

KEEP CURIOSITY NOT QUIET

让孩子去探索，而不是保持安静

文Writer_Coathy 图Pictures_Moluk



Alex Hochstrasser在为北京国际设计周而来到中国的瑞士设计师里可能是个头最高的那个，但这丝毫不妨碍他的耐心和亲和力。他蹲下来同参观者一起观看介绍他的产品——Bilibo和Plui的视频，屏幕前面就摆放着五颜六色的塑料玩具，虽然马上被这些玩具所吸引住目光，但他还是乐呵呵地告诉你，还是先看一下视频比较好哦。他解释说这是为了避免参观者对他的作品用途产生疑惑。



Alex于1973年出生于拥有良好设计传统的瑞士，毕业于具有跨界和先锋精神的苏黎世艺术设计大学工业设计系，之后在巴塞罗那、旧金山、纽约和东京的知名设计公司工作积累经验。但相较于大部分同行喜欢为成人世界设计家具或灯具，保持一颗童心的Alex最后把自己的设计领域定位于玩具。2001年他设计了他的第一款玩具Bilibo，这是一个类似壳型头盔一样的塑料体，拥有各种颜色，简单但并不乏味。这款玩具给他带来了许多奖项，并且获邀在纽约现代美术馆(MoMa)展出。

2011年，Alex同建筑师姐姐共同成立了玩具公司Moluk。提到这个名字，还有一段故事。当时Alex正好从印尼的摩鹿加群岛潜水回来，再加上从小就对软体动物如贝壳蜗牛等非常着迷，于是“发明”了这个发音很相近



小孩想着怎么玩，大人想着怎么用。
孩子在玩具中并不是不去寻找意义，
他们会赋予玩具一个意义。



的名字(mollusc即是软体动物的意思)，而它的寓意是对新鲜事物充满期待和好奇心。

Moluk玩具公司设计的玩具与其他产品的最大区别是简单。这个简单除了形态上的简单抽象之外，还包含更重要的一层意思：Moluk的玩具没有任何使用规则和说明书。它们没有既定功能，也没有使用守则，但是却能吸引孩童的注意力，去主动赋予其含义。这种摆脱功能性和明确目的性的小玩意，正是Alex希望带给孩子们的：让他们在玩耍中尽情发挥想象力。

01. Bilibo玩具组合
02. Bilibo, Alex第一个玩具设计, 2001



S= Surface

A=Alex Hochstrasser

S：怎么想到为孩子设计玩具？

A：我是三个孩子的教父，每次在他们生日或者是圣诞的时候为他们买礼物都让我很沮丧，因为商店里玩具基本都一样，而我想要一些非传统的新的东西。于是我开始琢磨设计玩具，在大学的最后一个项目我终于决定做玩具设计，然后我做了很多研究，去幼儿园看他们怎么玩、他们怎么与物打交道。如果玩具太简单，孩子很快会厌烦。所以我开始寻找一些能够唤起他们好奇心，让他们参与其中的东西。

S：那如何通过玩具让孩子产生好奇？

A：让孩子产生好奇并不厌烦是个问题。那些

〇〇

很可惜的是现在城市里孩子能玩的地方越来越少，所以我们才要用玩具让孩子在城市里去探索，而不是为了让他们暂时安静。

〇〇

能让孩子们自由玩耍的玩具比较好，如果集中在功能性或者玩具的意义上，在一个月或一个星期后就会发现玩具都差不多一个样。但如果在设计上抽象一点，让孩子可以通过不同方式玩，比如可以坐在上面，可以戴起来之类，就会变得每天都很有趣。对设计师来说，保持新鲜感是个很重要的课题。

S：Bilibo 这个玩具的核心概念是什么？

A：想象力和探索。我们试图去设计当代的玩具能使孩子更具主动性，创作性并且运用他们的想象力。

S：现在小孩子的玩具好像都不需要跟别人一起玩了，不像我们小的时候，喜欢跟其他孩子一起玩弹画片，跳大绳之类。



n4



n6

A：我在幼儿园观察的时候，都有成组的孩子在一起玩，角色扮演之类的。群体玩的游戏也叫社会游戏（social games），你需要协商，有规则，有人扮演，有奖赏惩罚等，这些是适合年纪大一些的孩子，甚至跟他们父母一起玩。但我们设计的是一个更自由的玩具，没有开头和结尾，需要你用你的想象力。

S：你的玩具想法都来自自然物吗？

A：我希望设计的东西都能在以前看到的形象里找到原型，可以是一棵树，一只乌龟，一个贝壳等，但又不具体，可能换个角度又像别的东西，可以让孩子从中找到一种记忆的原型，但还是开放的，不确定的。

S：你们生产为大人玩的游戏吗？



n7

03. BOING light balls, 随着球体旋转而改变颜色, 2004
 04. Plui, 水中玩具, 与Johanna Rickenbach一同设计, 2011
 05. (YO)² DELTA, 与美国设计师Lee Spector一同设计, 可以横向转动, 2007.
 06. 玩具Astrojax MX, 2011
 07. Babal玩具, 可以拼装, 接和扔, 有各种颜色组合, 2005



n5

A：我们主要生产孩子的玩具，不排除这些游戏对大人也很有吸引力。但可惜的是，成年人面对我们这款游戏经常有点困惑，不知道怎么玩。他们总是问：这是什么？干什么用的？他们已经被功能性占据了。小孩想着怎么玩，大人想着怎么用。孩子在玩具中并不是不去寻找意义，他们会赋予玩具一个意义。

S：我总有一种疑惑，觉得现在孩子是不是已经有太多玩具了？

A：这个问题是个很核心的问题。因为现在有更多的玩具，也造成了很多的浪费，但是大部分玩具就跟电视机一样，是单向的，很快让人厌烦，我们希望的就是找到能让孩子注意力集中的东西，这也是一种可持续的方式，因为如果这个玩具可以让孩子玩上十年，那就是环保了。而Bilibo使用的材质和它的独特造型，可以保证它在低温下也不会开裂，从材质上保证能玩十来年的。

S：现代玩具的情感因素好像也降低了。

A：谁给你玩具其实跟玩具本身是两回事，我们尽力让玩具本身带上一些情感因素，比如Bilibo，如果你把两个扣在一起就能看到一笑脸，而且也可以在水里玩。它虽然抽象，但是并不冰冷。

S：你最喜欢的玩具是什么？

A：我非常幸运能够在乡下长大，所以我大部分时间都在外面，森林里啊河流边啊，这是我最好的回忆之一，可以在河里游泳，树林子里玩，基本不需要玩具。丹麦乐高LEGO玩具和泰迪熊我也很喜欢。我有特别多的泰迪熊，给他们命名并赋予角色是我的乐趣，比如这个是国王，那个是皇后之类，用来创造一个我的世界。很可惜的是现在城市里孩子能玩的地方越来越少，所以我们才要用玩具让孩子在城市里去探索，而不是为了让他们暂时安静。