto che non bisogna sprecare. Si educa alla sostenibilità anche proponendo giochi che, al contrario di quelli usa e getta che alimentano la discarica, si prestano a essere utilizzati per un lungo periodo, perché possono essere ampliati nel tempo, ad esempio con l'aggiunta di nuovi pezzi.

Un'altra sfida è educare il bambino all'inclusività. Cosa può fare al riguardo il designer?

Il bambino è inclusivo per definizione. Sono gli adulti a inculcargli distinzioni e scale di valore. Da qui deve partire il designer. In passato era normale entrare in un negozio giocattoli e trovare una zona rosa riservata ai giochi per bambine e una azzurra per indicare quella dei maschietti. Anche grazie all'influenza di Paesi come quelli del Nord Europa, oggi anche in Italia questa distinzione per genere è superata. Nei Paesi Scandinavi un gioco che viene connotato in base al genere viene automaticamente rifiutato. Insieme al cambio di mentalità anche questo contribuisce a motivare le aziende a sviluppare giocattoli che promuovono l'inclusività a 360°. Quest'anno a Norimberga, più di un'azienda ha proposto bambole con disabilità. 