

Il Politecnico e Assogiocattoli hanno organizzato un corso unico in Europa. In mostra da oggi i primi sei prototipi

SIMONE MOSCA

Nell'laboratorio dei sogni se un bambino immagina di volare pedalando, come Elliot nel film *Et, non c'è problema*. Anche qui, tra le strade della formazione milanese, zona Poli.design, un corso di alta formazione, il primo in Europa nel suo genere, prova a rincorrere la fantasia trasformandola in balocchi veri.

È il Design del giocattolo, branca del progetto mai esplorata prima in forma compiuta dal mondo accademico. Da oggi vanno in mostra 6 giochi ideati dalla tornata di 22 studenti e professionisti durante la prima edizione dell'inedito modulo didattico (Campus Bovisa, via Durando 10, Edificio 8, primo piano, lunedì-venerdì ore 10-18, fino al 4 maggio).

Il campionario di prototipi è notevole. Uno si chiama *Nido*, somiglia a prima vista al celebre "prato-ne", manto sintetico che Ceretti, Derossi e Rosso disegnarono nel 1971 e finito nella collezione permanente della Triennale. È in realtà un lettino che, trasformandosi, segue il bambino mentre cresce. Con i fili d'erba chiusi, è una culla, poi si espande diventando un tappeto, ripiegato di nuovo diventa una tana per giocare al riparo dagli adulti. *Light Rider* è un triciclo che grazie ad un sofisticato sistema di proiezioni led, costruisce attorno al "pilota" un ambiente virtuale dove si ha la sensazione di librarsi nel vuoto. *Lello* è un compagno per piccoli esploratori che diventa ombrello, cesto, slitta e piscina. *Lucillo* è il dondolo del futuro: reagisce attraverso una luce alle carezze, alle spinte, ai pugni. Finge di essere vivo.

«La forza di questi oggetti sta nell'essere stati immaginati a partire dai desideri più profondi dei bambini: volare, costruire un riparo, avere un amico con cui si è legati da un codice di segni unico...» spiega Arianna Vignati, 37 anni, dal 2000 al Politecnico Design e coordinatrice didattica del



LA PROF
 Arianna
 Vignati

Gli oggetti

La loro forza nasce dal fatto che gli studenti li hanno immaginati a partire dai desideri più profondi dei piccoli



LELLO

Un guscio adatto ai giochi all'aria aperta, in particolare con l'acqua e la neve: diventa cesto, ombrello, slitta e piscina

corso. «I 22 partecipanti hanno condotto una meticolosa ricerca etnografica attorno alla fascia 0-3 anni che ha coinvolto bambini, mamme ed educatori». E che soprattutto ha riunito, durante i due mesi intensivi del corso, 8 ore al giorno tra pratica e teoria, docenti di tutti i settori. «Artigiani, designer, esperti di marketing e comunicazione, pedagoghi, neuropsichiatri, specialisti di sicurezza e normative europee e ovviamente gli insegnanti di Bruno Munari».

C'era anche, coach ufficiale, Adam Shillito. A quanto pare uno tra i più famosi toy designer del mondo, autore della cucina per bambini Ikea e progettista per Mattel, Chicco e Lego, «una delle società più difficili da coinvolgere». Chicco è invece il tipico esempio di grande produttore italiano. «Aziende che vanno forte, soprattutto grazie all'export, ma che spesso non hanno un ufficio tecnico». Il settore ha fatturato 731 milioni di euro nel 2011, sente meno di altri la crisi e vede crescere le esportazioni in Europa e in Medio Oriente. «Ma fatica a sfruttare il traino del design made in Italy».

L'idea del corso difatti è venuta proprio ad Assogiocattoli: è stato il direttore Paolo Taverna a proporsi al Politecnico. E Milano, che non è la capitale produttiva di un'industria sparsa dovunque in Italia, si candida a diventare il centro culturale. Alla Design Library di via Savona 11 è nato un archivio dei cataloghi delle aziende ed i testi selezionati su gioco e design. E lo scorso 12 aprile, sempre in via Savona, durante il Salone del Mobile, 120 aziende si sono riunite per valutare i risultati del corso e garantire il proprio sostegno. Alcuni studenti della prima edizione lavorano già alla Ravensburger e alla Yellowbasket. Fino al 16 maggio è possibile candidarsi per uno dei 30 posti a disposizione per l'edizione numero 2, in partenza il 20 maggio. Obiettivo 3-6 anni.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Design per gioco

Al Campus Bovisa i sogni dei bambini diventano progetti



LUCILLO

Un cavallo a dondolo high tech, senza batterie, che reagisce alle spinte e alle carezze con la luce



www.5xmille.org

**LA TUA CURA È SCRITTA NEL TUO DNA.
 AL SAN RAFFAELE LA STIAMO REALIZZANDO.**

Con il tuo 5x1000 sostieni il Centro di Genomica dell'Ospedale San Raffaele e aiuti i ricercatori e i medici a proseguire nei loro studi e screening. Comprendere il DNA significa progredire più velocemente verso una medicina personalizzata che possa curare il diabete, la sclerosi multipla, l'infarto, la trombosi, le malattie rare e il tumore della prostata. Per saperne di più visita 5xmille.org

SANRAFFAELE

CODICE FISCALE
 07636600962

OSPEDALE SAN RAFFAELE
 NON C'È CURA, SENZA RICERCA.