

Eterni bambini

Al Matilda Store da sabato fino al 2 aprile, s'alza il sipario sulla mostra di dieci "toy designers" italiani: pupazzi, mostri, robot e alieni colorati creati con lana cotta, vinile e pannolenci. **di Valeria Tancredi**

# Quando si gioca con l'arte

**E**ccoli, stanno arrivando pronti ad invadere pacificamente i locali di Matilda Store in via del Guasto 5/b dal 17 marzo al 2 aprile (inaugurazione sabato alle 18,30). Sono mostri, animali colorati, alieni, pupazzi e improbabili robot vietati ai minori di 36 mesi. Giocattoli per adulti (o bambini un po' cresciuti) ideati per la prima volta nel lontano oriente pazzo per i Manga dove hanno pensato bene di concepire manufatti ispirati a fumetti e cartoon diventati in dieci anni oggetto di sfrenato feticismo. Matilda Store ospiterà per 15 giorni una mostra collettiva di 10 artisti italiani che lavorando con lana cotta, pannolenci e vinile materializzano nel mondo reale prodotti della loro fantasia.



EPOLIS

**LE OPERE** in mostra sono di Federico Mariani (Kokoro&Jou-Jou), Stefania Garuti (Pu\_pazzi), Soliman Biolo (MrLover), Giorgia Atzeni (Mostrilli), Elisa Sangalli (E.), Jenny Schenal&GrazianoFarinaccio (Bambi&Pasticcino), Gianluca Azzena (Gianzo), Maria Piccinini (Bobina), Ilaria Faraoni (Tosterindustry) e MartaGuidi&Sabrina Palazzi (Tengomono). Alcuni giocattoli della mostra saranno anche messi in vendita visto che generalmente diventano oggetto di culto e di collezione per chi si innamora dell'estetica *Toyzz*. L'idea di

► I Mostrilli di Giorgia Atzeni

Il dato

I siti dei toy designers

■ Nato a Hong Kong verso la fine degli anni '90 e diffusosi rapidamente in Giappone, Stati Uniti e Inghilterra, il "designer toy movement" è arrivato solo da qualche tempo nel resto dell'Europa. L'Italia conta già rivenditori e importatori autorizzati come Atom Plastic

(www.atomplastic.com) contenitore di notizie sul mondo dei toyzz. C'è anche il sito di Serena Di Virgilio, il demiurgo dei "Pupini" (www.pupino.net) una delle prime toy designer italiane. È interessante poi dare un'occhiata alle "bambole brutte" (www.uglydolls.com) dell'americano David Horvath

le, altri provengono dal mondo del fumetto ed altri ancora sono semplicemente artisti che hanno trovato in questo campo un ulteriore sbocco alla propria creatività di pittori o scultori quotati. I *Toyzz* si suddividono inoltre in diverse tipologie ed anche se è difficile compiere una catalogazione esauriente, possiamo affermare che esistono due grandi gruppi principali ai quali si riconducono tutte le "sottospecie". Ci sono le *Ugly Dolls* (bambole brutte), che possono essere realizzate in peluche o in vinile e che sono più diffuse tra i collezionisti di sesso femminile. I *Canvas Toys* sono invece i giocattoli che si comportano come una tela, che vengono cioè prodotti in colorazione neutra e che si prestano alla decorazione in una fase successiva, proprio come la tela di un quadro. Tra questi, i *Qee*, di origine giapponese, e i *Dunny Dolls*, di produzione americana, che sono caratterizzati dalla forma tondeggianta e dalle lunghe orecchie a mo' di coniglio. Un'altra caratteristica che rende desiderabili questi buffi feticci è proprio la possibilità di personalizzarli dando libero sfogo alla fantasia. Arricchendo e decorando il proprio giocattolo, l'oggetto in questione diventa non solo qualcosa di unico, ma riesce a parlare della personalità del suo proprietario. Gli artisti che espongono lavorano in settori creativi da anni e sono conosciuti ed apprezzati. ■

Le origini della settima arte

## Una mostra sugli esordi del cinema prima e dopo il sogno dei Lumière

Katia Grancara  
culture@epolis.sm

In uno dei loro primi corti i fratelli Lumière ripresero un treno che rientrava in stazione (*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*) e si racconta che ci fu chi uscì dalla piccola sala per la paura di essere travolto. Con l'invenzione del cinematografo i fratelli Lumière riuscirono in quello che era stato il sogno di

molti: dare la sensazione reale del movimento. Ma prima di quel fatidico 13 febbraio 1895 furono tanti gli esperimenti e gli apparecchi inventati a tale scopo. La Cineteca di Bologna da oggi fino al 20 aprile ospiterà l'esposizione del "pre-cinema", una sorta di viaggio a ritroso nel mondo della settima arte, alla scoperta di giochi ottici, strumenti e macchinari che anticipano il cinematografo. Ba-

sandosi sugli originali d'epoca della collezione del Museo Minicini Zotti di Padova, gli allievi del laboratorio di scenografia dell'Accademia di Belle Arti di Bologna hanno ricostruito gli "antenati" del cinema, dispositivi impiegati sin dal Seicento nella ricerca scientifica e più largamente nella pratica artistica e nello spettacolo, che giocavano a ricreare realtà diverse e a dare l'illusione del movimento.



EPOLIS

► Un cinepresa dei Lumière

La camera oscura, il Mondo Nuovo e la camera prospettica di Von Hogstratten che creava effetti tridimensionali, la magia catottrica degli specchi deformanti, i diorami e l'anamorfofi, la lanterna magica che trasformava un fascio di luce che passava attraverso un obiettivo in figure proiettate sulle pareti, il taumatropio e lo zootropio fino ad arrivare al cinematografo Lumière sono i protagonisti di questo allestimento, che grazie a visite guidate tenute dagli esperti del Laboratorio didattico della Cineteca introdurranno i visitatori nel mondo illusorio delle immagini. ■