

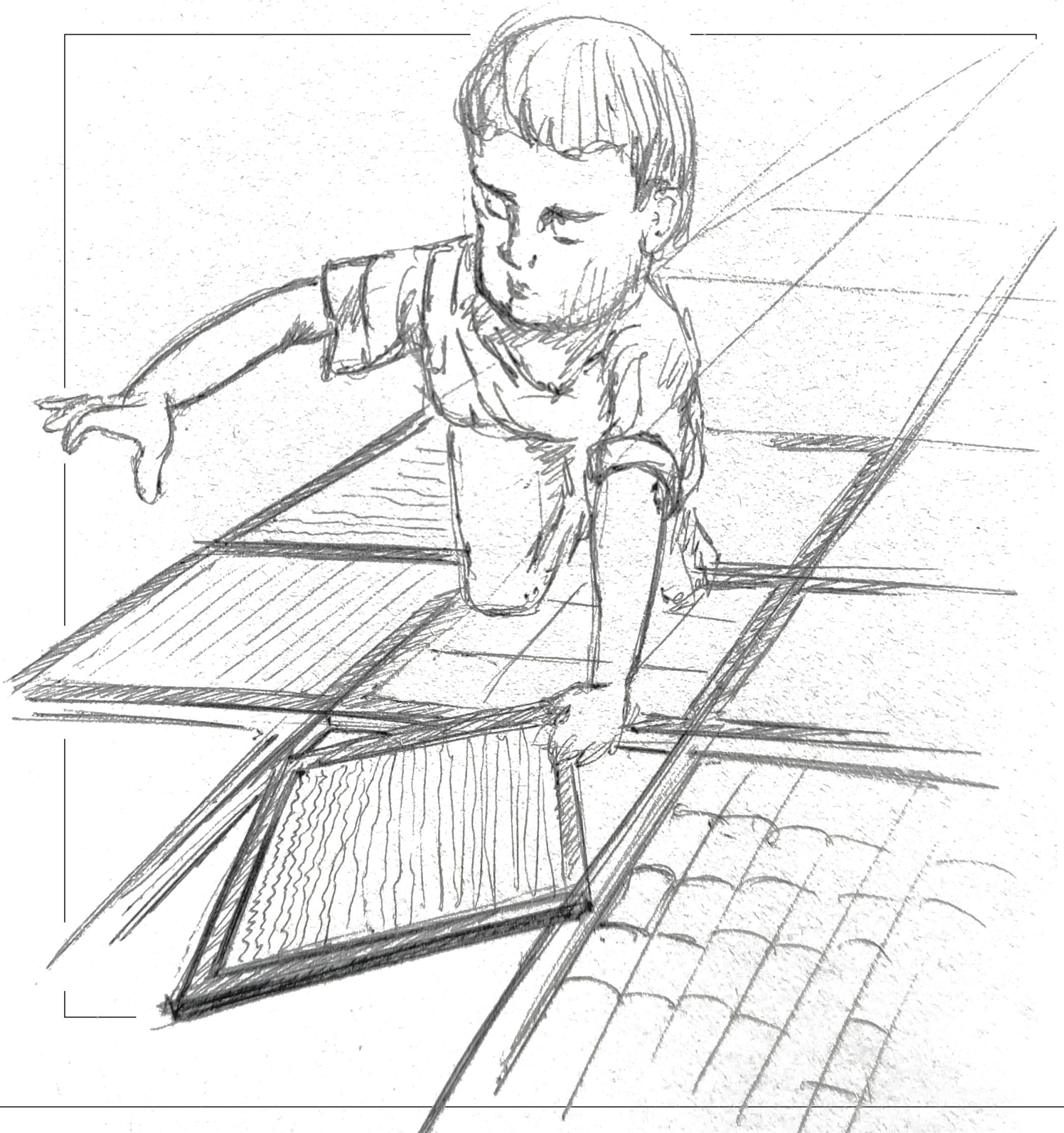
Doppia_mente

Doppia_mente

Doppia_mente

Doppia_mente

The image shows a square diagram with thick black lines. At each of the four corners of the square, the text 'Doppia_mente' is written in a black, sans-serif font. The text is oriented such that it is parallel to the adjacent sides of the square: top and bottom text are horizontal, while left and right text are vertical.



"Tutto ciò che un bambino memorizza, resterà nella sua memoria e formerà la sua personalità." Fantasia, B. Munari

"Doppia_mente" è un progetto di sviluppo infantile che coinvolge due sensi: la vista e il tatto. L'obiettivo è contribuire alla crescita cognitiva dei bambini. Il nome stesso, "Doppia_mente," fa riferimento a questa natura ambivalente, unendo le parole "Doppia" e "mente." L'oggetto in esame, nella sua semplicità, rappresenta la sintesi di un processo molto più complesso che combina il design giapponese con lo studio del grande designer italiano Munari.

La genesi di "Doppia_mente" risiede nel tatami giapponese, un particolare tipo di pavimentazione intrecciata in paglia. Questo tappeto sensoriale è finalizzato alla crescita dei bambini, valorizzando i tessuti, tramite l'accostamento di texture e colori diversi. Grazie a numerose permutazioni, "Doppia_mente" è in grado di infondere nei più piccoli una vasta gamma di sensazioni, dalla felicità alla leggerezza e oltre. Quello che apparentemente sembrerebbe un semplice tappetino si rivela essere qualcosa di molto più complesso e intrigante.

Realizzato utilizzando una spugna internamente, questo oggetto è rivestito esternamente con diversi tipi di tessuti, tra cui velluto, raso e canapone. La selezione di questi tessuti è basata sulla loro consistenza, che influisce sulle sensazioni tattili. I colori vivaci, scelti seguendo la teoria dei colori primari, incoraggiano il bambino a esplorare, scoprire e divertirsi. Un progetto che stimola la creatività, proprio come sosteneva Munari:

"Si tratta di inventare giochi attraverso i quali i bambini possano imparare sempre qualcosa di nuovo, possano impadronirsi di tecniche nuove e capire le regole del linguaggio visivo."

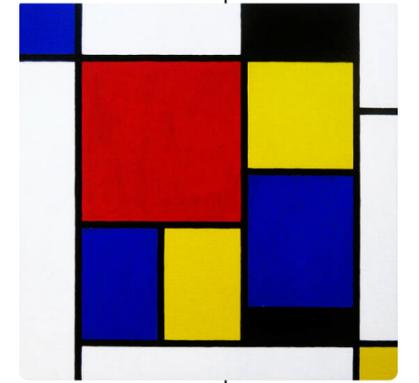
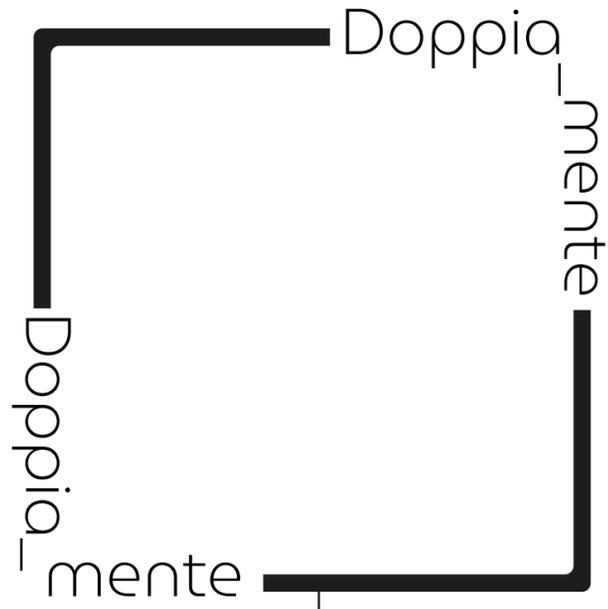
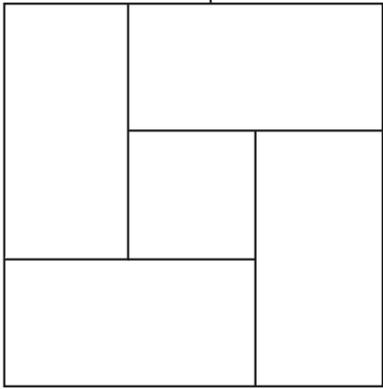
Fantasia, B. Munari"

concept



I prelibri

Totami



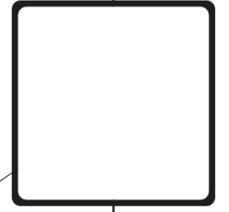
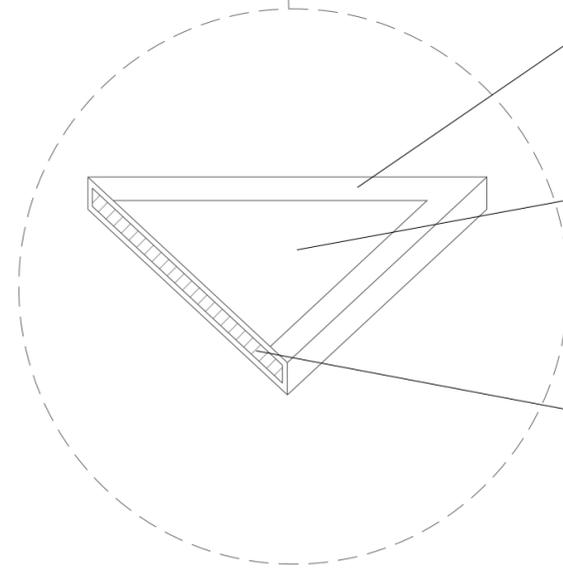
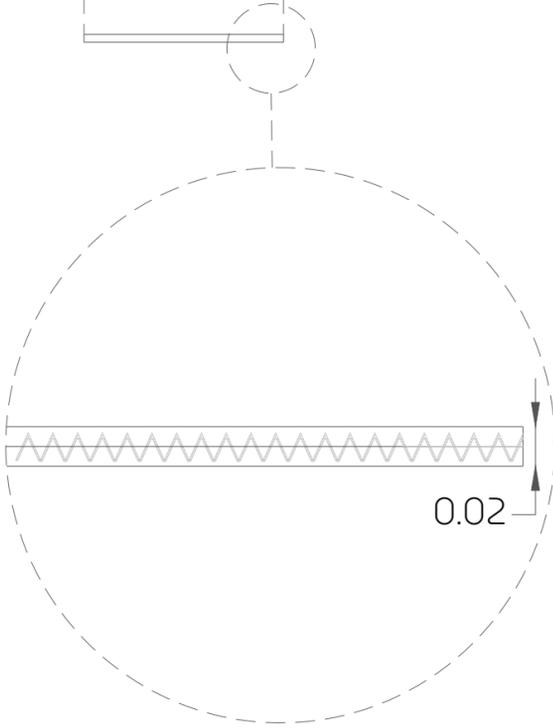
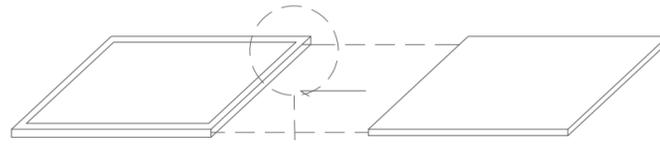
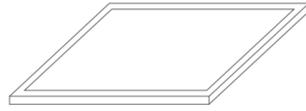
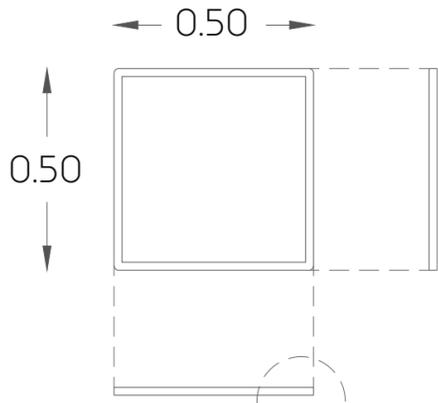
Piet Mondrian



Laboratorio dei sensi

dettagli tecnici

1 metro



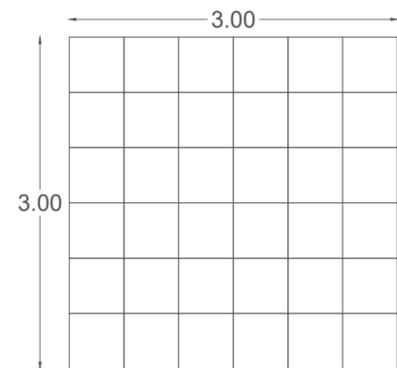
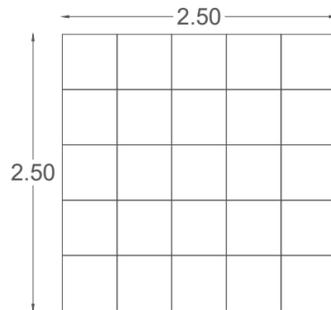
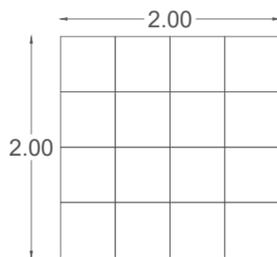
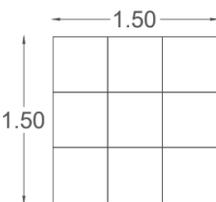
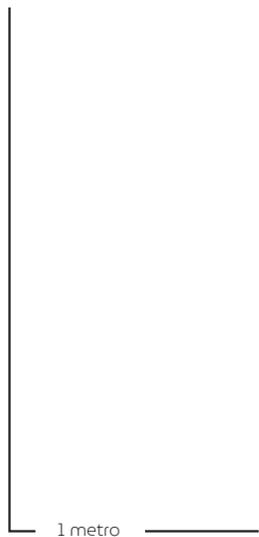
cotone nero



tessuto scelto



gommapiuma



tessuti e colori

rosso — giallo — blu — bianco — nero

Velluto

morbido



passione



energia



calma



semplicità



mistero

Raso

liscio



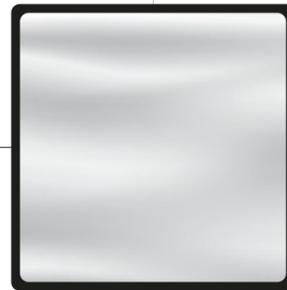
amore



positività



serenità



libertà



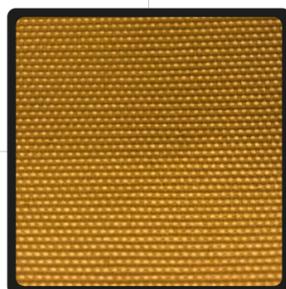
eleganza

Canapone

ruvido



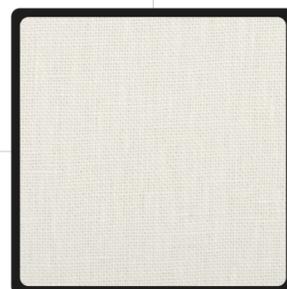
pericolo



ottimismo



tristezza

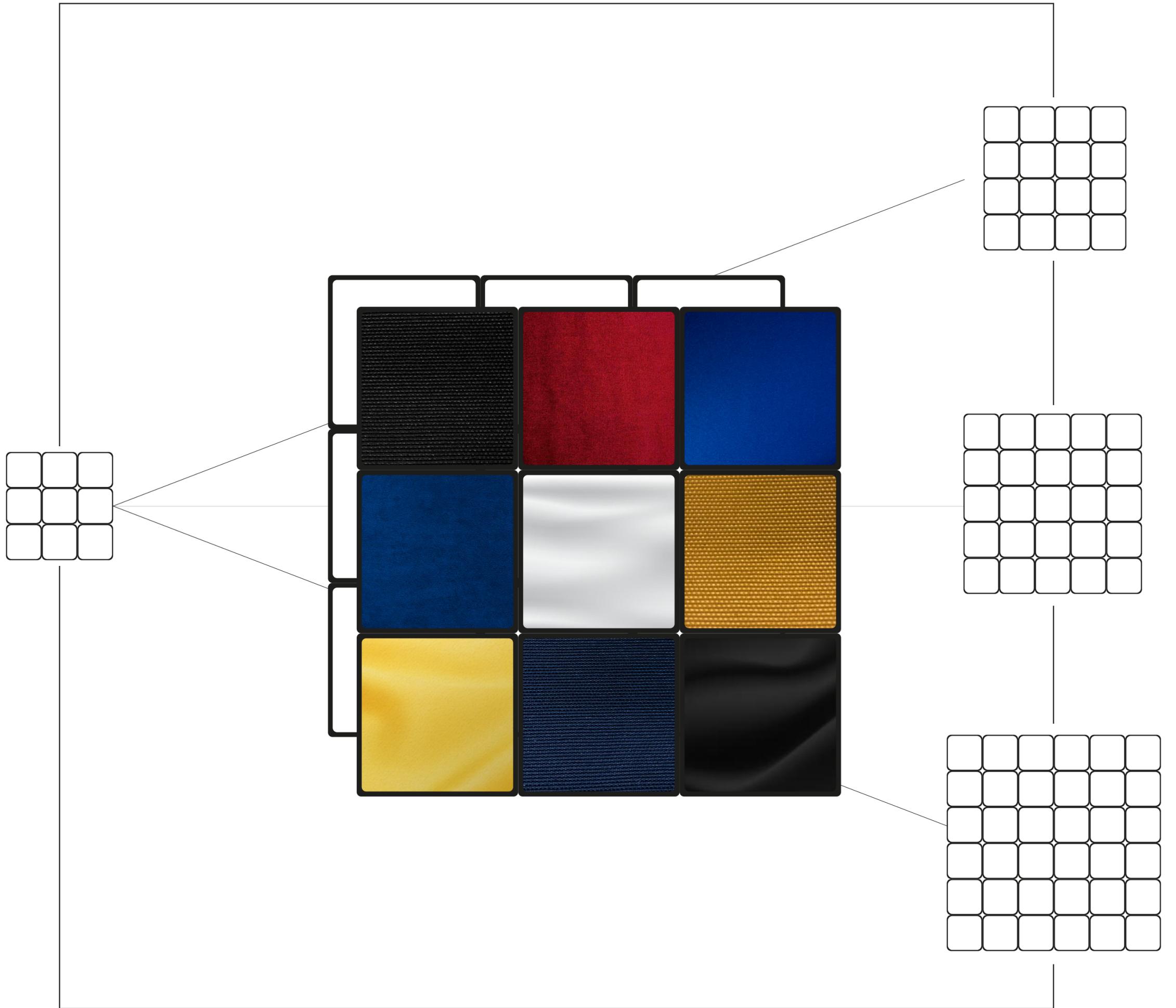


purezza

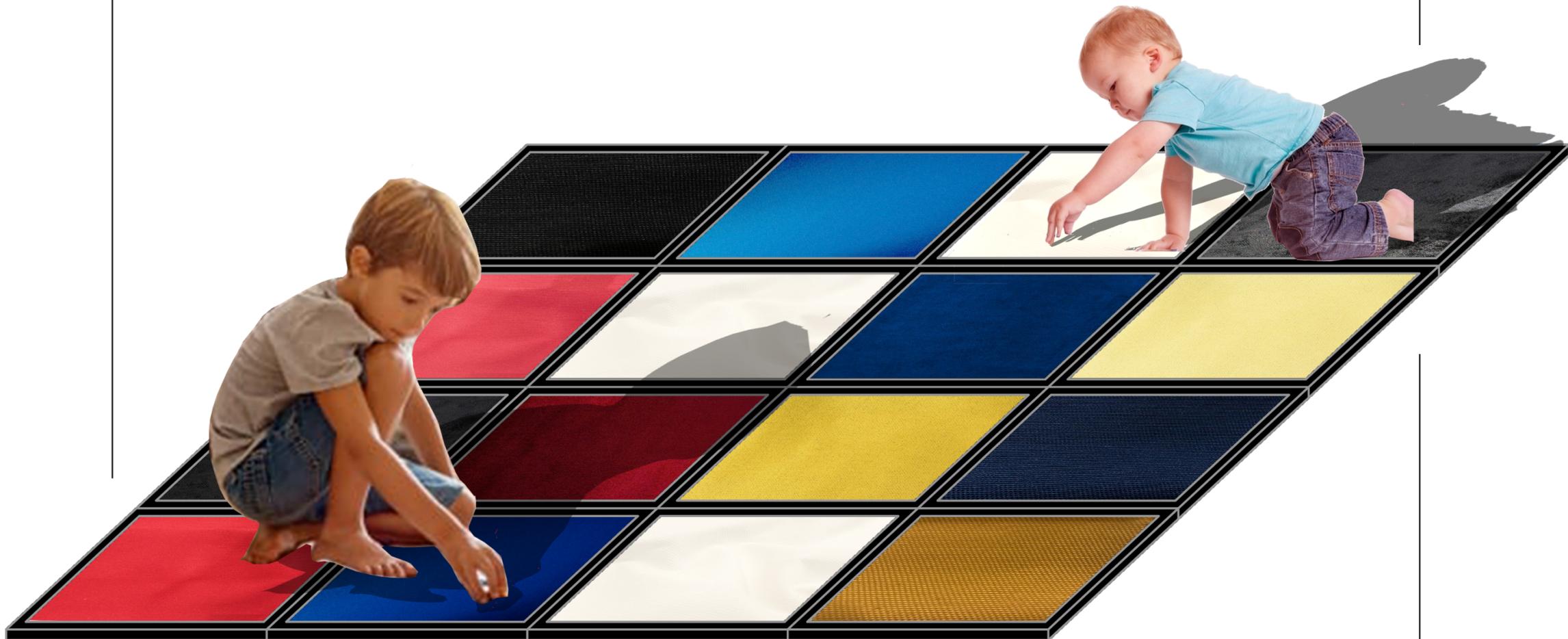


angoscia

composizione



Doppia_mente



"Si tratta di inventare giochi attraverso i quali i bambini possano imparare sempre qualcosa di nuovo, possano impadronirsi di tecniche nuove e capire le regole del linguaggio visivo."

Fantasia, B. Munari"