

# Il design aiuta a crescere?

Amelia Valletta

*Come il design interpreta e progetta spazi ed elementi appartenenti al mondo dell'infanzia; tematica, questa, non sempre affrontata da aziende, progettisti e genitori.*

**D**a Bruno Munari a Riccardo Dalisi e Ettore Sottsass. Tutti i grandi del design italiano si sono interessati di progetti per i bambini. Con filosofie e modalità diverse ma sempre attente ad innescare un processo creativo di crescita. Ed oggi, cosa resta dei loro insegnamenti?

## PARADISE TREE

Cortina d'Ampezzo, agosto 2009. Il Grande Albero "Old Floor" aspetta tutti i bambini in piazza del Municipio. È un albero-gioco alto tre metri e mezzo, color arcobaleno, all'ombra della cui chioma, ogni sabato pomeriggio dello scorso agosto, bambini di tutte le età si sono riuniti per ascoltare fiabe, partecipare a laboratori interattivi e giocare insieme.

"Un omaggio a Bruno Munari", spiega Giampaolo Allocco di Delineodesign che ne ha curato il progetto, "nato per stimolare la creatività insita in ogni bambino. E forse anche dettato dall'essere diventato papà da pochi mesi. Nei suoi laboratori ludici, Munari lavorava sull'estrema ricettività sensoriale dei più piccoli, convinto che l'infanzia sia il momento più fertile per la formazione di una personalità pienamente creativa. La memoria percettiva registra fin dai primi anni di vita innumerevoli stimoli e attraverso la fantasia, il gioco e il coinvolgimento dei cinque sensi, i bambini possono crescere liberi da stereotipi e mantenere anche da adulti una mente dinamica ed elastica."



Cortina D'Ampezzo: grande albero Old Floor disegnato da Delineodesign.  
Cortina D'Ampezzo: Old Floor's Big Tree designed by Delineodesign.



Che l'albero sia un potente archetipo universale del nostro inconscio, non c'è dubbio, ce lo insegna anche Jung. Simboleggia la persona umana nella sua crescita e nella sua evoluzione. Ed è senz'altro una delle forme della natura più care ed imitate dall'uomo. Su questo tema Magis propone Paradise Tree, un progetto che prosegue l'impegno iniziato con gli altri prodotti della linea Mee Too per bambini dai 2 ai 6 anni. Disegnato da Oiva Toikka, artista finlandese di fama internazionale noto soprattutto per la sua collezione di uccelli in vetro per Iittala, Paradise Tree è un appendiabiti intelligente, i cui componenti possono essere interscambiati dando vita ad una costruzione sempre diversa per colori e composizione, crescendo con la crescita del bambino.



Smith Pro, tavolino con rotelle prodotto da Danese.  
Smith Pro, a small table with castors produced by Danese.

## LA CASA NELLA CASA

Nel 1971, Bruno Munari disegnò il famoso Abitacolo, che gli valse il Compasso d'Oro nel 1979 ed un presidio nella collezione del Moma.

Si trattava di uno spazio abitativo completo, una "casa nella casa", con tutto ciò che occorre: un letto, una scrivania, una libreria, un ripostiglio, un mobile trasformabile progettato in modo tale da crescere con la persona. Un luogo dove era possibile giocare ad arrampicarsi, ad appendere cose, a guardare dall'alto senza essere visti. "E poiché", spiegava Munari,

# Can design help children grow up?

Amelia Valletta

*How design interprets and conceptualises spaces and elements pertaining to the sphere of childhood; this theme is seldom addressed by manufacturers, designers and parents.*

From Bruno Munari to Riccardo Dalisi and Ettore Sottsass. All the prominent names of Italian design have handled projects for children. Albeit with different philosophies and methods, all of them have been conscious of the need to spark off a creative growth process. So what remains of their teachings today?

## PARADISE TREE

Cortina d'Ampezzo, August 2009. Old Floor's Big Tree attends all children in the Town Hall square. This is a rainbow-coloured play-tree standing three and a half metres high, under whose foliage children of all ages gathered every Saturday afternoon last August to listen to fairytales, take part in interactive workgroups or simply play together. "A tribute to Bruno Munari", explains Giampaolo Allocco of Delineodesign, who directed the project, "conceived to stimulate the creative capacity every child is endowed with. And possibly dictated by my becoming a father just a few months ago. In his playgroups, Munari used to work on the sensorial receptiveness of very small children, convinced that childhood is the most fertile period for shaping a truly creative personality. Starting from the earliest years, the perceptive memory registers innumerable stimuli and, through their imagination, games and the involvement of all five senses, children may grow up without being influenced by stereotypes and even maintain a dynamic and elastic mind through adulthood".

As we have also been taught by Jung, the tree is certainly a powerful and universal archetype of our unconscious. It symbolises the human being in his growth and development. And it is surely one of the forms of nature most loved and imitated by man. On this theme, Magis present their Paradise Tree, a project that pursues the commitment undertaken with the other products of the Mee Too line for children aged between 2 and 6 years.

Designed by Oiva Toikka, a Finnish artist of international fame, mainly known for his collection of glass birds designed for Iittala. Paradise Tree is an intelligent coat-stand whose elements may be interchanged to create constructions that vary in form and colour, as they grow with the child.





Baby Module, prototipo disegnato per Misuraemme da Deepdesign. Baby Module, a prototype designed for Misuraemme by Deepdesign.

“è una struttura, è pure facilmente smontabile, pronta ad assumere una nuova veste, correndo dietro alla fantasia...”.

Abitacolo ha contribuito a formare una nuova tipologia di camera per ragazzi, ad oggi tra quelle più gettonate e prodotte dalle aziende del settore.

Raffaella Mangiarotti e Kazuyo Komoda ne hanno realizzata una per Misuraemme, un prototipo di modulo abitativo con all'interno tutto il necessario: libreria, armadio, scrivania pieghevole, letto, comodino, ecc. “Nasce dal fatto che quando i genitori entrano nella stanza improvvisamente ci si sente disturbati nei propria privacy” spiega Raffaella Mangiarotti. “Oggi, il fenomeno Ikea ha in qualche modo diminuito la visibilità di molte aziende specializzate e i genitori, sapendo che la camera per i bambini dura poco ed è in continua evoluzione, preferiscono dirigersi verso aziende che propongono prodotti economici e meno duraturi. Anche perchè o trovi qualcosa di veramente bello e innovativo oppure preferisci spendere poco. Francamente quando vedo quelle camerette con mille colori, con i letti che scompaiono uno sotto l'altro, con le grafiche da teenager, provo un senso di vecchio. Un'azienda che invece penso abbia lavorato nella direzione giusta è la Stokke.



Cameretta per bambini prodotta da DIELLE. Children's bedroom produced by DIELLE.



Abitacolo disegnato da Bruno Munari nel 1971 e prodotto da Robots. Abitacolo designed by Bruno Munari in 1971 and produced by Robots.

Propone dei mobili che sono duraturi perchè evolvono con intelligenza nella funzionalità rispetto alla crescita del bambino, introducendo delle soluzioni estetiche che sono più compatibili con l'arredamento contemporaneo”.

Il tema della “casa nella casa” ispira, anche se con un approccio più ludico, Villa Julia realizzata da Javier Mariscal per Magis. Non è una semplice casetta di cartone per il gioco dei bambini ma un'esperienza di apprendimento dall'inizio alla fine. Fornita in un kit facile da assemblare, Villa Julia è pronta per essere montata e consente ad ogni bambino di assemblare, decorare, personalizzare, smontare.



Spindle e Spindle Baby, sedia per bambini proposta da Porro. Spindle and Spindle Baby, a chair for children presented by Porro.



## THE HOUSE IN A HOUSE

In 1971, Bruno Munari designed his famous Abitacolo, which won him the Golden Compass Award in 1979 and a place in the collection of Moma.

His was a complete living space, “a house within a house”, complete with everything: a bed, a desk, a bookcase and a cupboard, all adding up to a transformable piece of furniture designed to grow with its user. A place for playing and climbing in, for hanging things up, from which to look down at others without being seen. This is how Munari described it: “And since it is a construction, it can easily be taken apart and put together again as something different, whatever your imagination suggests...”.

Abitacolo has contributed to creating a new concept of children's rooms, one of the most popular and widely produced by manufacturers of this sector so far.

Raffaella Mangiarotti and Kazuyo Komoda have designed one such product for Misuraemme, a living module prototype whose interior contains the complete works: bookcase, wardrobe, folding desk, bed and bedside table etc. “It is based on the idea that when parents enter a kid's room unexpectedly, he feels that his privacy has been violated”, explains Raffaella Mangiarotti. “Today, the Ikea phenomenon has somehow obscured the visibility of many specialised firms, and parents, knowing that a child's room is destined to evolve constantly within a limited period of time, tend to be oriented towards those manufacturers who offer economical and less hardwearing products. Also because you either find something really beautiful and innovative, or you prefer to spend less. Frankly, when I see those multi-coloured kids' rooms with beds concealed one under the other, and teenager graphic designs, I get the feeling it's old hat. One firm I think has moved in the right direction is Stokke. They present furniture that is destined to last because it evolves intelligently in a way that is functional to the child's growth, while introducing aesthetically pleasing solutions that are more compatible with contemporary interior design”.

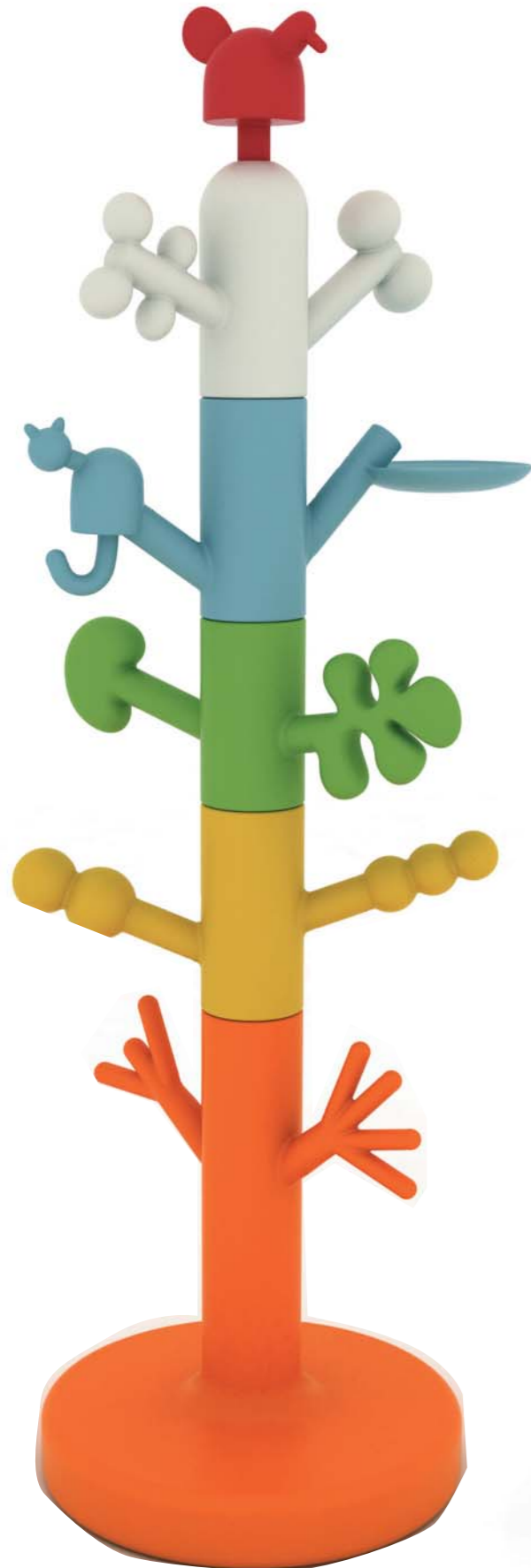
This time with a more playful approach, the “house in house” theme has also inspired Villa Julia, designed by Javier Mariscal for Magis. This is no mere cardboard wendy house for children to play in, but a real learning experience from start to finish. Supplied in an easy to assemble kit, Villa Julia is ready to be put up and it may be assembled, decorated, personalised and taken down by any child. The refuge-module theme lies behind the research carried out by Campeggi. Tent-sofà is very popular with children: it is an armchair bed by the Canadian designer Philippe Malouin. When it is time to make the bed, the mattress is extended and the side panels may be unfolded and placed all around and even above the bed, to create a shelter or private corner, as if it were a little camp.

## MICRO-MACRO

The latest edition of the Salone del Mobile certainly highlighted a renewed interest for design projects targeting



Paradise Tree, appendiabiti ad albero da Magis.  
Paradise Tree, a tree-shaped coat-stand by Magis.



Il tema del modulo-rifugio trasformabile è alla base della ricerca di Campeggi. Tent-sofà piace molto ai ragazzini: è una poltrona letto disegnata dal designer canadese Philippe Malouin. Quando è ora di preparare il letto, il materasso si stende e i pannelli laterali possono essere dispiegati e posizionati tutto intorno, e anche sopra, per creare un riparo, un angolo di privacy, quasi fosse un piccolo accampamento.

### MICRO-MACRO

Lo scorso Salone del Mobile ha sicuramente messo in luce un rinnovato interesse per il design destinato ai più piccoli. Uno dei trend percorsi è stato quello del ridimensionamento: cioè rivisitare arredi normalmente destinati ad un pubblico adulto per adattarli alle esigenze dei bambini. Porro rimpicciolisce la sedia Spindle e Kartell, per festeggiare i 50 anni della Barbie, riedita la celeberrima poltroncina in policarbonato Louis Ghost di Philippe Starck, vestendola di trasparenze rosa e imprimendo sullo schienale l'inconfondibile profilo "pony trail", a cui tutte, almeno una volta, avremmo desiderato di somigliare.

Similmente fa Biblos che, alla famiglia degli imbottiti della collezione Revival, aggiunge Hamelin, una poltroncina per bambini in serie limitata, un piccolo trono impreziosito dalla firma di Alessandro Mendini.

VeZZi di adulti o desideri dei bambini?

### LEARNING DESIGN

Probabilmente il design bisognerebbe spiegarlo ai bambini, prima ancora di proporglielo. E raccontare storie è sempre il modo migliore per attirare la loro attenzione. I 3 porcellini edito da Corraini, parla di case famose, monumenti dell'architettura del Novecento, ma anche di oggetti di design. La storia è nota, solo che questa volta, i protagonisti sono 3 mostri sacri del progetto: Le Corbusier, Frank Gehry e Frank Lloyd Wright, i quali, nei propri rinomati edifici



Villa Julia, kit casa di cartone da Magis.  
Villa Julia, a cardboard house kit by Magis.

e circondati da oggetti disegnati da alcuni fra i più rappresentativi architetti e designer di tutto il mondo, ricevono un giorno la visita del lupo cattivo. Attraverso i disegni di Steven Guarnaccia, i bambini possono così avvicinarsi dolcemente alla contemporaneità del progetto e forse un giorno anche comprendere le scelte dei propri genitori.



Tent-sofà, poltroncina trasformabile da Campeggi.  
Tent-sofà, a transformable armchair by Campeggi.



users of a very tender age. One of the trends currently being pursued is that of down-scaling: in other words, revisiting furnishing elements that normally cater for an adult public to adapt them to the needs of children. Porro reduces the size of the Spindle chair and, to celebrate Barbie's 50th birthday, Kartell revisits the famous Louis Ghost chair in polycarbonate by Philippe Starck, by dressing it up in transparent pink and decorating its backrest with a print of the unmistakable "pony trail" profile, a look which all girls, at least once in their lives, have longed to resemble.

Biblos follows a similar pattern by making an addition to its Revival collection of upholstered products: Hamelin, a child's armchair produced in a limited edition. This little throne is made even more precious by Alessandro Mendini's signature.

Adults' whims or children's desires?

### LEARNING DESIGN

Maybe design should be explained to children before presenting it to them. And storytelling is always the best way to attract their attention. The three little pigs published by Corraini, narrates of famous houses, the architectural monuments of the Twentieth century, but also design objects. The story is well known to everyone, but this time the protagonists are the 3 mythical figures of design: Le Corbusier, Frank Gehry and Frank Lloyd Wright who, in their famous buildings, and surrounded by objects designed by some of the most eminent architects and designers from all over the world, one day receive a visit from the big bad wolf. Aided by Steven Guarnaccia's drawings, children may be gradually initiated to the world of contemporary design and perhaps one day comprehend the choices their parents have made.