

Irene Guerrieri

# Il giocattolo e il suo design

Dal concept alla realizzazione.  
Una guida per il progettista



**FrancoAngeli**

## Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.







Irene Guerrieri

# **Il giocattolo e il suo design**

Dal concept alla realizzazione.  
Una guida per il progettista

**FrancoAngeli**

In copertina: Forchetta-nave, linea *Traffic*, Fratelli Guzzini (2017),  
design Irene Guerrieri

Copyright © 2021 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

*L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it).*

*A mia nonna Luisa,  
per aver rappresentato la mia  
prima guida al disegno*





## Indice

|   |      |    |
|---|------|----|
| <b>Prefazione</b>   | pag. | 9  |
| <b>1 Gioco e Giocattolo</b>   |      |    |
| Due concetti per una stessa attività                                  | »    | 13 |
| <b>2 Un tuffo nella memoria</b>                                       |      |    |
| Ci sono echi profondi in ogni oggetto con cui entriamo in relazione   | »    | 18 |
| <b>3 Relazioni tra oggetti della memoria</b>                          |      |    |
| Il tema fantastico nasce quando si creano accostamenti insoliti       | »    | 25 |
| <b>4 Scomposizione</b>  |      |    |
| L'interessante esplorazione di un oggetto sta nella sua scomposizione | »    | 50 |
| <b>5 Unione e separazione</b>   |      |    |
| Ogni concetto è impossibile senza il suo opposto (Paul Klee)          | »    | 70 |
| <b>6 Trasformazioni</b>   |      |    |
| La deformazione e l'errore stimolano l'idea creativa                  | »    | 78 |

|           |   |      |     |
|-----------|---|------|-----|
| <b>7</b>  | <b>La matematica nei giochi</b>   | pag. | 100 |
|           | Si può partire da una struttura logica per l'invenzione di un gioco                       |      |     |
| <b>8</b>  | <b>Forme e colori nelle fiabe</b>   |      |     |
|           | Come estrarre il <i>concept</i> di un gioco da una fiaba                                  | »    | 115 |
| <b>9</b>  | <b>La scelta del linguaggio</b>   |      |     |
|           | Attraverso i giochi si insegnano e si apprendono concetti                                 | »    | 137 |
| <b>10</b> | <b>Bambino e adulto</b>   |      |     |
|           | Il giocattolo come imitazione del mondo adulto e strumento per trattenere con sé l'adulto | »    | 148 |
| <b>11</b> | <b>Il giocattolo illustrato</b>   |      |     |
|           | L'illustrazione come parte integrante dell'oggetto di gioco                               | »    | 157 |
| <b>12</b> | <b>La sicurezza</b>   |      |     |
|           | I giocattoli devono essere oggetti sicuri   | »    | 163 |
| <b>13</b> | <b>La realizzazione del progetto</b>  |      |     |
|           | Il dialogo con le aziende produttrici   | »    | 168 |
| <b>14</b> | <b>La produzione asiatica</b>   |      |     |
|           | Da dove proviene la maggior parte dei nostri giocattoli                                   | »    | 177 |
|           | <b>Conclusioni</b>  | »    | 185 |
|           | <b>Bibliografia</b>   | »    | 188 |
|           | <b>Ludografia</b>   | »    | 190 |

## Prefazione

Questo è un libro che nasce dalla passione e dall'amore per gli argomenti trattati. Iniziare a scriverlo è stata per me occasione di riordino degli argomenti che porto nei miei seminari, creando una sequenza logica accompagnata da alcune proposte applicative che possano aiutare il lettore a seguire un iter progettuale. Un piccolo sussidio, un *vademecum*, per chi vuole immergersi nel fantastico mondo del giocattolo.

Mi rivolgo agli adulti sebbene il mio linguaggio e la mia ricerca progettuali siano dedicati ai bambini, perché gli adulti che si avventurano in questa lettura e negli esercizi qui proposti imparino a dialogare con i bambini che sono stati, come passo fondamentale da intraprendere prima di ogni progettazione.

Avvicinarsi al design del giocattolo significa soprattutto imparare ad ascoltare e a guardare la bellezza che abbiamo intorno a noi con l'ingenuità, la freschezza e la curiosità dei bambini. Un percorso che amo definire liberatorio e che può dare grandi soddisfazioni se lo si sa mettere in pratica.

L'inizio di ogni attività progettuale sta nell'osservazione di ciò che ci circonda, che costituisce il pozzo da cui attingere le nostre idee. Il mondo è pieno di bellezze che non tutti siamo sempre capaci di saper guardare e sentire. Rodari ci insegna

che con un “orecchio bambino” possiamo imparare ad “ascoltare quel che dicono gli alberi, gli uccelli, le nuvole che passano, i sassi, i ruscelli”. Ci vuole allenamento, curiosità e attenzione. Bisogna munirsi di un blocco di appunti a fogli bianchi, di grammatura consistente, rilegato con copertina rigida, facilmente trasportabile e apribile, ma che possa essere anche ben conservato nel tempo, perché è con il tempo che si sviluppano le idee. Un’osservazione fatta oggi, infatti, può dar vita a un progetto domani, ed è per questo che è importante appuntare e conservare, per poi riprendere, anche in tempi diversi, gli schizzi fatti ieri. Appuntare e schizzare ciò che incuriosisce è un gettare le basi per nuove idee nascenti; meglio farlo con una matita e qualche colore, una modalità che, sebbene possa sembrare antica e artigianale, considero emotivamente la più efficace e non può essere sostituita con nessun altro mezzo. Ogni progetto nasce sempre dall’incontro di una matita con un pezzo di carta. La scelta del disegno manuale, quale linguaggio comunicativo primordiale per esprimere concetti, rimane sempre la più potente, come potente è prendere spunto dagli elementi presenti in natura per trovare soluzioni alle nostre idee.

L’obiettivo di questo piccolo manuale vuole essere quello di aiutare il lettore a riscoprire il proprio giardino segreto, facendo germogliare i semi che ci sono dentro, e che provengono dal mondo esterno. La regola sta nel portare il “fuori” dentro e il “dentro” fuori, riprendendo contatto con il bambino che siamo stati e facendolo rinascere. Le cose che ci circondano sono la scintilla per accendere l’immaginazione, ciascuno di noi è un po’ bambino e un po’ poeta.

Attivare passioni: questa è la strada da intraprendere, perché senza passioni non c'è conoscenza e non c'è esistenza, e senza passioni non si produce nulla di buono.

La strada che conduce a un buon progetto è un po' la strada verso la felicità, alla riscoperta dell'io bambino, nel dialogo che avviene tra l'adulto e il suo predecessore interiore. Un percorso nella memoria, da cui la nostra creatività non smette mai di attingere.

Il mio desiderio è quindi quello di fornire alcuni strumenti del mestiere, sperimentati di persona, per aiutare a tirare fuori il meglio da ciascuno, facendo rivivere il proprio bambino interiore.

Il progetto del giocattolo ha una profonda carica liberatoria poiché mette in collegamento il nostro passato con il nostro presente, facendoci prendere consapevolezza che la nostra creatività scaturisce dalle informazioni che abbiamo catturato dalle esperienze vissute, e che più ne abbiamo più siamo persone potenzialmente creative.

Nel 1990 ho incontrato per la prima volta Bruno Munari nel suo studio a Milano, poi sono tornata da lui tante volte. Ogni volta mi raccontava cose interessanti, mi parlava in modo serio ma divertente, così ho imparato subito che si comunica meglio quando si fa divertire.

Questa lezione l'ho appresa anche leggendo i libri di Gianni Rodari e da altri autori che come lui hanno capito che coltivare il lato umoristico di ogni cosa rende più facile l'apprendimento.

Munari sosteneva che un bambino che vive in campagna è potenzialmente un bambino più creativo di un bambino che vi-

ve in città, perché la natura fornisce molti più spunti e dà buone idee, e le esperienze vissute a contatto con la natura sono esperienze che rimangono indelebili. Dalle forme della natura, considerata come fonte ispiratrice, scaturiscono molte invenzioni, basti pensare che numerosi esempi in architettura e design si ispirano a forme e colori della natura.

Ma qualunque elemento con cui entriamo in relazione, e che ci piace, può funzionare come un oggetto magico per disseppellire campi della memoria, se sappiamo “ascoltarlo”. Ecco, un giocattolo deve funzionare come un oggetto magico, dove il ruolo del progettista sta nel giocare con gli elementi che lo definiscono, trovandone il linguaggio appropriato.

Saper giocare con gli oggetti della memoria per dar vita al giocattolo vuol dire avere un potere comunicativo grande. Tutto questo richiede allenamento, ed esercizio. È consigliabile quindi ripetere più volte, e in contesti diversi, le esercitazioni che accompagnano il testo, e di procurare un buon blocco per schizzi prima di iniziare questa lettura.

Perché anche la fantasia è una qualità da sviluppare ed esercitare.

## 1

### **Gioco e Giocattolo**

Due concetti per una stessa attività

Siamo tutti concordi nel definire il giocattolo come l'oggetto, e il gioco come l'azione che si svolge utilizzando l'oggetto, o anche in assenza di esso. Ciò che tiene legati i due termini è l'attività ludica prevista.

Ci sono però una serie di questioni da approfondire e che coinvolgono il progettista nel suo iter progettuale per dar vita a un nuovo prodotto destinato a questo tipo di attività.

Prendiamo per esempio la palla, un giocattolo che coincide con la forma sferica, alla quale il progettista può attribuire dimensioni, materiali, peso, dettagli costruttivi, colori e grafica. La palla può dar vita a un numero infinito di giochi, ed è proprio in base all'attività che vogliamo svolgere con essa che il progettista dovrà pensare e decidere tutte le sue caratteristiche, affinché quel prodotto possa soddisfare le funzioni pensate.

Non è escluso che spesso il progettista di un giocattolo sia anche l'ideatore e il propositore dei giochi che possono essere realizzati con il suo prodotto, quindi i concetti di gioco e giocattolo, che potrebbero sembrare indipendenti, in realtà devono tener conto l'uno dell'altro.

Ci sono una vasta gamma di giochi che non hanno bisogno di oggetti specifici per essere svolti.

I giocattoli invece, sia che vengano costruiti artigianalmente, sia che appartengano alla produzione industriale, funzionano in quanto danno vita ad attività ludica.

Nell'uso comune il termine "gioco", più ampio, tende ad assorbire quello di "giocattolo". Quando i materiali hanno un peso elevato sulla struttura del gioco stesso, come per esempio i giochi con le carte o i giochi da tavolo, si crea una identificazione più forte tra l'oggetto e il tipo di gioco. Diciamo "Giochiamo a questo gioco?", quando in realtà si tratta di un "giocattolo", ovvero di un oggetto, ma non chiamiamo un mazzo di carte "giocattolo" a meno che non vengano usate per costruire qualcosa, come una torre o una casetta. Il termine "giocattolo" viene assorbito dalla parola "gioco" generalmente in tutti i giochi da tavolo, destinati a un target di età più elevata.

Diciamo in sintesi che il "gioco" presuppone delle regole e può anche essere svolto senza oggetti, mentre il giocattolo corrisponde a un oggetto fisico e può essere utilizzato in più modi. Possiamo così parlare di "regole del gioco" e non di regole del giocattolo, perché il giocattolo in quanto oggetto assume di volta in volta le regole del gioco per cui viene utilizzato. Ci sono giocattoli da contemplare, come bambole, pupazzi, girandole, trenini... dove l'azione è minima ma la semplice attenzione all'oggetto è da sola fonte di immaginazione e fantasia. Oppure esistono giocattoli che richiedono maggiore manualità, con l'esercizio di azioni semplici e ripetitive, dove il divertimento consiste proprio nell'imparare a usarli commettendo errori, e sviluppando abilità, come lo *yo-yo*, il cerchio, l'aquilone, la palla, ecc.



In sostanza, il giocattolo può essere giocato più liberamente, senza regole. Un giocattolo può contenere delle istruzioni per il suo funzionamento o il suo montaggio, ma l'attività ludica e fantastica che ne consegue deve essere tutt'altro, e investire la sfera emotiva, creativa e d'immaginazione del bambino. Le istruzioni che ci permettono di mettere in funzione un giocattolo non devono esaurire l'attività ludica.

Un giocattolo per svolgere la sua funzione corretta deve dare possibilità di avventura, scoperta, sorpresa e gioia. Il progettista deve tenere conto di questa finalità.

Un giocattolo per avere la possibilità di sopravvivere per un certo tempo deve intrattenere il bambino con il suo immaginario. Attraverso la relazione con il giocattolo, il bambino proietta il suo mondo. Tale relazione può anche portare come atto estremo la rottura del giocattolo, che può avvenire per scoprirne i meccanismi, per esprimere la propria aggressività o semplicemente perché l'oggetto ha esaurito la sua funzione.

Ci sono due categorie di giocattoli: quella che comprende gli oggetti appositamente studiati dall'adulto per il gioco infantile, in cui il ruolo del progettista è chiamato in causa, e quella a cui appartengono tutti gli oggetti che non nascono come giocattoli, ma che diventano tali perché gli viene affidato un ruolo e sono investiti di un significato. In questa seconda categoria sono compresi tutti quegli oggetti presenti in una casa non strutturati come giocattoli, ma che diventano tali in mano al bambino. Si tratta per lo più di oggetti di uso comune e domestico, perché il bambino ha una particolare propensione a trasformare tutto ciò che trova in un giocattolo, essendo il gioco la modalità fondamentale con cui impara a conoscere

il mondo. La scopa diventa un cavallo da cavalcare o un'astro-nave, la sedia una casetta sotto cui rifugiarsi, la coperta una capanna, e così via. Questi giocattoli non strutturati rivestono però una grande importanza dal punto di vista cognitivo. Il bambino fa esperienze ludiche di grande valore e sviluppa fantasia e creatività.

Compito primario del progettista è quello di ideare giocattoli capaci di far fare esperienze ludiche significative e memorabili. Quindi una buona regola è quella di progettare giocattoli poco strutturati che lascino aperte molte strade alla fantasia e al contributo creativo del bambino. Dopotutto il progettista stesso come buona regola deve ascoltare e far venire fuori il suo bambino interiore, cercando un'associazione creativa di elementi che provengono da sfere concettuali differenti, ma che messi insieme danno vita a un concetto nuovo, fantastico e creativo, in cui il bambino riconosce gli elementi originari e, ripercorrendo la strada che ha portato il progettista a concepire quel giocattolo, arricchisce il proprio immaginario di soluzioni nuove.

Il progettista capace di semplificare, e rendere il suo progetto meno strutturato possibile, restituisce al bambino l'opportunità di continuare a sviluppare e arricchire il progetto stesso.

La pedagogia moderna attribuisce una grande importanza ai giocattoli non strutturati per l'educazione e lo sviluppo cognitivo del bambino.

La relazione bambino-giocattolo deve essere sempre una relazione educativa, e a tale proposito chiamiamo "gioco educativo" l'attività che sottolinea questa funzione.

Un buon progettista deve tenere sempre a mente la finalità educativa del suo progetto, senza la quale il suo prodotto risulterà per lo più decorativo.

Detto questo, i materiali ludici devono aiutare a sviluppare determinate abilità e conoscenze a livello intellettuale, sensoriale, psicomotorio. Fondamentali contributi ci sono stati forniti da Friedrich Fröbel, Maria Montessori e, per quanto riguarda i materiali non strutturati, dalle sorelle Agazzi.



**Materiali non strutturati, GAM Gonzagarredi Montessori**

## 2

### **Un tuffo nella memoria**

Ci sono echi profondi in ogni oggetto con cui entriamo in relazione

Poniamoci la domanda “come nasce un’idea?”.

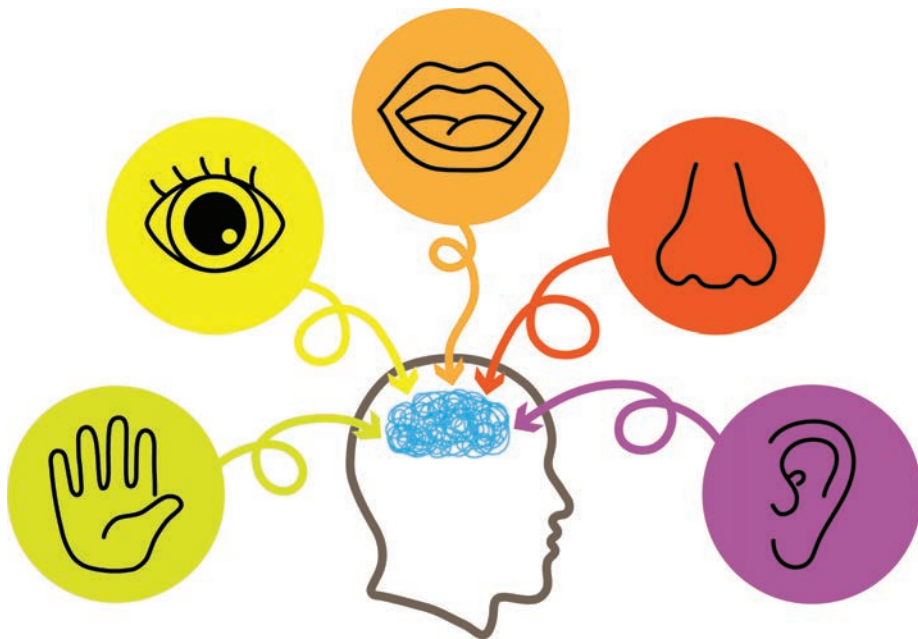
Cercherò di spiegare alcuni punti fondamentali di questo fenomeno facendo riferimento a quelle attività del pensiero che comunemente chiamiamo fantasia, invenzione e creatività.

Concentriamoci sul modo in cui la nostra intelligenza opera, tenendo conto dei dati memorizzati ricevuti dal mondo esterno, ma anche dal nostro personalissimo mondo interno.

In qualità di progettisti e inventori di nuovi prodotti dobbiamo sempre fare i conti con il nostro vissuto. Più il nostro vissuto è ricco, aperto e recettivo, maggiori saranno le possibilità di sviluppare e trasmettere creatività. Non tutte le persone sono dotate di particolare creatività o di un ricco bagaglio di esperienze tale da far sviluppare meccanismi creativi.

Il mondo esterno viene esplorato, captato e memorizzato dall’intelligenza, che mediante operazioni logiche ci permette di capire le cose che sono intorno.

Questa operazione avviene attraverso i sensi, in quanto recepiamo tutto ciò che ci circonda attraverso la vista, l’udito, il tatto, il gusto, l’olfatto. Quello che viene recepito viene fissato nella memoria.



### **Il nostro cervello riceve informazioni dai nostri sensi**

Si intuisce subito che la memoria di un bambino ha pochi dati, mentre quella di un adulto ne ha molti, e quella di chi ha vissuto molte esperienze e visto molte cose sarà senz'altro più ricca.

Riceviamo echi profondi da ogni cosa con cui entriamo in relazione, perché ci ricorda, ci fa rivivere situazioni e sensazioni, o semplicemente ci richiama un'idea.