

# MOSTRE INSTALLAZIONI LABORATORI GIOCHI



**CARPI**  
**2017**  
Venerdì 15  
Sabato 16  
Domenica 17  
settembre

**Sala Estense**

**FARE  
UN  
GIOCO  
NON È  
UN  
GIOCO**

**UN VIAGGIO TRA I MAGGIORI TOY DESIGNERS D'EUROPA**

***Percorso espositivo***

Il percorso di mostra prevede un viaggio attraverso l'Europa e attraverso la creatività dei designers, che hanno cercato di dare ai bambini il meglio, conciliando esigenze industriali, culturali, pedagogiche e di mercato, ancor oggi punti di riferimento per il design e la cultura dell'infanzia. Madame Djeco, Bruno Munari, Enzo Mari, Harry Fisher Page, sono solo alcuni dei nomi storici, che accanto ai nuovi designers di giocattoli per bambini, come Hervé Tullet, Miller Goodman, Marion Bataille, popolano questa mostra con pezzi storici e contemporanei. A disposizione dei bambini per il gioco, gli esemplari più moderni, patrimonio della Ludoteca Comunale di Carpi, che nel corso della sua trentennale attività, ha acquistato e conservato giocattoli di qualità.

A cura del **Castello dei ragazzi** in collaborazione con **Centro Zaffiria**.



## Installazioni, laboratori, narrazioni e giochi per bambini, ragazzi e famiglie

**Venerdì 15  
Sabato 16  
Domenica 17  
settembre**

**2017**

**Info**  
**Il castello dei ragazzi**  
Palazzo dei Pio  
Piazza Martiri 59  
41012 Carpi (Mo)  
tel. 059 649 983 | 059 649 961  
castellodeiragazzi@carpidiem.it  
www.castellodeiragazzi.it

**Mostre e installazioni**  
**Sala Estense e Torre dell'Uccelliera**  
Venerdì 15 settembre ore 09-23  
Sabato 16 settembre ore 09-23  
Domenica 17 settembre ore 09-21

**Narrazioni, laboratori e giochi**  
**Castello dei ragazzi, Cortile d'onore  
di Palazzo dei Pio, Cortile del Ninfeo**  
Sabato 17 settembre ore 16-20  
Domenica 18 settembre ore 16-20

Il programma completo è disponibile su  
[castellodeiragazzi.it](http://castellodeiragazzi.it)  
📍 castello dei ragazzi

La partecipazione è libera e gratuita



FONDAZIONE  
Cultura e Sviluppo di Carpi



le Signe  
Cultura, arte e spettacolo

Immagini ispirate ai bozzetti originali di **Libuše Niklová**



Depliant con il programma svolto durante il Festival*filosofia*

Un giro per l'Europa attraverso le storie di donne e uomini che non hanno smesso di giocare, hanno cercato di dare ai bambini il meglio che potevano, conciliando esigenze industriali, culturali, pedagogiche e di mercato; ancora oggi sono punti di riferimento per il design e per la cultura dell'infanzia che fa i conti con gli oggetti che mediano il mondo (dal libro, al gioco, al materiale educativo, all'arredo...).

Pannelli esposti alla Sala Estense

## FADE UN GIOCO NON È UN GIOCO

Questa mostra sul **design del giocattolo** nasce dal desiderio di scoprire cosa hanno progettato i designer europei per i bambini mettendo insieme arte, artigianato e pedagogia lungo il Novecento e sino ai giorni nostri. Non si tratta di una linea del tempo che mette in ordine le informazioni cronologicamente, ma di una esplorazione tematica che parte dalle passioni e dai giochi dei bambini. Giocare con le lettere, costruire o inventare, la passione per gli animali, il bisogno di narrare sono alcuni dei temi proposti nelle tabelle e fondamentali per l'infanzia. Non è una mostra solo da guardare: nella **Torre dell'Uccelliera** e nel **Cortile del Ninfeo** il lavoro della designer cecoslovacca **Libuše Niklová** diventa una nuova occasione di gioco, di scoperta, di incanto. **Giochi** designer francesi hanno progettato giochi che arrivano in Italia per la prima volta grazie alla collaborazione con il **Signe - Centre National du Graphisme** con siede a Chauxs-de-France, nei nord della Francia; bambini e cartoline potranno giocare con ingranaggi sorprendenti e con i concetti di base della grafica. **"Le visuel"**, un gioco per incollare e guardare - proveniente dal Museo francese di arte concreta di **Mouline-Lartoux** - permette di montare e smontare texture e grafiche, colori e forme. I pezzi in mostra vogliono essere un catalogo delle meraviglie per tutti i bambini che guardano questi oggetti per giocare con i disegni e immaginare, forse, i giochi di domani.



## IN QUANTI MODI POSSO GIOCARCI?

I giocattoli dei bravi designer hanno una caratteristica fondamentale: sono oggetti inusuali, che non hanno paura del vuoto necessario per lasciare spazio al bambino. Sono giocattoli che danno il filo di sé, propongono azioni, invitano alla scoperta, guardano il bambino in attesa della sua prima mossa. E si apre così l'esplorazione: in quanti modi posso giocare? Sono giocattoli che **Alessandra Valteri** (il consiglio di Valteri, 2006) definisce longevi perché "a loro semplicità è quell'elemento estetico fondamentale che il bambino immediatamente riconosce e accoglie. Il resto lo metterà lui, perché così deve essere" e si contrappongono a quei giochi che "giocano da soli" e si aspettano semplicemente che il bambino faccia da spettatore al loro solazzo".

"Giochi e giocattoli - scrive **Bruno Munari** - devono stimolare l'immaginazione e non essere concetti e prodotti fini (come piccoli modelli perfetti di macchine) ma perché non consentano la partecipazione dell'utente" (Da cosa nasce cosa, 1998).



## NELLE BOTTEGHE DEGLI ARTIGIANI

La genealogia del giocattolo non è invenzione dei commercianti ma estro degli artigiani. Il giocattolo "si è fatto strada a poco a poco, uscendo dalle botteghe degli artigiani del legno, degli stagnai, eccetera. Avvinco infatti i giocattoli per i bambini venivano prodotti dagli artigiani soltanto come attività secondaria in quanto si dovevano imitare o riprodurre in piccolo tutti gli oggetti della vita quotidiana. [...] Ogni artigiano svolgeva la sua parte nella produzione di quegli oggetti in miniatura"

(E. Pavesi-Florani sopra giocattoli a ruota, F. Tulluz, A. Falorni, 2018)



## UTOPIA

Nel Novecento, definito dal museo MoMA di New York *Century of the Child*, architettura, pedagogia e design sono stati catalizzatori del progresso: per creare un mondo nuovo, occorreva ripartire dal benessere dei bambini.

**Juan Bordes**, studioso e collezionista spagnolo di giochi educativi, ha chiarito il ruolo chiave di diversi programmi educativi nella creazione della avanguardia storica, in particolare ponendo attenzione alla qualità e alla bellezza dei materiali didattici. L'conografia e i metodi vicini della pedagogia furono una delle fonti dell'arte moderna: il mondo dell'infanzia e quello dell'arte moderna si influenzarono reciprocamente tanto da poter parlare di "effetto tartararo", dal ruolo del gioco e dei giocattoli sino ad un cambiamento nella società.

(Toy of the Avant-Garde, Museo Pissarro di Parigi, 2010)



## DALLA GERMANIA ALLA GRAN BRETAGNA: GLI ESORDI

Nella famosa scuola di architettura, arte e design del Bauhaus diventa direttore un giovane maestro di nome **Johannes Itten** (1888-1967), che avrà stato prima insegnante di pittura e che contribuirà a sviluppare l'attenzione al mondo del giocattolo. La designer **Alma Siedhoff-Busch** (1889-1944), figura omentiva del Bauhaus, chiamò i suoi manufatti "giochi liberi" per distinguerli da quelli che arrivano per cadere nei "senzi unici", perdendo il loro essere "evocativi". I giochi che nascono al Bauhaus sono tuttora punti di riferimento fondamentali per ogni toy designer. In Gran Bretagna **Hilary Fisher Page** (1904-1967) inaugura **Kiddicraft**, un negozio che gli apre la strada al mondo del design e del brevetto: "... ha trascorso tutti i mercoledì in una scuola materna diversa seduta sul pavimento e giocando con i bambini, per scoprire esattamente quale tipo di giocattoli sembra stato di grande interesse per loro", unendo, tra i primi, design e psicologia nella progettazione dei giocattoli, rivoluzionario all'epoca.



## TAPPA IN FRANCIA E IN CECOSLOVACCHIA

Tra i designer in mostra che idealmente raccolgono il testimone di questo nuovo corso di sono sicuramente due donne: la cecoslovacca **Libuše Niklová** (1914-1988) e **Yvonne Visénaque Michel-Dalès** (1921-2010), che lavora a Parigi. Al lavoro di **Libuše Niklová** è dedicata l'installazione nata **Torre dell'Uccelliera** che ne presenta anche la biografia: respinse l'idea di miniaturizzare i prodotti adulti esistenti e creò, con materiali innovativi per l'epoca, sorprendenti nuove forme con colori e caratteri vivaci, ispirandosi all'arte pop. **Yvonne Visénaque Michel-Dalès**, nel 1954 aprì, a pochi passi dalle rive della Senna, in Rue des Grands Augustins al numero 3, il suo primo laboratorio con l'insegnà **Les Jeux du Djeco**. Viene da anni di lavoro con i bambini e le bambine nelle colonne attive e esperienze con la disabilità. Ha nascere puzzle, memory, tombole, giochi dell'oca, una magica televisione... con uno stile pulito e con una grande attenzione all'educazione estetica del bambino.



## UN TOUR D'EUROPA CON I GIOCHI DI DESIGN

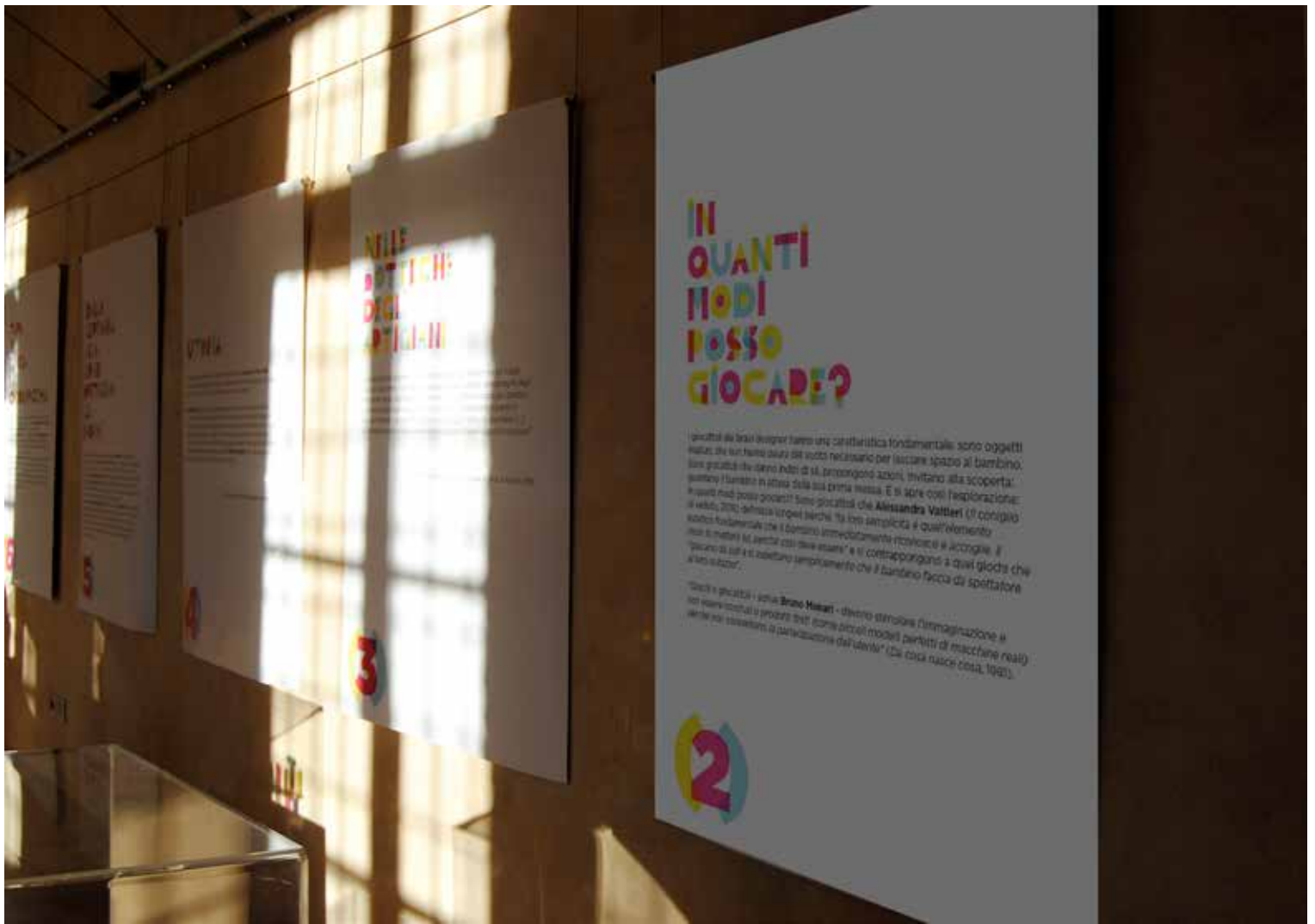
In Italia, **Enzo Mari** e **Ivano Mianari** propongono giochi che oggi hanno fama mondiale: le introvabili **scatole originali** prodotte dall'editore **Danesse** sono tra gli oggetti più desiderati dai collezionisti del settore. I musei d'arte contemporanea europei propongono giochi per avvicinare i bambini all'arte affidandosi ad artisti e designer: è il caso della **Tate Gallery** di Londra che tra le prime ha fatto la progettazione del giocattolo, partendo dalla propria mission museum, per proporre nuove esperienze ai bambini. Artisti dalla fama consolidata come **Herwi Tullat** (FR) e **Mauro Ballei** (IT) propongono scatole gioco che coniugano creatività, fantasia e poesia. Strizzano l'occhio all'arte anche piccole case produttrici, pilotate da designer: è il caso dell'ungherese **Marbushka** e della spagnola **Milimbo**. La "tradizione innovativa" del Bauhaus continua anche oggi ad ispirare il design: Citralco: **Helke Hilling** disegna per **Naef** che ha a catalogo i giochi del Bauhaus; **OHM design**, in Scandinavia, ridà nuove forme al folklore delle matricone pulendo le forme a le cartoline; **Ursus Wehrli**, artista svizzero, ci propone di mettere in ordine l'arte, con un gioco.



Esposizione organizzata in collaborazione con il Museo Pissarro di Parigi e il Museo di Arte Moderna di Roma.

© 2014 GUSTAV KLIMT

Esposizione di Roma, 2014







# IL VISORE

**Vedere non è come guardare.** Se si guarda attentamente, si scopre il mondo e se stessi. La **vista** è diventata il nostro senso più importante. Il nostro cervello pensa per immagini. Mette in memoria, sotto forma di immagini, il nostro vissuto. I nostri ricordi e i nostri sogni sono delle immagini. La qualità delle immagini immagazzinate nel nostro cervello determina la qualità dei nostri pensieri, delle nostre emozioni, dei nostri atti, della qualità della nostra vita. Gli occhi dei bambini devono apprendere che le immagini possono essere brutte, aggressive, belle, gioiose. Il bambino deve riconoscerle per giudicarle e proteggersi.

**Il visore** è un gioco che con le sue forme e i suoi colori primari, rende più sensibile lo sguardo. Gli occhi si aprono, diventano curiosi, critici, creativi. Gli occhi che imparano a guardare riconoscono i miracoli e i segreti della vita. Questo gioco non ha regole. Il giocatore è libero di dare voce alla sua immaginazione.

**Il visore** è stato creato da **Gottfried Honegger** per l'**Espace de l'art Concret** della città francese di Mouans-Sartoux.

Pannello de "Il visore"



**Vedere non è come guardare.** Se si guarda attentamente, si scopre il mondo e se stessi. La **vista** è diventata il nostro senso più importante. Il nostro cervello pensa per immagini. Mette in memoria, sotto forma di immagini, il nostro vissuto. I nostri ricordi e i nostri sogni sono delle immagini. La qualità delle immagini immagazzinate nel nostro cervello determina la qualità dei nostri pensieri, delle nostre emozioni, dei nostri atti, della qualità della nostra vita.

Gli occhi dei bambini devono apprendere che le immagini possono essere brutte, aggressive, belle, gioiose. Il bambino deve riconoscerle per giudicarle e proteggersi.

Il gioco che trovate in questa postazione si chiama **Il visore**. Con le sue forme e i colori primari, rende più sensibile lo sguardo. Gli occhi si aprono, diventano curiosi, critici, creativi. Gli occhi che imparano a guardare riconoscono i miracoli e i segreti della vita.

Questo gioco non ha regole. Il giocatore è libero di dare voce alla sua immaginazione.

Il visore è stato creato da **Gottfried Honegger** per l'**Espace de l'art Concret** della città francese di Mouans-Sartoux.

**Gottfried Honegger** è un artista svizzero (1917-2016) rappresentante dell'Arte concreta, un movimento artistico che si occupa della creazione correlata all'ambiente. Formatosi a Zurigo alla Scuola di arti grafiche e decorazione, disegna dal 1937 un proprio laboratorio di grafica. Come designer allestì diverse mostre in Svizzera e Francia. Nel 1958 si trasferì a New York, dove prese a dedicarsi esclusivamente alla pittura, trasportando le sue conoscenze scientifiche in forma pittorica, assemblando elementi geometrici secondo leggi matematiche e dando vita a un'insuperabile varietà di composizioni. I Tableau-relief Convulse Jean Mié e Le Cartesier, Mark Rothko e Alexander Calder. Era sposato con l'illustratrice svizzera Wajsa Lewaler che usò le forme geometriche come base di lavoro per produrre stoffe con cui raccontare storie in vari libri per l'infanzia, Vivino e Cammas. Honegger fondò, nel 1990, l'Espace de l'Art Concret. La Fondation Cartier di Parigi gli ha dedicato una retrospettiva curata da Jean Nouvel.





# i LABORATORI

**Cortile d'onore di Palazzo dei Pio**

## **- INVENTORI DI MERAVIGLIA**

**PICCOLI DESIGNERS PER PROBLEMI SCONOSCIUTI**

***Laboratorio creativo per bambini da 6 anni***

Risolvi i problemi ragionando e progettando come un designer: come progetto una scala per salire sulle nuvole? Come aiuto Capitan Uncino ad allacciarsi le scarpe? Come nasce un gioco sull'amicizia? Come faccio il solletico al vento?

Ai bambini verranno date delle schede gioco e dei materiali visivi per creare le loro risposte a problemi piccoli e grandi.

## **- INVENTORI DI GIOCATTOLI**

**PICCOLI DESIGNERS PER NUOVI GIOCHI**

***Laboratorio grafico per bambini da 6 anni***

Il laboratorio prende alcuni giocattoli-icona per far disegnare ai bambini nuovi prodotti e progetti ispirandosi al lavoro dei grandi designers presenti nella adiacente mostra in Sala Estense. Ogni ora verrà proposto un gioco diverso da realizzare, dal domino alle trottolo, dal memory alla caccia al dettaglio, con materiale strutturato in modo da permettere una prima giocosa ricerca grafica.

A cura di **Centro Zaffiria**.

---

**Sala Espositiva del Castello dei ragazzi**

## **- QUESTIONE DI INGRANAGGI**

**IL LUMIGRAPHE SPIEGATO AI BAMBINI**

***Laboratorio grafico per bambini da 5 anni***

Patrick Lindsay, graphic designer e tipografo, propone un'introduzione all'arte cinetica. Tra puzzle e ingranaggi, i moduli in plexiglass colorati di Lumigraphe consentono infinite combinazioni. Giocando con la stratificazione, la rotazione e la luce, questo strumento grafico si propone di esplorare l'immagine in movimento in cui colori, forme e cornici si fondono magicamente.

In contemporanea sarà attivo il laboratorio CMJ (Cyan, Magenta, Jaune). Con cornici colorate adesive da tagliare e con giochi di combinazione, CMJ permette di avvicinarsi, giocando, ai principi base della stampa e della stratificazione di colori e trame, per sperimentare la serigrafia. Aurélien Débat, graphic designer, permette ai bambini di scoprire una tecnica che continua ad essere molto presente nonostante l'uso diffuso del digitale.

A cura di **Le Signe - Centre National du Graphisme**.



# INVENTORI DI MERAVIGLIA PER PROBLEMI SCONOSCIUTI

GIOCA CON IL DESIGN  
E PROVA A RISOLVERE I PROBLEMI



Alfa Befana si è rotta la scopa e deve trovare un modo per rimetterla insieme.

Puoi aiutarla? Quale incastro potrebbe essere utile? Sai disegnarle una soluzione? Come può farla funzionare?

Progetta di

- usiamo la colla oppure cambiamo il manico
- prendere una scopa nuova
- si deve fare una nuova con il legno recuperato nel bosco



legno duro e robusto  
attaccare con colla

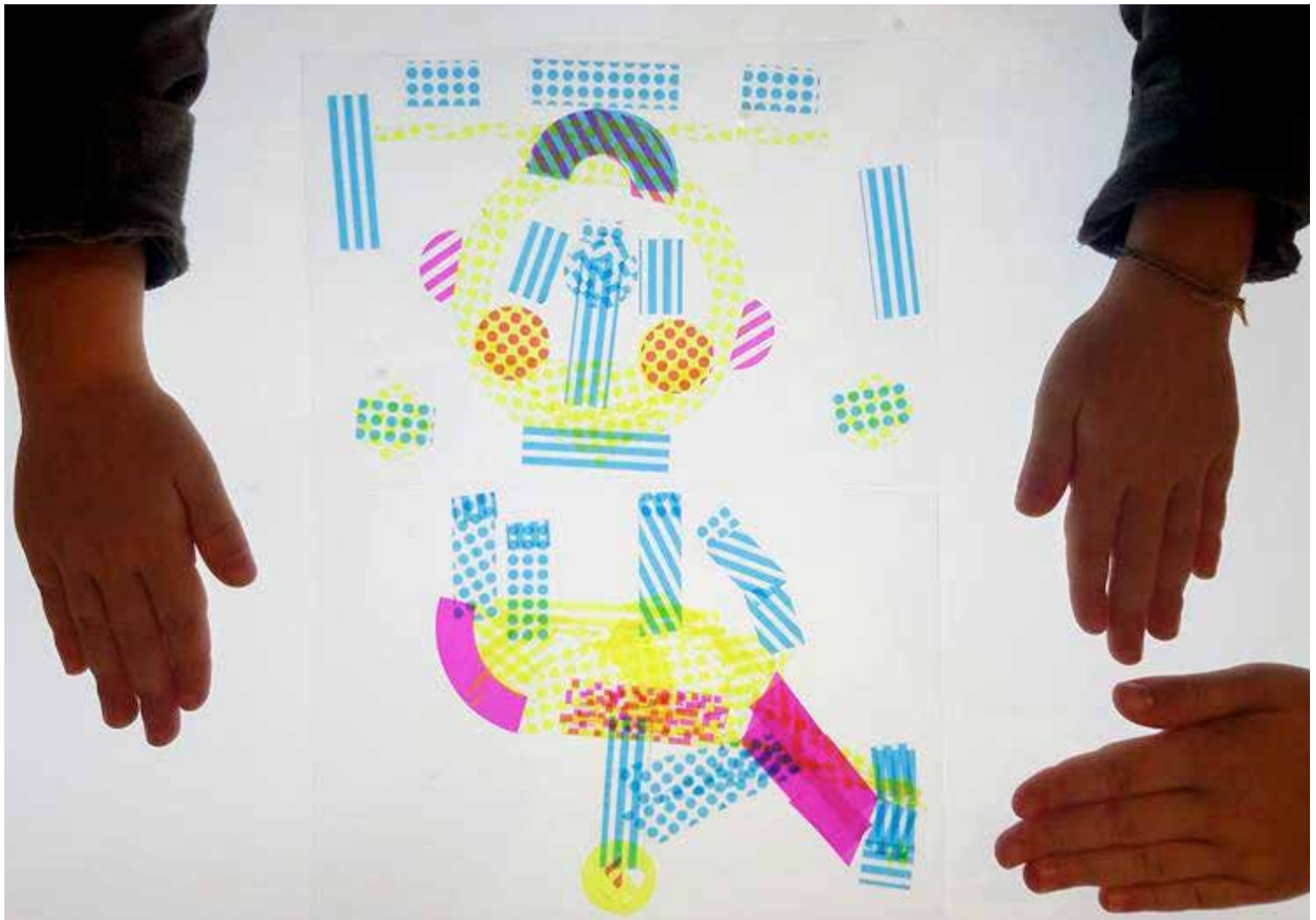
SCHEDE TECNICA

MISURE

PESO

COMPONENTI

MATERIALI

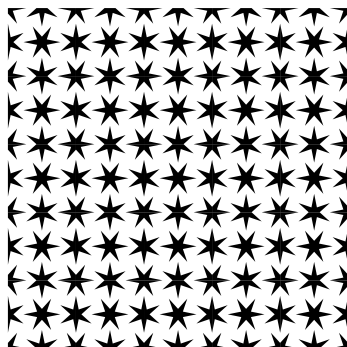
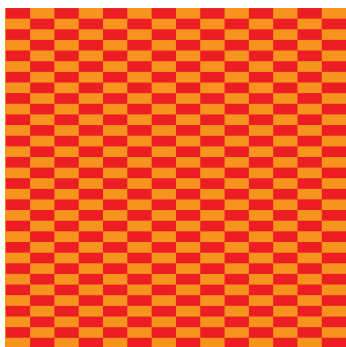
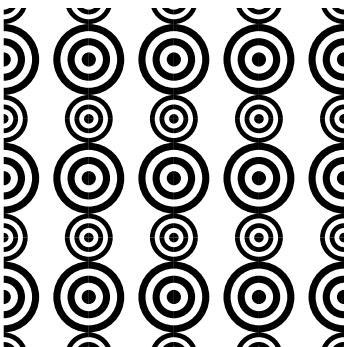
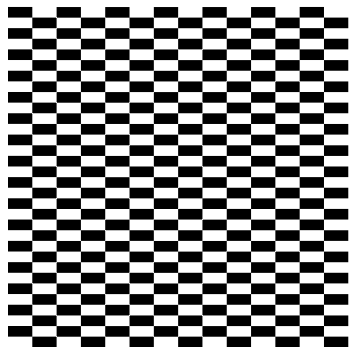
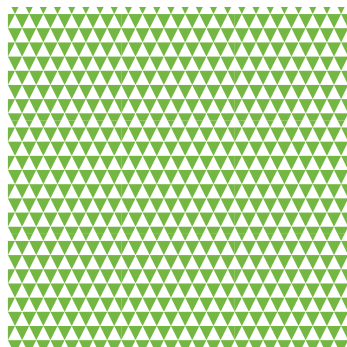
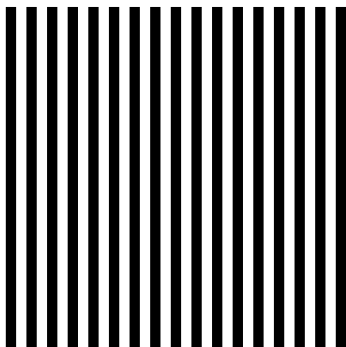
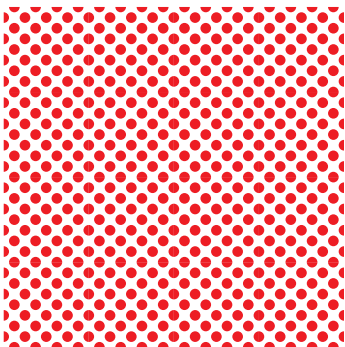
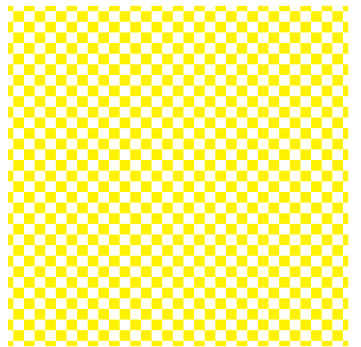
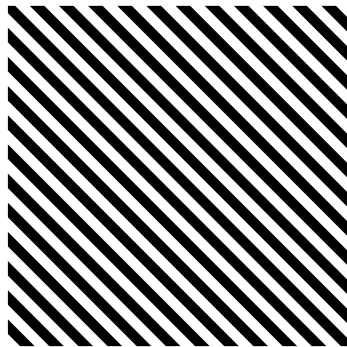
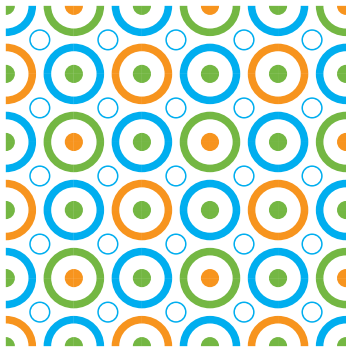
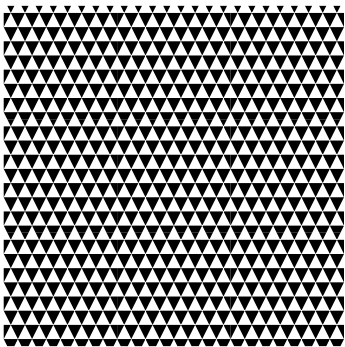
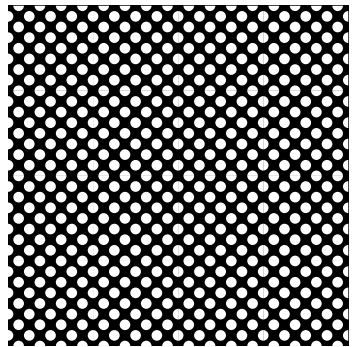
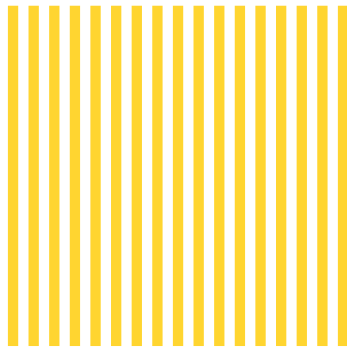
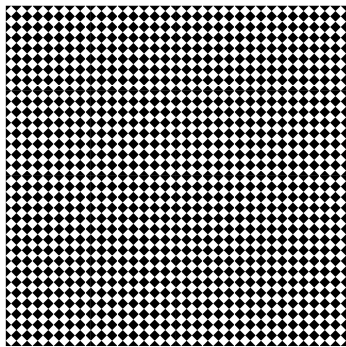
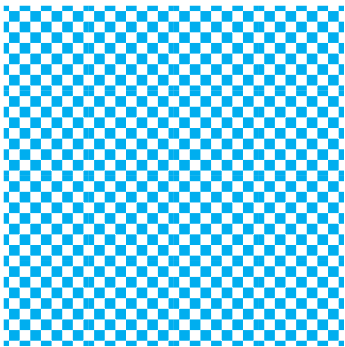
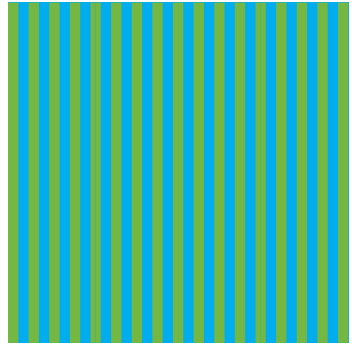
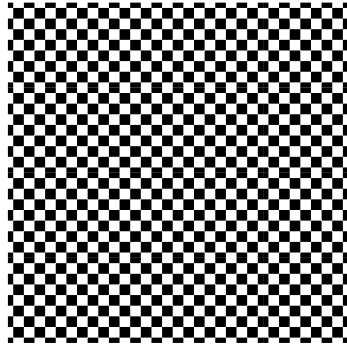
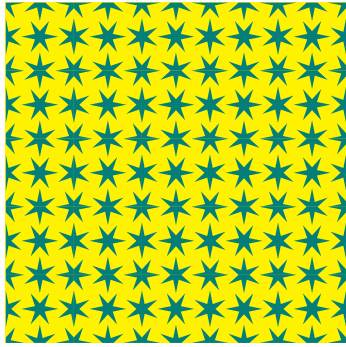
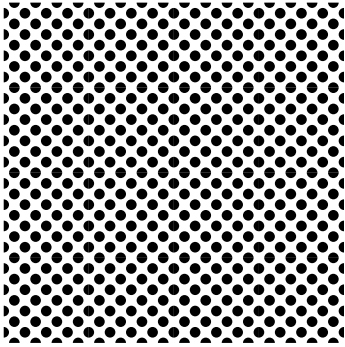








# MEMORY



# CIRCO GONFIABILE

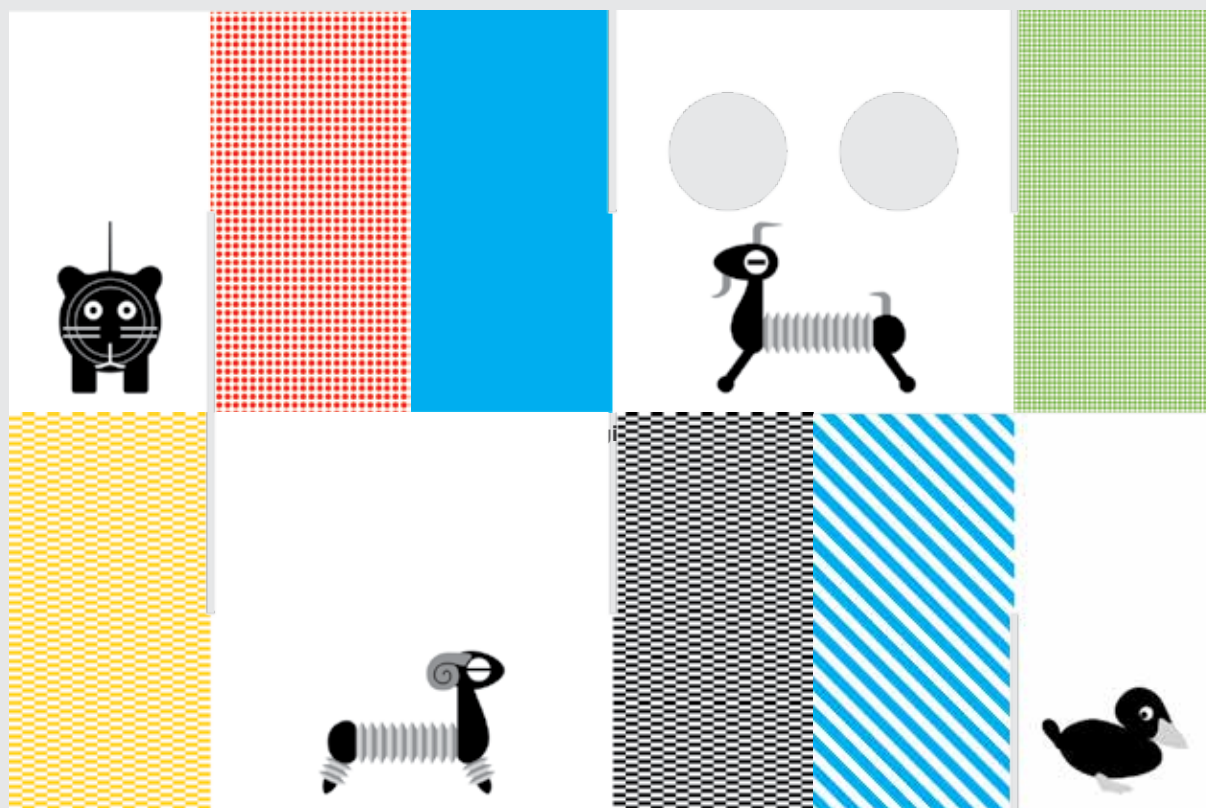
## I GIOCATTOLE DI LIBUŠE NIKLOVÁ

### Torre dell'Uccelliera

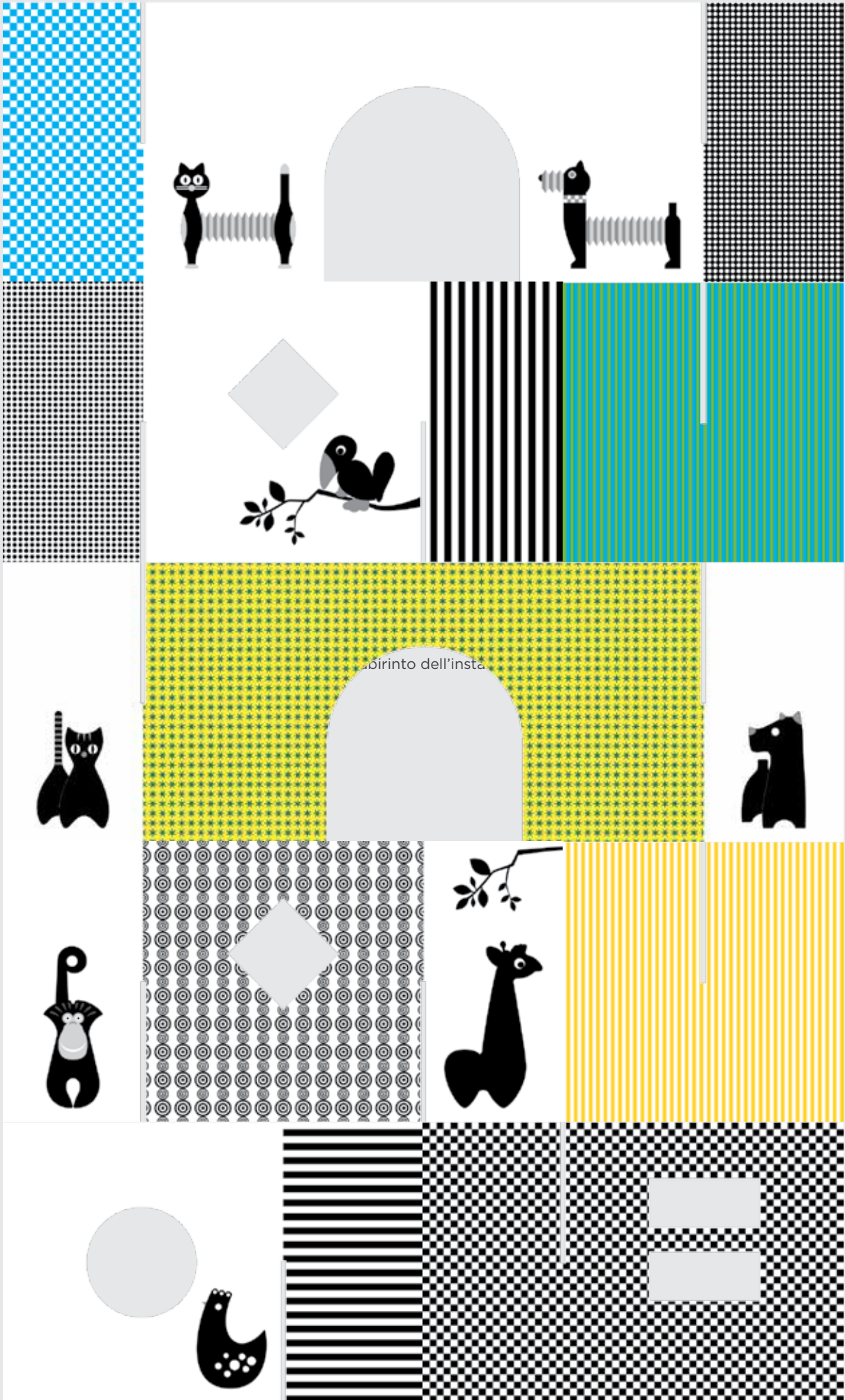
#### *Installazione*

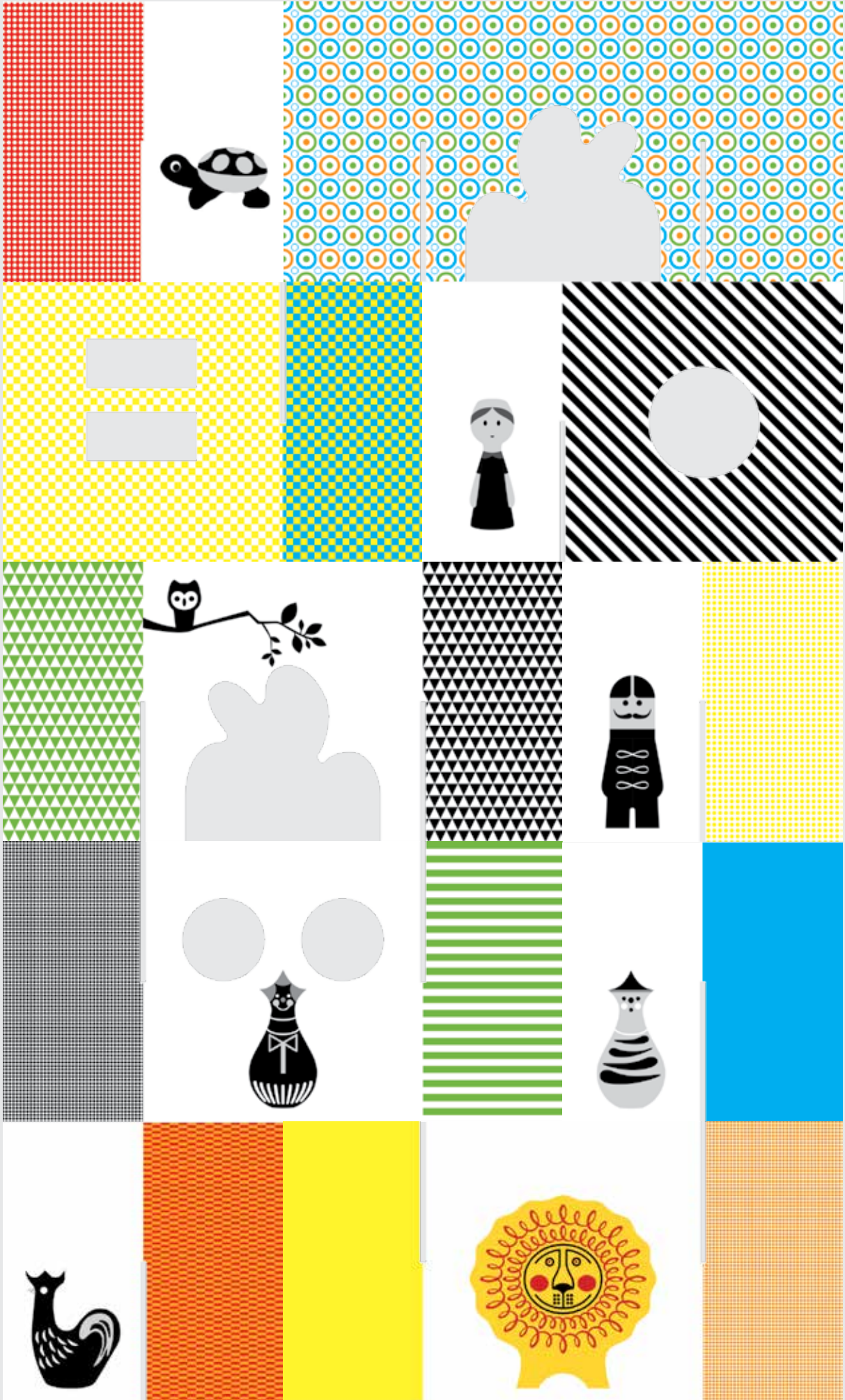
Pionieristici nell'uso della plastica e inconfondibili per le loro forme e i loro colori, i giocattoli di Libuše Niklová – animali che determinano un effetto “circense” – sono protagonisti di questa installazione nella torre dell'Uccelliera. Gli animali fluttuano nell'aria mentre un gioco ad incastro al centro della torre invita i bambini ad entrare, perdersi, scoprire i disegni, le grafiche e la storia della designer ceca.

A cura del **Castello dei ragazzi** in collaborazione con **Centro Zaffiria**.



Grafiche delle pareti del labirinto dell'installazione di Libuše Niklová









## **Cortile del Ninfeo**

### ***Gioco libero per bambini da 2 a 5 anni***

Collegata alla mostra, nell'adiacente Cortile del ninfeo, su grandi tappeti, i bambini potranno giocare con i "gonfiabili d'artista": un toro rosso, una giraffa gialla, un elefantino blu, tre animali nei tre colori primari che stupiranno i piccoli per le loro forme e la loro leggerezza.

A cura del **Castello dei ragazzi**.

