

INAUGURAZIONE
12 | 06 | 26 ORE 18.00

In gioco

Arte e gioco
dal
Risorgimento
a oggi

A CURA DI **ERMANNO TEDESCHI**

MUSEO NAZIONALE DEL RISORGIMENTO ITALIANO
PALAZZO CARIGNANO
PIAZZA CARLO ALBERTO 8, TORINO
13 GIUGNO → 5 OTTOBRE | 26



IN GIOCO

Arte e gioco dal Risorgimento a oggi

a cura di Ermanno Tedeschi

MUSEO NAZIONALE DEL RISORGIMENTO ITALIANO – TORINO

13 giugno – 5 ottobre 2026

«Conservare lo spirito dell'infanzia dentro di sé per tutta la vita vuol dire conservare la curiosità di conoscere, il piacere di capire, la voglia di comunicare.»

Bruno Munari

IN GIOCO. Arte e gioco dal Risorgimento a oggi

Date: 13 giugno – 5 ottobre 2026

Sede: Museo Nazionale del Risorgimento Italiano, Piazza Carlo Alberto 8, Torino

PRESIDENTE Luisa Papotti

CONSIGLIERI Ester De Fort, Dario Disegni, Christian Greco, Paola Gribaudo, Silvano Montaldo, Carmine Pinto, Raffaella Ronchetta

DIRETTORE Alessandro Bollo

REVISORI DEI CONTI Antonino Calvano, Giuseppe Mesiano, Eugenio Musumeci

TESORIERE Maurizio Musso

DIRETTRICE SCIENTIFICA Silvia Cavicchioli

ASSISTENTE DI PRESIDENZA DIREZIONE Alessandra Pontillo, Francesca Sassu

AMMINISTRAZIONE E PERSONALE Beatrice Masella

ARCHIVI E RICERCHE Daniela Orta

BIBLIOTECA E BOOKSHOP Edi Perino, Gloria Lanzi

CATALOGAZIONE E CONSERVAZIONE Monika Szemberg

COMUNICAZIONE E UFFICIO STAMPA Sabina Prestipino, Cinzia Sigot e Giulia Laurieri

SOCIAL MEDIA MANAGER Rodrigo Fernandez

FACILITY MANAGEMENT Stefano Radoni

SERVIZI EDUCATIVI Paola Bertolino, Cecilia Traniello

SERVIZI TECNICI Leonardo Mazzone, Stefano Riva Violetta, Roberto Petrone

MOSTRA A CURA DI Ermanno Tedeschi

ORGANIZZAZIONE Associazione Culturale Acribia in collaborazione con Museo Nazionale del Risorgimento Italiano di Torino

STAMPA GRAFICA E INSTALLAZIONE First Service di Luca Porro in collaborazione con SVStart

PROGETTO DI ALLESTIMENTO E GRAFICA Gwladys Martini

TRASPORTI E MOVIMENTAZIONE OPERE Leo Trasporti Michelangelo Grosso

ASSICURAZIONE Reale Mutua

CON LA COLLABORAZIONE DI Archivio Alessandro Mendini Consiglio Regionale del Piemonte Museo di Antropologia Criminale “Cesare Lombroso” Sistema Museale di Ateneo Università di Torino Archivio Storico della Città di Torino MUSLI - Museo della Scuola e Pop-Appe Museum Fondazione Tancredi di Barolo Archivio Ezio Gribaudo

SI RINGRAZIANO Sabina Benedetti, Irene Bianco, Guido Bolatto, Cristina Cilli, Renata Frediani, Roberto Grasselli, Paola Gribaudo, Graziella Grosso, Paolo Guasco, Valentina Gusella, Carolina Mailander, Gianluca Maggi, Elisa e Fulvia Mendini, Mario Minella, Raffaella Mirandola, Maurizio Nobile, Marco Ponti, Alberto Quercetti, Sarah Schinasi, Federico Sella, Luisa Taricco, Germana Trincherò, Pompeo Vagliani, Lucia Vezzuso; CNA Biella, Biasutti&Biasutti Torino, CitrinitiArte Spotorno, VIN VIN Vienna, Galleria Zabert Torino, e tutti gli artisti e i prestatori.

COMUNICATO STAMPA

"IN GIOCO": puzzle risorgimentali, bambole Lenci e arte contemporanea per raccontare l'Italia attraverso il gioco

Torino, 12 giugno 2026 - Il Museo Nazionale del Risorgimento Italiano di Torino presenta, dal **13 giugno al 5 ottobre 2026**, ***IN GIOCO. Arte e gioco dal Risorgimento a oggi***, mostra a cura di **Ermanno Tedeschi**. Si tratta di un progetto espositivo interdisciplinare che affronta il gioco non come dimensione accessoria dell'esperienza umana, ma come uno dei suoi linguaggi fondamentali: dispositivo di formazione dell'identità, strumento di memoria, territorio di sperimentazione artistica.

Realizzata con il sostegno di **Banca Patrimoni Sella & c.**, main sponsor, e della **Camera di commercio di Torino**, la mostra nasce dalla collaborazione con la **Fondazione Tancredi di Barolo MUSLI – Museo della Scuola e del Libro per l'Infanzia** e in particolare con il professor **Pompeo Vagliani**, con il **Museo di Antropologia criminale Cesare Lombroso** e il **Museo di Anatomia umana Luigi Rolando dell'Università di Torino**, con la **Collezione Frediani di Lucca** e con l'Archivio Storico della Città di Torino. ***IN GIOCO. Arte e gioco dal Risorgimento a oggi*** ha inoltre il patrocinio della **Città di Torino**, della **Regione Piemonte**, del **Consiglio Regionale del Piemonte** e della **Fondazione CRT. Reale Mutua, Fondazione Tancredi di Barolo-Musli e Quercetti** sono i partner dell'esposizione.

Giocare non è mai stato un semplice svago o un'attività ricreativa. Nei secoli che la mostra attraversa – dal Risorgimento all'Italia contemporanea – il giocattolo ha svolto funzioni che la storia ha spesso trascurato: ha educato all'obbedienza e alla ribellione, ha trasmesso valori patriottici, ha consolato. ***IN GIOCO. Arte e gioco dal Risorgimento a oggi*** si propone di restituire al pubblico questa complessità attraverso un percorso che mette in dialogo giochi storici e rari, bambole dell'Ottocento, reperti di antropologia criminale, libri animati, marionette, fotografie e opere di artisti contemporanei. Una complessità che lo storico Johan Huizinga aveva intuito negli anni trenta del Novecento, quando in *Homo Ludens* sostenne che la cultura non nasce dalla ragione né dal lavoro, ma dal gioco e che quando lo dimentica, si irrigidisce e si svuota.

Il progetto espositivo torinese nasce nell'ambito di **Giocare a Regola d'Arte**, iniziativa espositiva itinerante che ha già toccato Palermo, il MANN di Napoli, il MOMUC di Mondovì, Tokyo e Be'er Sheva. A Torino assume una forma nuova e più densa: la collocazione negli spazi del Museo Nazionale del Risorgimento Italiano consente di stabilire un dialogo inedito tra patrimonio storico e contemporaneità, rivelando quanto il gioco abbia partecipato attivamente alla costruzione dell'identità nazionale italiana.

"IN GIOCO. Arte e gioco dal Risorgimento a oggi" è una mostra che esplora il gioco come atto fondativo dell'esperienza umana: un linguaggio universale che attraversa epoche,



MUSEO
NAZIONALE
RISORGIMENTO
ITALIANO

culture, generazioni e condizioni sociali. Il gioco è vita perché educa alla relazione, arte perché attiva immaginazione e creazione, è memoria perché custodisce storie, rituali e gesti del passato. Nel contesto italiano, in particolare tra la fine dell'Ottocento e il primo Novecento, il gioco assume un ruolo centrale nel processo di alfabetizzazione e di costruzione dell'identità nazionale. In un Paese ancora in larga parte analfabeta e privo di una produzione culturale diffusa, giocattoli, libri animati e giochi didattici diventano veicoli privilegiati per avvicinare bambini e famiglie alla scuola e all'Italia unita", afferma **Ermanno Tedeschi**, curatore della mostra.

E così i puzzle geografici raffigurano la penisola appena unificata; le tombole insegnano l'aritmetica; il gioco dell'oca diventa metafora del Risorgimento. A partire dalla Prima guerra mondiale, la produzione di giochi in Italia si lega ai carcerati e ai mutilati di guerra: l'oggetto ludico si trasforma in strumento di reinserimento, di dignità, di lavoro. Il gioco diventa così testimonianza concreta di una società che rielabora il trauma e ricostruisce il proprio tessuto civile.

*"Il gioco è una delle esperienze più universali e trasversali della vita umana, eppure la storia lo ha spesso trascurato come fonte di conoscenza. La mostra **IN GIOCO. Arte e gioco dal Risorgimento ad oggi** si propone di colmare questa lacuna, restituendo al giocattolo la dignità di documento storico e culturale. Gli oggetti in mostra testimoniano come il gioco abbia svolto un ruolo attivo nella formazione dell'identità nazionale italiana: strumento di educazione, di trasmissione di valori, di elaborazione del trauma collettivo. Il Museo Nazionale del Risorgimento Italiano è la sede naturale per raccontare questa storia: una storia fatta di oggetti quotidiani e di aneddoti sorprendenti, che restituisce al pubblico una prospettiva nuova e inaspettata sul nostro passato comune",* dichiarano **Luisa Papotti**, Presidente del Museo Nazionale del Risorgimento Italiano e il Direttore, **Alessandro Bollo**.

IL PERCORSO ESPOSITIVO

La mostra si articola in cinque sezioni tematiche che non seguono un ordine cronologico: dal gioco come educazione, al gioco come simbolo o come memoria, ma anche come formazione sociale e come linguaggio dell'arte.

Il gioco che educa

La prima sezione esplora la funzione pedagogica del giocattolo nell'Italia postunitaria. In un paese in cui l'analfabetismo era ancora largamente diffuso e l'identità nazionale tutta da costruire, giochi didattici, libri animati, puzzle cartografici e tombole dell'aritmetica svolgevano una funzione insieme educativa e patriottica. I materiali esposti – in parte provenienti dal MUSLI e dall'Archivio Lenci conservato all'Archivio Storico della Città di Torino – mostrano quanto il gioco fosse anche, e forse soprattutto, propaganda civile. I bozzetti preparatori di Mario Sturani e Marcello Dudovich per le bambole Lenci testimoniano il coinvolgimento dei grandi illustratori dell'epoca in un'industria del giocattolo che era anche industria dell'immaginario.

Focus Pinocchio

La seconda sezione approfondisce la figura del burattino di Collodi come archetipo della condizione infantile: il desiderio di crescere, la seduzione della trasgressione, la tensione tra obbedienza e libertà. Marionette storiche, edizioni rare delle Avventure, dischi Durium, libri animati e sculture contemporanee ruotano attorno a questa figura simbolica che continua ad abitare l'immaginario collettivo italiano e internazionale. La marionetta in ferro della scultrice israeliana Orna Ben-Ami offre una delle letture più potenti e inquietanti: un Pinocchio senza fili, disfatto, sospeso tra animazione e abbandono.

Il gioco per non dimenticare

Questa sezione è forse la più inattesa e toccante dell'intero percorso. Le carte da gioco fabbricate a mano dai detenuti studiati da Cesare Lombroso, gli orci incisi con scene di vita carceraria, le scatole di origami e i pannelli in cotone prodotti negli ospedali psichiatrici torinesi parlano del gioco come atto di sopravvivenza e resistenza. Qui il giocattolo non è svago: è affermazione di umanità in condizioni di privazione estrema. I materiali provengono dal Museo di Antropologia criminale Cesare Lombroso e dal Sistema Museale di Ateneo dell'Università di Torino. A partire dalla Prima guerra mondiale si aggiunge la dimensione dei mutilati di guerra e dei carcerati che producevano oggetti ludici come forma di reinserimento lavorativo: il giocattolo come dignità riconquistata.

Il gioco per diventare grandi

La sezione risponde alla domanda su come la società trasmetta valori, ruoli e aspettative attraverso i giochi dei bambini, attraverso il dialogo tra oggetti storici e opere contemporanee, con un focus specifico sul rapporto tra gioco e disabilità. Nel prezioso bronsetto della Collezione del Consiglio Regionale del Piemonte, Leonardo Bistolfi trasforma uno dei giochi più iconici dell'infanzia in una delicata allegoria della crescita. Il bambino, concentrato e composto sul suo cavallo a dondolo, vive il gioco come prima esperienza di autonomia, immaginazione e scoperta del mondo.

Il gioco per tornare bambini – Il gioco dell'arte

La quinta e conclusiva sezione è dedicata agli artisti che hanno fatto del gioco un linguaggio: un territorio in cui la libertà, il rischio e l'invenzione si manifestano nella forma più pura. Alessandro Mendini porta la sua scacchiera Oro e nero (1992); Daniele Basso cattura in acciaio specchiante il gesto infantile del bambino che gioca. Accanto a loro, Ezio Gribaudo, Jan Knap, Riccardo Gusmaroli, Sam Halabi, Enzo Isaia, Nicola Bolla, Daniel Schinasi, Beppe Labianca, Gianluca Bonanni, Camilla Ancilotto e molti altri: una costellazione di sguardi che dimostra come il confine tra arte e infanzia sia sempre stato più sottile – e più fecondo – di quanto si creda.

IL CURATORE

Ermanno Tedeschi

Ermanno Tedeschi è curatore e promotore culturale con una lunga esperienza nel dialogo tra arte contemporanea e patrimonio storico. È l'ideatore di *Giocare a Regola d'Arte*, progetto espositivo itinerante che ha portato la riflessione sul gioco come fenomeno culturale in sedi museali di rilievo internazionale: dal MANN – Museo Archeologico Nazionale di Napoli al MOMUC di Mondovì, da istituzioni come l'Istituto Italiano di Cultura di Tokyo al Negev Museum di Be'er Sheva in Israele. La sua ricerca si concentra sul giocattolo come oggetto culturale stratificato, capace di rivelare i valori, le tensioni e le aspirazioni di ogni epoca. “In Gioco” rappresenta la forma più compiuta e ambiziosa di questo percorso di ricerca.

LE OPERE E GLI ARTISTI

La mostra riunisce materiali storici e opere contemporanee provenienti da collezioni pubbliche e private italiane e internazionali. Tra gli artisti presenti: Lorenzo Alessandri con il ciclo delle Bambole (1959–1962), figure simboliche dell'inconscio collettivo; Daniele Basso con *Quintino* (Collezione Banca Patrimoni Sella & c.) e *Bimbo Faber* (Collezione CNA Biella), sculture in acciaio specchiante che catturano l'essenza del gesto infantile; Jan Knap con un

grande dipinto dalla Collezione Banca Patrimoni Sella & c.; Alessandro Mendini con Oro e nero (1992), dipinto in nitro e foglia oro tratto dall'Archivio Alessandro Mendini; Ezio Gribaudo con una preziosa scultura in marmo che racconta le due facce della figura di Pinocchio.

Completano il panorama degli artisti contemporanei: Liliana Porter e installazioni (Galleria Bonomo); Lydia Ricci con curiose creazioni; Riccardo Gusmaroli con il trittico Vortici patriottici; Beppe Labianca con La stanza dei giochi, in viaggio dove (2018, olio su tela, 200x140 cm); Enrico T. De Paris, dove le figure stampate in 3D emergono inaspettatamente dal fondo; Gianluca Bonanni con Paper-Io, dove i paperini rappresentano le diverse sfaccettature della personalità umana; Sam Halabi con le sue grandi installazioni di mattoncini colorati; Christian Tasso con Nigeria 2022; Daniel Schinasi e la sua tenera bimba sull'altalena; Massimo Sirelli e i suoi robot realizzati con materiali di recupero; Paola di Bello con il video Il grande Piccolo (2004); Isabella Mandelli con gli acquerelli tridimensionali di Pinocchio e la verità di un mondo giocoso; Giuliano Tomaino e i suoi cavalli a dondolo; Andrea Nisbet (Galleria Biasutti & Biasutti); Ale Piano con Alterego piccoli e grandi; Camilla Ancilotto con la serie Ab Ovo (sculture gioiello in acciaio inox e oro, e quelle grandi in cortile); Margherita Grasselli e Massimo Lunardon con la loro scultura in ceramica e vetro soffiato; Paolo Spinoglio con il suo Pinocchio di terracotta; Orna Ben-Ami con la marionetta in ferro; le sculture di Nicola Bolla, realizzate con le carte da gioco.

I materiali d'archivio comprendono il Fondo Lenci dell'Archivio Storico della Città di Torino con bozzetti di Mario Sturani e Marcello Dudovich; la Collezione Frediani di Lucca con bambole dell'Ottocento e del Novecento; le carte da gioco e i manufatti carcerari del Museo Lombroso; i giochi geografici e didattici del MUSLI; i giochi dell'oca risorgimentali dalle collezioni del Museo del Risorgimento.

UFFICIO STAMPA

Cinzia Sigot: c.sigot@museorisorgimentotorino.it | 335.8455070

Sabina Prestipino: s.prestipino@museorisorgimentotorino.it | 333.9534232