

LIBRO

# DAL CONCEPT al giocattolo



Una guida stimolante per chi vuole apprendere gli strumenti del mestiere, ma anche un'utile lettura, ricca di spunti originali, per chiunque abbia a che fare con il fantastico mondo dei bambini e dell'educazione. Così Franco Angeli presenta il libro "Il giocattolo e il suo design - Dal concept alla realizzazione. Una guida per il progettista" di Irene Guerrieri, architetto e designer con una riconosciuta esperienza nel design del giocattolo.

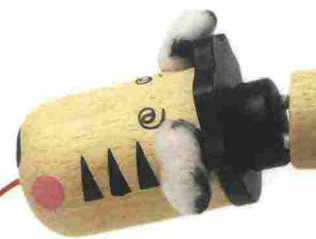
#### A quali obiettivi risponde questo libro?

Il punto di partenza è la grande passione per il tema del design e del progetto del giocattolo che porto avanti da oltre 25 anni

Abbiamo chiesto a IRENE GUERRIERI, architetto e designer, di condividere i passaggi fondamentali del processo che porta a sviluppare giocattoli capaci di assolvere con creatività alla propria funzione educativa andando contemporaneamente a valorizzare la modalità creativa propria del bambino di Marilena del Fatti

collaborando con diverse aziende e tenendo seminari e workshop presso università e scuole di specializzazione. Ho pensato che fosse arrivato il momento di mettere ordine nel materiale accumulato in questi anni e di organizzare in un unico volume i concetti che porto avanti nei miei workshop. Il libro è, quindi, rivolto in primis ai miei studenti, che sono architetti, grafici e progettisti, ma anche educatori, pedagogisti e, in generale, persone che negli ambiti in cui operano hanno a che fare con il bambino. Potrebbe essere utile anche per chi il giocattolo lo vende?

Per saper argomentare al



meglio un giocattolo è utile anche riuscire a coglierlo nella sua forza creativa, a comprendere quale stimolo vuole offrire al bambino e, di conseguenza, quali sono le abilità e il target a cui si rivolge. Sono tutti temi che affronto nel manuale.

**Come si approccia il progetto di un oggetto come il giocattolo che è chiamato a soddisfare tanti requisiti, la sicurezza, il divertimento, lo sviluppo di specifiche abilità...**

Il giocattolo di cui mi occupo è un oggetto educativo, che consente al bambino di apprendere un concetto o di sviluppare un'abilità. Pongo alla base della progettazione l'ascolto della nostra parte bambina, il tornare alla curiosità e alla modalità creativa del bambino, che dà origine al gioco mettendo in relazione oggetti appartenenti a categorie differenti. Partendo dalle forme geometriche base – il cerchio, il triangolo e il quadrato – e dai colori primari – il rosso, il blu e il giallo – si lavora per trovare soluzioni creative e nuove. Nelle mani del bambino un

oggetto come la scopa, che ha una funzione ben specifica, diventa un missile, un cavallo... Il progettista deve essere aperto a ricevere gli stimoli offerti dall'ambiente esterno e dalla natura, in modo da acquisire quegli elementi e quei dati che sono la benzina della sua creatività. La curva di una foglia di quercia, ad esempio, può ispirare la forma della tessera di puzzle.

**Una sfida aggiuntiva è che il giocattolo deve convincere il bambino, ma anche l'adulto.**

Come progettista cerco di portare avanti diversi concetti. Il giocattolo deve innanzitutto essere compatibile con valori come il rispetto dell'ambiente, e avere un prezzo accessibile a tutti senza distinzione. In termini pratici questo vuol dire usare materiali eco sostenibili, lavorare a un oggetto riproducibile, andando anche a semplificarlo per abbattere i costi.

Tengo conto anche degli aspetti che sono rilevanti per l'adulto, a partire dal ruolo educativo del giocattolo e dalla sua capacità di contribuire allo sviluppo di competenze e abilità specifiche. Lato genitore la comunicazione sul packaging è fondamentale. »



## IRENE GUERRIERI

Architetto, dedica i suoi studi e l'intera attività professionale allo studio del design, con particolare attenzione al design per l'infanzia e del gioco educativo. Ha collaborato e collabora con numerose aziende leader nel settore sia in Italia sia all'estero, vincendo numerosi premi. Docente in design del giocattolo, tiene seminari e workshop presso università e scuole di specializzazione. [www.ireneguerrieri.it](http://www.ireneguerrieri.it)



## LIBRO

È lì che si aspetta di trovare il certificato di sicurezza e le informazioni relative al target di età, alle skill che vengono sviluppate, al numero dei giocatori e se è richiesta la presenza di un adulto, come accade quando occorre utilizzare materiali (forbici e ago, ad esempio) che, per motivi di sicurezza, non possono essere inseriti nel kit. La comunicazione dei contenuti è cruciale ai fini del successo del giocattolo.

Mi capita spesso di trovare sul mercato giocattoli che, pur basandosi su un'idea creativa valida, non vengono compresi, perché non si è dedicato abbastanza attenzione a come comunicarli. Da ultimo, e non per importanza, il progetto deve tener conto anche dell'identità dell'azienda e di sue specifiche esigenze: se si caratterizza per l'uso di un certo materiale, se vuole utilizzare per tutta la linea lo stesso tipo di scatola, se propone giocattoli di dimensioni importanti o se è interessata a soluzioni che anche nel packaging minimizzano gli ingombri, andando incontro alle caratteristiche delle case contemporanee.

#### Come si svolge la relazione tra azienda e progettista e quanto è vincolante?

Nel libro cito il caso della linea Zookids che unisce due marchi rispettivamente rappresentativi di due materiali: il legno e il peluche. Quando mi contattarono per progettare questa linea, che è complessa essendo composta da circa 45 articoli, mi fu richiesto di trovare una relazione tra il legno, da sempre materiale iconico del marchio Sevi, e il peluche, che è identificativo

del marchio Trudi. Cosa che ho fatto inventando animali con la silhouette in legno da vestire con la pelliccia in peluche removibile. La giocabilità della linea sta proprio nel vestire e svestire questi animali, anche andando a invertire e a scambiare la pelliccia del leone sull'elefante o sulla zebra in modo da divertirsi a crearne di assolutamente nuovi. Il progettista propone un'idea di gioco, ma deve sempre lasciare un'apertura che consenta al bambino di diventare protagonista e continuare a progettare e a creare il gioco modificandolo. Da questo riceve grande soddisfazione anche in termini di autostima e coinvolgimento.

**Ha premesso che nella sua accezione il giocattolo deve essere educativo. Pensando all'innata capacità creativa del bambino, direbbe che esistono giocattoli che non**

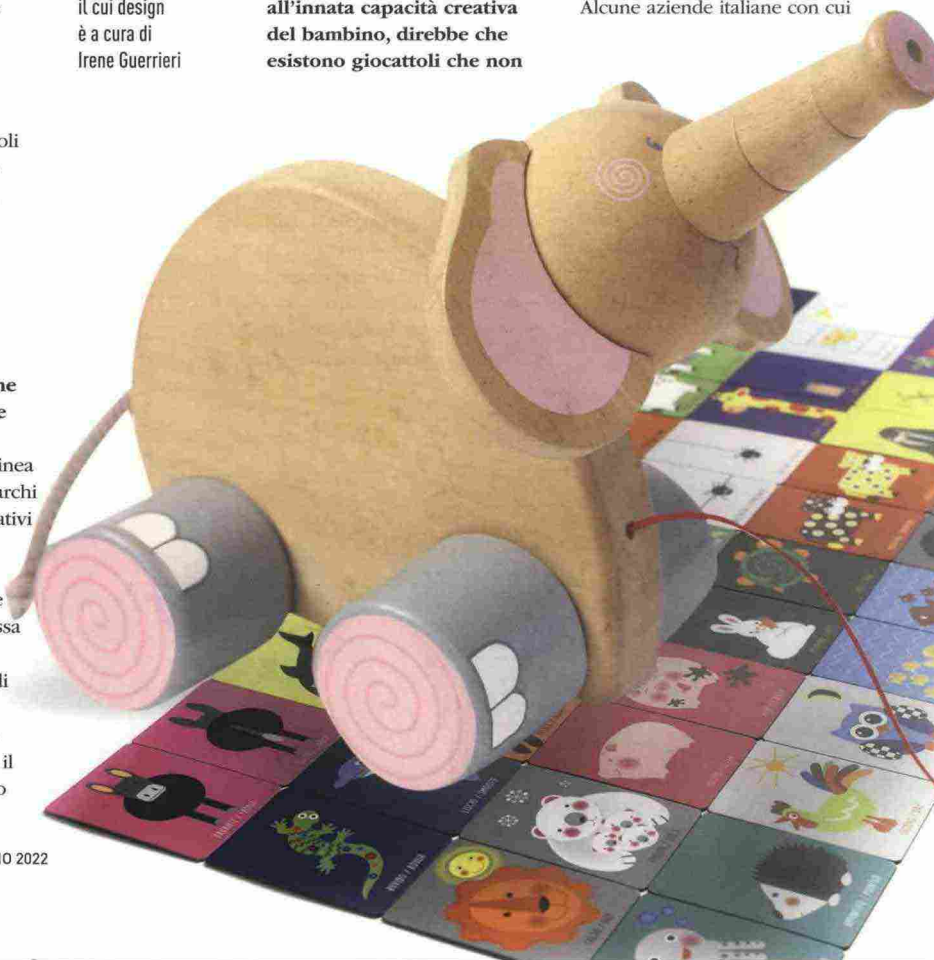
#### lo sono?

Si può trovare uno sviluppo educativo in tante proposte. A fare la differenza non è il se, ma il quanto un giocattolo è educativo e, soprattutto, se la modalità di gioco stimola in modo non guidato comportamenti negativi, come l'aggressività.

**Qui entra in gioco anche l'influsso del periodo storico e della cultura che lo caratterizza. Penso ad esempio alla distinzione per genere...**

Confezionare giocattoli per bambine in scatole rosa e quelli per bambini in scatole azzurre sta diventando sempre di più un retaggio del passato. In questo si distinguono soprattutto le aziende del Nord Europa. Alcune aziende italiane con cui

Alcuni prodotti, il cui design è a cura di Irene Guerrieri



lavoro adottano un approccio un po' più sfumato. Volendo intercettare anche chi, per varie ragioni, continua a ragionare sul genere, cercando di offrire comunque questo codice colori come elemento d'orientamento. Ciò che è cambiato è che i colori e le proposte vengono indirizzate in modo uniforme e che nel packaging manca qualsiasi riferimento esplicito al genere.

**Uno degli effetti della globalizzazione è la coesistenza di culture anche molto diverse tra loro e la volontà delle aziende di servire tanti mercati in contemporanea. Quali sono le sfide per il designer e progettista?**

In genere quando ci viene chiesto di progettare un giocattolo sappiamo in quali aree geografiche verrà commercializzato. Quando sono andata per la prima volta in un'azienda vicino a Shanghai mi spiegarono che servivo loro " perché abbiamo bisogno di un giocattolo che nello stile rifletta il gusto occidentale, perché è lì che dobbiamo andare a vendere". La distinzione tra oriente e occidente in termini di gusto permane, anche se un certo livellamento è comunque in corso. Avendo fatto diverse esperienze presso fornitori asiatici, so che, a causa del basso potere di acquisto delle loro famiglie, i bambini che vivono lì di solito non utilizzano i giochi che io disegno in Italia e che le aziende vanno a produrre lì.

**Nel libro cita lo yo-yo, la trottola o la palla. Quali sono gli elementi che hanno consentito loro di diventare degli evergreen?**

## IL LIBRO



Questo libro contiene le nozioni fondamentali da conoscere prima di iniziare a progettare un giocattolo. Una guida stimolante per chi vuole apprendere gli strumenti del mestiere, ma anche un'utile lettura, ricca di spunti originali, per chiunque abbia a che fare con il fantastico mondo dei bambini e dell'educazione. Avvicinarsi al design del giocattolo è soprattutto un imparare ad ascoltare e a guardare la bellezza che abbiamo dentro di noi e intorno a noi, con l'ingenuità, la freschezza e la curiosità dei bambini, per poi saper scegliere le giuste forme e i colori per comunicarla. Un percorso che l'autrice ama definire liberatorio e che può dare grandi soddisfazioni a chi sa metterlo in pratica.

Sono giochi semplici, che esistono fin dai tempi più antichi, sono presenti e riconosciuti in tutte le culture e sono stati sviluppati in tantissime varianti. La rivisitazione di questi giocattoli è un esercizio che propongo spesso ai miei studenti. La sfida è riuscire a proporli in una veste inedita senza sminuire quella semplicità immediata priva di complessità produttive e di utilizzo e quell'immediata giocabilità che li ha resi intramontabili.

**La digitalizzazione sta cambiando le logiche del gioco e del giocattolo e anche la sua funzione educativa, visto che i bambini di oggi nascono digitali. Cosa significa questo per il progettista?**

Rappresenta un'opportunità in più per sviluppare la propria creatività e progettazione. Se la sua domanda tende a stabilire come avviene il progetto sul digitale, la risposta è che i concetti sono quelli adottati per disegnare un oggetto fisico: idea creativa, sviluppo del concept, ricerca delle abilità che devono essere sviluppate ... Cambia forse il fatto che in questo caso le immagini e i personaggi vengono visualizzati in forma digitale, ad esempio in un'App.

**Una volta ultimato il progetto, è utile prevedere una fase di pre-test?**

È fondamentale ai fini del successo, anche commerciale, del giocattolo. Realizzo sempre dei prototipi anche artigianali per testare il giocattolo con bambini e adulti prima di proporlo. Poi ci sono i test effettuati dalle aziende che accolgono la mia proposta.

Nei giochi da tavolo serve per capire se il meccanismo ideato funziona correttamente, il tempo di effettiva durata della partita e il livello di coinvolgimento. In un giocattolo meno strutturato il test serve a capire se la comprensione della dinamica è immediata, se i giocatori si divertono o se, come capita spesso, ci sono delle correzioni, ad esempio formali (dimensioni degli elementi) da fare. 