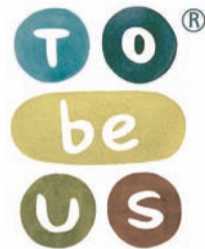




LIMITED
EDITION

.....
Handmade in Italy



100% Made in Italy: testa, cuore e mani

Un gioco che nasce da un progetto: di design e di vita

Realizzato in legno di cedro del Libano: profumato, bello, naturale

Un gioco ecologico: forte, resistente, semplice

Un pensiero da insegnare: rispetto, riuso, sostenibilità

Un gioco per i bambini, uomini e donne di domani

100% Made in Italy: head, heart and hands

A toy born from a design as well as a life project

Made of cedar wood: aromatic, beautiful, natural

An ecological toy: strong, simple

A thought to be taught: respect, reuse, sustain

A toy for children and adults of tomorrow



In fondo si tratta solo di una linea, niente di più, un blocco di legno e una linea. E la linea a ben pensarci è il principio primo dell'architetto, ovvero disegnare, che è un pò diverso da progettare: disegnare è dare un profilo istintivo alle cose. E così queste piccole macchine per bambini andavano fatte disegnare da chi ha un tratto inequivocabile, il tratto dei nostri padri del progetto. Sono nate 5 macchinine: per vendere fiori profumati, sfrecciare come Nuvolari, fare il pompiere, guidare da Re, oppure girare il mondo con la propria casa. I sogni dei grandi maestri tornati un attimo bambini, a regalarci un grande gioco per bambini, e un piccolo sogno per adulti.

It is nothing more than a line and a block of wood. And the line, if you think, is the first principle of an architect. Drawing is different to planning: to draw is to give an instinctive profile to a thing. And so these little toy cars had to be designed by someone who has an unequivocal trait, the mark of our project's fathers. The result are 5 toy cars: for selling flowers, to race like Nuvolari, to be a fireman, to drive like a King, or to travel the world with his house. The dreams of our masters who became kids for a while, let us give a big game for children and a little dream for adults.



La Casa Mobile

design Mario Bellini

A 9 anni la mia prima creazione: una casa, una casa vera di mattoni in cui si poteva entrare e giocare, in cui c'era anche un caminetto. Crescendo, ho iniziato gli esperimenti coi mezzi mobili, all'interno dei quali volevo ricreare il senso di accoglienza del salotto di casa. Il Kar-a-Sutra, un'automobile sottilmente diversa, voleva evitare ogni riferimento alle roulotte, miniature spesso grottesche della mitica casa per le vacanze. Il Transporter Volkswagen, un salotto viaggiante, è stato testimone dei viaggi con la mia famiglia. Vi si poteva conversare, prendere un tè, ascoltare musica, rilassarsi, assistere, osservando dai finestrini, allo spettacolo del viaggio, dei luoghi che incontravamo. Quando ho realizzato il modello per TobeUs forse avevo in mente questi ricordi: la casetta di mattoni del bambino, i salotti viaggianti dell'adulto.

When I was 9, my first creation was a house, a real house made of brick in which you could go in and play, there was even a little fireplace inside. Growing up, I've started experimenting with the vehicle designs, in which I tried to recreate the sense of welcome you can find in your living room. The Kar-a-Sutra, a car slightly different, avoiding every references to the caravans, often freaky miniatures of the legendary holiday homes. The Transporter Volkswagen, in which I've travelled all around the world with my family, was a mobile living room where you could chat, drink tea, listen to the music, relax or simply enjoy the view outside. Perhaps, when I designed the TobeUs model, I had these memories in my mind: my brick house and the adult mobile living rooms.

La Nuvolari

design Andrea Branzi

«Il mio modellino "Nuvolari" ha origine dal ricordo delle automobiline con cui giocavo durante gli anni '50 e anche delle "Mille Miglia" che andavamo a vedere sulle prime rampe che da Firenze portano verso la Futa. Quei modelli aereodinamici, nati dal Futurismo, sembravano promettere un futuro "a tutta velocità", ma probabilmente erano soltanto il sintomo di un paese che si sentiva "in ritardo" rispetto al resto del mondo e affidava a Tazio Nuvolari il volante per un disperato recupero...»

«"Nuvolari" comes from my childhood memories of the little toys cars I used to play with during the 50s, but also from "Mille Miglia Races" that we used to see in Florence. Those aerodynamic models born from Futurism seemed to promise a future "with all the speed", but probably, they were just a manifestation of a country, which felt that it fell behind the rest of the world, which put the steering wheel into Tazio Nuvolari hands to fight for a desperate comeback...»





Il Fiorino

design Alessandro Guerriero

Fiorino nasce dall'umiltà dei lavori itineranti. È un moderno risciò che ospita profumi anziché sudore. È una piccola macchia colorata all'angolo di una via...li fermo... mostra i sogni del momento. Chi passa sa già tutto questo e sorride.

Fiorino is born from street works humility. It is a modern rickshaw which holds fragrant smell instead of sweat. It is a little coloured spot on a street corner ...standing still... displaying the dream of the moment. Anyone who passes by already knows everything about it and smiles.



Il Camion dei Pompieri design Italo Lupi

Da bambini molti vogliono fare i pompieri, moltissimi i poliziotti, pochissimi il Papa. In più i pompieri hanno la bellezza del loro camion (... più in Inghilterra e in USA che non in Italia) lo sflogorio del loro rosso, il timbro acuto delle sirene. In un mondo dove tutte le auto e i camion tendono ad essere uguali, l'auto/pompieri pare distinguersi con forza.

When we are children many of us would like to be firemen, so many more would like to be policemen, almost no one wants to be the Pope. In addition, the firemen have the beauty of their truck (...more in England and in the United States than in Italy): their bright red paint, the high pitch of the sirens. In a world where all the cars and trucks tend to be the same, the firemen's truck seems to be extremely different.





La Reale

design Alessandro Mendini

L'automobile "Reale" serve ai bambini per giocare al Re e alla Regina. D'accordo che oggi sarebbe più giusto pensare alla Limousine del Presidente di un paese democratico, ma bisogna ammettere che il gioco al Re e alla Regina rimane il più bello. Naturalmente due automobili uguali: una per il Re e una per la Regina.

With the toy car "Reale" the children can pretend to be a King or a Queen. We all agree that today a more acceptable idea is of a Democratic country President in a Limousine, but we need to admit that pretending to be a King or a Queen is still more fascinating idea. Obviously two identical cars: one for the King and the other one for the Queen...



Mario Bellini

Architetto e designer di fama internazionale, vincitore di 9 Compasso d'Oro, è anche stato direttore di Domus. Il MoMA gli ha dedicato una mostra monografica nel 1987. Numerosi gli allestimenti di mostre in Italia e all'estero. Dagli anni '80 ha realizzato il quartiere Portello di Fiera Milano, il Centro Esposizioni di Villa Erba, il Tokyo Design Center, Natuzzi America Headquarters, la Fiera di Essen, la National Gallery of Victoria a Melbourne. In avvio il Centro culturale di Torino e la ristrutturazione della Pinacoteca di Brera. In corso: il Museo delle Arti Islamiche al Louvre; il restyling del quartier generale della Deutsche Bank; il Verona Forum; il Museo della Città di Bologna; a Genova il complesso del Parco scientifico-tecnologico; il nuovo Milano Convention Center.

Architect and designer. He was a director of Domus magazine. He has won a 9 Compasso d'Oro. MoMA of New York dedicated to a monographic exhibition to him in 1987. Furthermore, he prepared numerous exhibition arrangements in Italy and abroad. Since the 80s he completed projects in the Portello Fiera Milano Quarter, the Exposition Centre of Villa Erbe in Como, the Tokyo Design Center, Natuzzi America Headquarters, Essen Exposition in Germany, the National Gallery of Victoria in Melbourne. Current projects under construction are: the new Cultural Centre in Turin, the restyling of Pinacoteca Of Brera, the restyling of the new headquarters of Deutsche Bank, the Verona Forum, the City Museum of Bologna, the Scientific-technological park in Geneva and the new Conversion Centre in Milan.

Andrea Branzi

Andrea Branzi, architetto e designer, nato a Firenze nel 1938, dove si è laureato nel 1966, vive e lavora a Milano dal 1973. Dal 1964 al 1974 ha fatto parte del gruppo Archizoom Associati, primo gruppo di avanguardia noto in campo internazionale, i cui progetti sono oggi conservati presso il Centro Studi e Archivio della Comunicazione dell'Università di Parma; la sua tesi di laurea e numerosi progetti sono conservati presso il Centro Georges Pompidou di Parigi. Co-fondatore e direttore di Domus Academy, prima scuola internazionale post-laurea di design. Autore di numerosi libri sulla storia e la teoria del design, ha curato numerose mostre di questo settore in Italia e all'estero. Nel 1987 ha ricevuto il Compasso d'Oro alla carriera. È stato Curatore Scientifico del Design Museum della Triennale, Professore Ordinario e Presidente del Corso di Laurea alla Facoltà di Interni e Design al Politecnico di Milano. Nel 2008 ha ricevuto la Laurea Honoris Causa dall'Università la Sapienza di Roma e nominato membro onorario del Royal Design for Industry di Londra.

Andrea Branzi, architect and designer, was born in Florence in 1938. He has lived and worked in Milan since 1973. From 1964 to 1974 he was a member of the Archizoom Associates group, the first group of avant-garde known all around the world, whose projects are currently at Parma University, while many of his dissertations and projects are in George Pompidou Centre in Paris. He was the co-founder and director of Domus Academy, the first international post-graduate school of design. In 1987 he was awarded with Compasso d'Oro for his extensive career. He was scientific curator of Triennale Design Museum. In 2008 he was awarded the Honoris Causa Graduation at Sapienza University in Rome and nominated as an honorary member of the Royal Design for Industry in London.

Alessandro Guerriero

Alessandro Guerriero nasce a Milano il 29 gennaio 1943, dove vive e lavora, Nel 1976 fonda Alchimia, uno dei gruppi più vitali nell'evoluzione del design italiano di post-avanguardia. Nel 1982 gli è stato assegnato il "Compasso d'oro". Ha pubblicato vari libri tra cui Elogio del Banale, Progetto Infelice, Disegni Alchimia. Le opere di Alchimia si trovano al Museo d'Arte Moderna di Kyoto, al Twentieth Century Design Collection e al Metropolitan Museum di New York. Ha firmato alcuni progetti d'architettura: Casa della Felicità per la Famiglia Alessi; la Torre Civica di Gibellina; il Museo d'Arte della Città di Groningen in Olanda. Ha editato Ollo, rivista senza messaggio. Nel 1995 fonda con Alberto Biagetti Futurarium, laboratorio didattico dove il progetto ruota attorno alla dissolvenza delle discipline. Oggi è presidente di NABA (Nuova Accademia di Belle Arti) a Milano e ad aprile presenta, con Dalisi, il Compasso di Latta, il primo premio dedicato alla decrescita.

Alessandro Guerriero was born in Milan on 29th January 1943, where he lives and works. In 1976 he founded Alchimia, one of the most important movements for the post-avant-garde Italian Design. In 1982 he was awarded the Compasso d'Oro ADI. He published numerous books including "Elogio del Banale, Progetto Infelice and Disegni Alchimia". Alchimia works are spread across the world: in the Modern Art Museum in Kyoto, in the Twentieth Century Design Collection and in the Metropolitan Museum of New York. He designed some architectural projects: Happiness Home for the Family Alessi, Torre Civica of Gibellina and the Art Museum in Groningen. He edited Ollo, the magazine without a message. In 1995, together with Alberto Biagetti Futurarium, he founded a laboratory where the project is about the overcoming disciplines. Today, he is the President of NABA (The New Art Academy). In April, he will present the Compasso di Latta, the first award dedicated to the decrease, alongside Dalisi in Milan.

Italo Lupi

Italo Lupi, laureato in architettura, si dedica da subito alla progettazione grafica. È stato consulente della Rinascente e consulente art director di IBM Italia, poi art director di Domus e, fino al 2007, direttore e art director di Abitare. Con Migliore+Servetto ha "vestito" di rosso-cinabro tutta la città di Torino, con più di diecimila installazioni, per il look of the City delle Olimpiadi Invernali 2006. Premio Compasso d'Oro 1998 e 2008 e premio German Design Award 2010. È Royal Designer a Londra, ma vive e lavora a Milano: progetta grafica e allestimenti.

Since graduating with a degree in architecture Italo Lupi began his career in graphic design. He has been a Consultant for Rinascente and an Art Director Consultant for IBM Italy, he then went on to become an Art Director for Domus and then until 2007, he was a Director and Art Director of Abitare. With Migliore+Servetto, for "Look of the City" during the Olympic Games of 2006, he dressed the entire city of Turin in red, with more than 10.000 installations. He was awarded with Compasso d'Oro in 1998 and 2008 and the German Design Award 2010. He is a Royal Designer in London but he lives and works in Milan: he works in graphics and arrangements.

Alessandro Mendini

Alessandro Mendini, architetto è nato a Milano. Ha diretto le riviste "Casabella", "Modo" e "Domus", di cui da poco ha ripreso la direzione. Sul suo lavoro e su quello compiuto con lo studio Alchimia sono uscite monografie in varie lingue. Realizza oggetti, mobili, ambienti, pitture, installazioni, architetture. Collabora con compagnie internazionali ed è consulente di varie industrie, anche nell'Estremo Oriente, per l'impostazione dei loro problemi di immagine e di design. È membro onorario della Bezalel Academy of Arts and Design di Gerusalemme. Nel 1979 e nel 1981 gli è stato attribuito il Compasso d'oro per il design, è "Chevalier des Arts et des Lettres" in Francia, ha ricevuto l'onorificenza dell'Architectural League di New York e la Laurea Honoris Causa al Politecnico di Milano ed è professore onorario alla Accademic Council of Guangzhou Academy of fine Arts in Cina. Suoi lavori si trovano in vari musei e collezioni private. Il suo lavoro, teorico e scritto, oltre che progettuale, si sviluppa all'incrocio fra arte,

design e architettura. Nel 1989 ha aperto insieme al fratello architetto Francesco l'Atelier Mendini, il loro studio professionale.

Architect born in Milan. He was a director of Casabella, Modo and Domus magazines. Articles about his work and projects with the Alchimia movement have been published in several languages. He focuses on objects and furniture design, as well as concept interiors, paintings, installations and architecture. He works as a design and image consultant with many international companies, including those in Far East. He is an honorary member of the Bezalel Academy of Arts and Design in Jerusalem. In 1979 and 1981 he was awarded with Compasso d'Oro ADI. In France he is the "Chevalier des Arts et des Lettres". Furthermore - he received two honorary titles, one from the Architectural League of New York and one from the Milan Polytechnic. He is an honorary professor at the Accademic Council

of Guangzhou Academy of Fine Arts in Cina. His works are featured in many museums and private collections. His work both written and theoretical, was developed through art, design and architecture. In 1989, with his brother Francesco Mendini, he opened Atelier Mendini, their professional studio.





TobeUs è un progetto di Matteo Ragni

Tutti i prodotti sono realizzati a mano in Brianza da Mastro Giovanni

Grafica e illustrazioni di Due mani non bastano

Fotografie di Luca Corvatta

Product Management di Matteo Beraldi

TobeUs project was developed by Matteo Ragni

All the products are handmade and manufactured in Brianza by Mastro Giovanni

Graphics and illustrations by Due mani non bastano

Photography by Luca Corvatta

Product Management by Matteo Beraldi

TobeUs – A matter of toys



Via Soave, 24 20135 Milano

T/F 02.56819180

www.tobeus.it – info@tobeus.it