

Maurizio Marzadori

## in collaborazione con l'Associazione Amici della Collezione Marzadori

### “LA CAMERA DEI BAMBINI”<sup>1</sup> - COLLEZIONE MARZADORI

PROGETTO PER UN POLO LABORATORIO/RICERCA/INTRATTENIMENTO PER L'INFANZIA  
SVILUPPATO ATTORNO ALL'ESPOSIZIONE PERMANENTE DELLA COLLEZIONE MARZADORI

Il progetto si propone di realizzare, attorno all'esposizione permanente della collezione Marzadori di mobili da bambino e giocattoli d'epoca, uno spazio che si caratterizzi come luogo dove ragionare su temi legati all'infanzia con particolare attenzione al children-design.

Si vuole realizzare quindi un **percorso espositivo di livello museale** di una raccolta ricca, ragionata e sistematica, di per sé in grado di **attrarre un pubblico locale, nazionale e internazionale**; in secondo luogo, un **centro attivo di studio, ricerca e laboratorio negli ambiti dell'educazione/formazione, dell'arte e del children-design** capace di richiamare l'attenzione di **esperti, enti e istituzioni, istituti formativi, realtà private e aziende**, ed infine uno **spazio per attività laboratoriali, educative e d'intrattenimento intelligente** per le bambine, i bambini e le loro famiglie.

#### *Attività*

A partire dalla collezione Marzadori si svilupperanno attività diverse partendo dai tre pillars individuati, esposizione/ricerca/intrattenimento:

1. Un **percorso espositivo**, arricchito anche da materiale multimediale, in grado di intercettare due pubblici: **i giovanissimi e i giovani** con proposte interattive e gli **adulti** che potranno viverlo anche come “luogo della memoria”, memoria che in questo caso rimanda al mondo dell'arte, del gioco e del design e della storia.
2. La Collezione, centrata sul mobile e sul design per l'infanzia, rappresenta un unicum in grado di attirare **studiosi e specialisti** da tutto il mondo e attorno ad essa si può costruire un **centro di studio, ricerca, laboratorio dell'arte e del design**, con particolare riguardo al **children design**, coinvolgendo l'Università, capace di intercettare l'interesse di **istituti formativi e realtà private** al fine di favorire un confronto diretto e dare opportunità di crescita, di sviluppo e innovazione, creando sinergie e collaborazioni. La collezione offre inoltre spunti preziosi per approfondimenti e ricerche in ambito **pedagogico, storico e sociale** grazie ai quali si possono attivare collaborazioni con il Dipartimento di Scienze dell'Educazione e con i numerosi centri di formazione per l'infanzia presenti in Regione.
3. Attorno alla collezione si possono infine progettare **attività laboratoriali, educative e di intrattenimento intelligente per le bambine, i bambini e le loro famiglie** in collaborazione con numerose realtà attive in tal senso sul territorio.

---

<sup>1</sup>“La cameretta è il centro del mondo dei più piccoli. Deve continuare a esistere, a costo di dover spingere i governi a investire fondi per le famiglie per dotare ogni casa di una stanza in più. Merita rispetto e garantisce rispetto per la privacy dei bambini. Lì c'è un mondo unicamente loro. È lo spazio di creatività, fantasia, poesia. Parlandone, si tocca molto felicemente un tratto decisivo della crescita infantile”, così afferma **Antonio Faeti**, docente di letteratura per l'infanzia.

E ancora, **Michael Chabon**, scrittore americano: “La fantasia trova il suo spazio ideale proprio nella cameretta: basta ricordare che tutti siamo cresciuti in quello strano luogo. Spazio fisico, misurabile in metri quadri, con porta, pareti, finestra o balcone. Ma per il resto... foreste, ferrovie, indiani, pirati, robot, astronavi, mostri, maghi, fiumi e soldatini. Eravamo così. L'abbiamo dimenticato. Del resto anche Peter Pan aveva perso la sua ombra dentro un cassetto della cameretta”.

## **L'ESPOSIZIONE**

A questo riguardo distinguiamo due aspetti: la realizzazione dello spazio espositivo e la sua fruizione.

### **1. La realizzazione dell'esposizione permanente della collezione Marzadori all'interno di uno spazio pubblico.**

I mobili e gli oggetti della Collezione si prestano a una lettura da più punti di vista, a diversi livelli di approfondimento e possono essere proposti a un pubblico eterogeneo per età, provenienza e competenza (scolastico, di adulti, studenti universitari, studiosi, specialisti del design, collezionisti). Molti sono i temi di riflessione che le opere della collezione possono suggerire; in ambito sociale/pedagogico ad esempio :

- a. le percezioni e le rappresentazioni dell'infanzia nel tardo ottocento e nella prima metà del novecento, nella guerra e nel dopoguerra;
- b. i cambiamenti nei luoghi e nei modi dell'apprendimento;
- c. la produzione artigianale e industriale dei giocattoli e degli arredi; gli artisti e i designer che, esprimendo la loro creatività, li hanno pensati e creati;
- d. una inconsueta storia del design vista attraverso una lente di rimpicciolimento;
- e. la concezione dei ruoli di femmine e maschi;
- f. l'integrazione multirazziale;
- g. una riflessione che getti un ponte tra presente e passato;
- h. i rapporti tra l'immaginario infantile e la costruzione di personaggi che animano la fantasia del bambino, la loro lettura fino a comparire in eleganti illustrazioni sulle superfici dei mobili che arredano le camerette.

La ricchezza di questa proposta di conoscenze e suggestioni dovrà essere sostenuta e alimentata da un allestimento studiato nei dettagli che sarà frutto della collaborazione di pedagogisti, architetti ed esperti di tecniche multimediali. Un allestimento con percorsi didattici interattivi che dovranno coinvolgere il visitatore con voci, rumori, filmati per calarlo nel contesto generale del periodo inerente. La realizzazione dell'allestimento prevederà l'utilizzo di materiali e tecnologie attente dell'ambiente e l'idea è di documentarla in tutte le sue fasi: dalla progettazione alla realizzazione.

### **2. La fruizione dell'esposizione**

Per l'accesso alla collezione saranno previste:

- a. **visite individuali e visite guidate** specifiche per bambini, adulti e specialisti;
- b. **visite guidate per le scuole** che si potranno concludersi con laboratori didattici;
- c. si potranno allestire **spettacoli ed eventi performativi site specific** in grado di dialogare con la collezione e di proporre al pubblico una visione inedita del percorso espositivo. Questi eventi potranno essere realizzati durante alcuni contesti di grande impatto in Città (Arte Fiera, Fiera del Libro per Ragazzi, Festival teatrali) così da amplificare l'attenzione sul Centro come luogo d'arte in cui scoprire nuove visioni sui materiali esposti, grazie al dialogo intrecciato tra artisti e la Collezione;
- d. il materiale della Collezione potrà anche uscire dalla sede espositiva seguendo formati espositivi non tradizionali in un intreccio con i linguaggi artistici e le arti performative che possono essere veicolo di suggestione e diffusione della conoscenza e attrattività della Collezione. Si potrà ad esempio incentivare il dialogo e la scoperta della raccolta da parte di un artista così che possa comprenderla/inglobarla in una performance o produzione creando la possibilità di una insolita **'tournee' anche per la Collezione**, amplificandone la conoscenza sul territorio nazionale;
- e. realizzazione di **esposizioni temporanee a tema** di parti della collezione o esposizione di opere di musei e collezioni esterni per rinnovare l'interesse di chi la mostra ha già visto;
- f. promozione di una **sezione itinerante** della Collezione, che possa essere esposta in altre città o nazioni che la richiedano, così da arricchire la rete di contatti a livello nazionale e internazionale;(già ci sono contatti per ulteriori esposizioni).
- g. alcuni oggetti della collezione potranno essere **esposti in luoghi significativi della città** (Luoghi

pubblici, Sala Borsa, biblioteche, foyer di un teatro e in occasione di Fiere, bookshop di musei ,aeroporto ecc.) **creando un rimando** suggestivo alla Collezione ed un *effetto richiamo*;

### ***IL CENTRO DI STUDI E RICERCA.***

Le azioni proposte:

1. **Il coinvolgimento dell'Università di Bologna e di altri atenei** interessati alle due aree tematiche, destinate anche ad intrecciarsi: la scienza dell'educazione e il design, in particolare il children design (Dip. Scienze dell'Educazione di Bologna, Facoltà di Architettura). Molti sono i temi suggeriti dal materiale della Collezione; oltre a quelli già esemplificati per l'ambito sociale, si pensi all'evoluzione degli aspetti progettuali del children design, allo sviluppo tecnologico e dei materiali (dal faggio curvato, al tubo metallico alla plastica); all'analisi delle ricadute dell'innovazione tecnologico/digitale sull'arredo scolastico, sulla didattica, sullo studio e sul gioco; alla riscoperta degli illustratori che hanno dedicato tempo e talento alla rappresentazione artistica dell'infanzia di cui si hanno esempi straordinari tra il materiale della Collezione.
2. **L'organizzazione di convegni/conferenze, laboratori e workshop rivolti a studiosi e specialisti**, avvalendosi dell'Università e di altre importanti istituzioni della Città come l'Accademia delle Belle Arti, l'ADI, l'Ente Fiera, l'IBC. A questo proposito non dimentichiamo che Bologna ospita la più prestigiosa manifestazione fieristica al mondo che tratta di illustrazione per ragazzi e che l'esposizione potrebbe diventare, in tale occasione, un sicuro appuntamento per il fuorisalone.
3. **Il coinvolgimento di aziende** affermate o emergenti, che operano nei settori d'interesse (design, giochi e prodotti per l'infanzia) o in aree affini (tessile, alimentare, manifatturiero), che in questo contesto potrebbero trovare occasione per confrontarsi, a livello anche sovranazionale, trovare spunti per nuove progettualità e possibili sinergie, e ottenere visibilità.

### ***LABORATORI E L'INTRATTENIMENTO DI QUALITÀ.***

Le azioni proposte:

- a. **progettazione di laboratori sia per bambini sia per adulti**, condotti da personale specializzato, finalizzati ad esempio alla progettazione e costruzione di giocattoli anche recuperando antiche tecniche artigianali, alla conoscenza e comprensione delle arti decorative. Laboratori per spaziare fra design, falegnameria, restauro e decorazione, sartoria; laboratori per la didattica e la didattica del gioco per maestri;
- b. **laboratori di narrazione e costruzione di storie a partire dalle storie degli oggetti della Collezione**, come elementi del quotidiano, parte di una narrazione individuale e collettiva, legando la memoria all'invenzione del futuro;
- c. lo spazio esterno può prestarsi ad attività ludico/educative come la riscoperta dei giochi di una volta e la coltivazione (**il piccolo orto, il giardino**) che offre spunti di riflessione su temi importanti come la terra e i suoi prodotti, la salvaguardia della biodiversità, il cibo a Km zero, la produzione del biologico. Si potranno coinvolgere le aziende che maggiormente si distinguono per la proposta di prodotti di qualità nel rispetto dell'ambiente.
- d. Collegato all'orto si può avviare un laboratorio per **l'educazione al buon cibo** con la riscoperta di vecchie ricette o a tema (la cucina futurista, il cibo del periodo di guerra);
- e. **L'attività di intrattenimento** sia al chiuso (letture con gli attori, cuciniamo con ... , scoperta dei vecchi giochi) sia sfruttando il verde a disposizione (concerti, dormiamo in tenda e nella casa sull'albero, scoperta dei vecchi giochi all'aperto).

### ***LA COLLEZIONE***

La collezione comprende oltre 600 mobili da bambino e oltre 600 giocattoli, complementi e vestitini, tutti pezzi significativi originali e d'epoca.

Il materiale nelle mostre è stato sino ad ora accorpato coi seguenti criteri (ma si possono individuare altre chiavi di lettura):

- in 13 camerette completamente allestite dall'800 alla contemporaneità ('800, Antonio Rubino, Lenci, Bassorilievo, Bianca, Liberty, Pagano e razionalismo, Art Deco, anni 50, Reguitti, anni 60, Munari, anni 70);

- secondo varie aree tematiche: seggioline, poltroncine, culle, seggioloni , banchini , opere internazionali e opere regionali;
- secondo i materiali: faggio curvato, midollino e vimine, tubo metallico e legno, plastica;
- in giochi all'aperto, carrozzine e girelli;
- il negozio: negozio da barbiere, negozio di scarpe;
- la sezione scuola con banchi di ogni epoca tra cui due aule complete, materiali didattici vari;
- i giocattoli: personaggi della letteratura dell'infanzia e del Corriere dei Piccoli, animali, automobiline e mezzi di trasporto, birilli, musica, sport, giochi tavolo, varie, grande casa delle bambole, una stanzetta per il gioco della bambola e una storia dell'arredo attraverso i modellini da bambola.

### ***IL SITO***

Un sito idoneo agli scopi del progetto dovrà prevedere:

- un'**area espositiva** dove ospitare la collezione con reception, biglietteria, guardaroba, book shop, un ufficio;
- un'**area** per esposizioni a rotazione o mostre ospitate;
- **aule** per ospitare lezioni universitarie in collaborazione con i corsi di laurea interessati (scienze dell'educazione, architettura, Design etc.);
- **spazi per riunioni e un auditorium** per workshop ed eventi culturali;
- un'**area attrezzata di laboratori** per la didattica e attività manuali (proiettore, tavoli, sedie, computer stampa 3d, macchinari per creare prototipi, falegnameria, tornio, cucito, restauro);
- un'**area esterna** per attività ludiche e didattiche (legate ad es. all'educazione alimentare, con un orto didattico, ecc);
- uno spazio per **bar/ristorante**;
- un deposito opere non esposte.