Giuliana Andretta

Laura Palazzo, giocattoli istruttivi autoprodotti

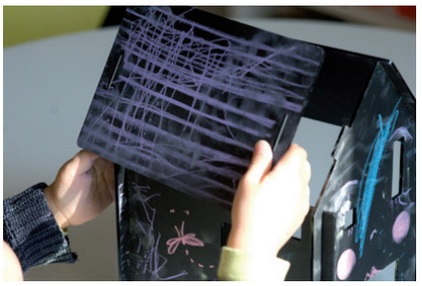
Un progetto nato dall'esigenza

A Napoli Laura Palazzo disegna e realizza in autoproduzione giochi per bambini che sono anche bellissimi oggetti di design per adulti

Laura Palazzo

«Il design e il progetto devono suggerire nuovi approcci di vita e nuovi utilizzi delle cose.» E' così che iniziamo l'intervista a Laura Palazzo, architetto e designer napoletano, nella sua casa piena di luce, e di giochi. Da alcuni anni Laura si dedica con amore all'autoproduzione di giocattoli, impegnando risorse in un progetto complesso ed entusiasmante. La sua formazione lasciava presagire la nascita di questa passione «All'università mi avvinceva la storia della Bauhaus e dei corsi sul visual e basic design, un misto tra psicologia della percezione e teorie degli elementi grafici, qualcosa che combinasse il sentire con il dire.» «Per me -dice- il progetto nasce dall'esigenza: quando sono diventata mamma mi sono chiesta cosa speravo che diventasse mia figlia. La prima risposta che mi sono data è che diventasse una persona autonoma. Questo è possibile se, come genitore, la aiuto a costruire la sua autostima e credo che il gioco sia uno dei momenti più istruttivi in questo senso.»
I giocattoli che Laura disegna e realizza sono affascinanti ed insoliti, al primo sguardo ti accorgi che come adulto vorresti possederli tutti, esporli e tenerli sulla mensola

> **"Bisogna far intuire al bambino che l'importante non è il numero degli elementi, ma delle combinazioni"**



Con semplici incastri è possibile sperimentare il passaggio dalle due alle tre dimensioni, costruendo la casetta che può essere decorata a piacere con i gessetti colorati

derli tutti, esporli e tenerli sulla mensola del salotto. «Ho mutuato i materiali dalla mia esperienza di architetto, sono nati per gli adulti: plexiglas, feltro, cartone riciclato», spiega Laura. La sua idea infatti è proprio quella di avvicinare l'adulto al gioco del bambino coinvolgendolo in un'attività che non lo annoi. Sembra un controsenso, ma a ben guardare la prassi è che si mutui il mondo degli adulti nel gioco dei bambini, cosa spesso inadeguata, e non il contrario. «Quando un genitore gioca con suo figlio – prosegue Laura – deve provare un vero interesse e trovare la voglia e la pazienza di guardarlo crescere ed imparare, altrimenti il piccolo avverte un disagio.»

È complesso auto produrre un oggetto?

«Certo – risponde Laura – perché il risultato deve essere perfetto, sicuro, appetibile e ripetibile.»

Le fasi da controllare oltre a quella dell'ideazione sono tante e richiedono diverse competenze: la progettazione dell'oggetto pensato implica la scelta del materiale ed il suo approvvigionamento, la conoscenza delle tecnologie di taglio e montaggio, l'ottimizzazione del processo di produzione. Laura provvede personalmente anche al packaging ed alla comunicazione, il tutto mantenendo il prezzo nel range prefissato, che abbia un legame con l'etica del progetto. I giochi in plexiglass ad esempio, cioè la casetta, Susanna la bambola e il puzzle, sono ricavati tutti da una lastra unica, così da ridurre al minimo lo sfrido di un materiale non economico.

Perché il plexiglass?

«Ho scoperto – racconta – che è un materiale scrivibile e cancellabile, poiché puoi pulirlo con uno straccio umido, così dopo alcune prove ho scelto la versione nero bisatinato colato, simile ad una lavagna, ma leggero e igienico. I bambini, contrariamente a quanto si creda, amano questo colore, basti pensare all'attrazione che hanno per telecomandi e cellulari. Inoltre è un materiale con una texture bellissima che attrae, come già detto, anche gli adulti. Una volta montata la casetta ad esempio, puoi metterci i pupazzi oppure le candele, puoi farla decorare al piccolo o usarla per scrivere messaggi.»

Il libro di feltro invece è in feltro poliestere, un materiale isolante usato in edilizia. È un libro senza trama, ha solo il titolo, che costituisce il canale di gioco nel quale si muoveranno i personaggi della storia che puoi inventare. Nella confezione ci sono figure in eccesso, proprio perché si possa scegliere cosa usare e cosa lasciare nella scatola. Questi giochi hanno una matrice comune, sono incompiuti: puoi assemblarli, decorarli, utilizzarli in vari modi e poi puoi disfarli per poi ricominciare. Sono pensati per bambini dai 2 ai 7 anni: il puzzle e la bambola ad esempio sono per i piccolissimi, mentre la casetta e le storie di feltro possono andare bene anche per i più grandi. Propongono al bambino un'infinita combinazione di soluzioni di montaggio, di decorazione e , in ogni caso, di narrazione. «La cosa più importante – spiega Laura – è che il bambino percepisca quanto la sua interazione con l'oggetto sia fondamentale per il risultato: è così che scopre le sue capacità e inclinazioni. La trasformazione è una parte della crescita; attraverso la combinazione infinita degli elementi finiti si giunge alla soluzione del problema e dunque alla soddisfazione. Bisogna far intuire al bambino che l'importante non è il numero degli elementi, ma delle combinazioni. Temo invece che oggi si vada nella direzione opposta: si preferisce mettere a disposizione un enorme numero di strumenti così che la soluzione arrivi attraverso le cose e non le idee.»

www.laurapalazzo.com

Il libro senza trama... e la storia la inventi tu

© RIPRODUZIONE RISERVATA