

Arte per gioco

PREMIO
PIPPI



PALAZZO TE



PREMIO
PIPPI

Arte per gioco

Premio Pippi 2022
Arte per gioco

Mantova, Palazzo Te
22 maggio 2022

Promosso



Prodotto e organizzato da
PALAZZO TE

Con il patrocinio di



In collaborazione con



Associazione Culturale

Con il supporto di



Idea di

Elena Alfonsi

Comitato scientifico

Stefano Baia Curioni

Virginia Gibelli

Augusto Morari

Francesca Vischi

Rachele Bertelli

Grafica catalogo

Massimo Canali

Stampa catalogo

Tipografia Galli

Sostegno di

Intesa Sanpaolo Private Banking

Organizzando **Premio Pippi - Arte per gioco** Fondazione Palazzo Te, in collaborazione con il Museo di Palazzo Te, ha consolidato la sensibilità nei confronti dei giovani cittadini di Mantova e provincia. Felici di accogliere il progetto, ideato da Elena Alfonsi, abbiamo inserito il **Premio Pippi** nella ricca stagione espositiva di Palazzo Te 2022 intitolata **Mantova: l'Arte di vivere**.

Il nome e le tematiche del concorso rimandano all'autore della villa gonzaghesca: Giulio Pippi, detto Giulio Romano, grande architetto e pittore manierista che nel tempo non ha mai smesso di stupire e insegnare. In questa occasione il suo genio ha ispirato un gruppo di giovanissimi artisti che si sono sfidati negli spazi aperti del Palazzo, armati di pastelli e fogli di carta, in un contesto di arte, meraviglia e stupore.

Con immutato entusiasmo Fondazione Palazzo Te accoglierà le auspiccate future edizioni.

Direttore Fondazione Palazzo Te

Stefano Baia Curioni

L'Ordine degli Psicologi della Lombardia ha patrocinato l'evento "Premio Pippi" realizzato il 22 maggio 2022 presso Palazzo Te perché apprezziamo e vogliamo valorizzare queste iniziative che partono nei diversi territori e che credono fortemente nell'importanza del contributo dello psicologo come figura professionale che può supportare la rilevazione di specifici bisogni, necessità o criticità, in particolare quando parliamo di bambini.

I bambini che vivono esperienze disturbanti o soverchianti, spesso non riescono ad esprimere le loro emozioni e, il disegno, può rappresentare una forma di comunicazione ideale per accedere ai loro vissuti. Il periodo emergenziale della pandemia da Covid-19 potrebbe aver lasciato delle tracce traumatiche che potrebbero manifestare la loro sintomatologia nel lungo periodo, per cui poter osservare da un punto di vista clinico i disegni dei bambini che hanno partecipato al Premio Pippi rappresenta per OPL una forma di supporto sociale con finalità preventive importanti.

Dott.ssa Rossana Elena Cal

Referente Territoriale su Mantova dell'Ordine degli Psicologi della Lombardia.

Arte per Gioco in un Cortile di Palazzo

Un Palazzo soltanto, a Mantova, avrebbe potuto essere il luogo d'eccellenza dove organizzare un Premio di Disegno per Bambini: il Premio Pippi. Palazzo Te è annoverato tra i più straordinari esempi di villa rinascimentale in cui lo studio dell'antico trasfusa e legittimò, nel suo ideatore, "licenze" che a tutti gli effetti sono un linguaggio vivo d'invenzione architettonica e pittorica. Giulio di Piero Pippi Dè Iannuzzi, detto Romano, concepì Palazzo Te per il tempo libero e lo svago del Principe Francesco II Gonzaga, di sua moglie Isabella d'Este e della loro famiglia, creando una struttura dove la pianta si articolasse con giardini, loggiati aperti e ampi cortili. Ed è proprio in uno di questi protettivi e accoglienti spazi verdi, il Cortile Meridionale, dove in armonia con la funzione costruttiva che caratterizza l'edificio si è svolta la Prima Edizione del Premio Pippi: un Premio che, in realtà, ispirandosi al Pippi quale stretto collaboratore di Raffaello Sanzio nelle opere di pittura, nasce per premiare il Disegno con la molteplicità dei suoi valori.

Arte per Gioco in un Cortile di Palazzo valorizza l'importanza di mantenere alta l'attenzione sul disegno infantile considerato come una delle condizioni essenziali della natura umana, poiché potente strumento di comunicazione non verbale attraverso la rappresentazione di forme e colori. Molte sono, e sono state, le teorie sul disegno dei bambini espresse in psicologia e in psicologia dell'educazione; linee di studio che, dalla percezione, si addentravano nella psicologia del profondo interrogandosi sul significato

dei vari segni che componevano le forme e dei rispettivi colori scelti per eseguirli.

A Padova, durante gli anni dedicati alla frequentazione universitaria, ho avuto il piacere di condividere l'appartamento con cinque studentesse iscritte alla Facoltà di Psicologia. A quei tempi le "povere" ragazze (tanti erano gli iscritti!) dovevano seguire le lezioni nei cinema o nei teatri della città per avere spazi sufficientemente ampi che potessero accogliere tutti gli studenti. Per loro quello fu un periodo di studio intenso ma anche di grande attivismo culturale vissuto fuori e dentro l'ateneo patavino che, per merito delle varie aree teorico applicative in cui si articola lo studio della Psicologia, aveva portato a far circolare per casa bellissimi testi con i quali le future psicologhe condivisero intensi e fruttiferi momenti di aggregazione. Seguivo con molto interesse, e un pizzico di sana invidia, i "confronti" che avvenivano in quel "siparietto" quotidiano che solitamente coincideva con l'ora del Tè.

Il mio stato di minoranza non mi permise, allora, di interagire spesso nelle conversazioni, ma attribuisco alle mie attive coinquiline il merito di avermi fatto comprendere quanto sia importante l'analisi multidisciplinare delle opere d'arte. In questo caso, trattandosi di disegni eseguiti da bambini di un'età compresa tra i sei e gli undici anni, al tempo, relativamente alle varie indagini proposte per studiare la rappresentazione sociale del bambino, mi fu suggerito un testo di Louis Corman intitolato *Il disegno della famiglia: test per i bambini*. Corman, vissuto tra il

1901 e il 1996, fu un medico psichiatra e pediatra francese che si occupò di psichiatria infantile e considerò il Disegno del bambino un'espressione di intelligenza e di affettività. Nelle prime età della vita lo studioso, pur ritenendo di fondamentale importanza il gioco, attribuì un grande valore al Disegno eseguito spontaneamente, ossia senza modelli da copiare. Quando il bambino non copia, ma soprattutto non viene in alcun modo indirizzato alla realizzazione di una duplicazione della realtà circostante, ha la possibilità di inventare dando origine a "qualche cosa" che lo metta direttamente in relazione a ciò che lo circonda e alla propria creazione, ponendolo nella condizione di esprimere molto meglio se stesso: il sé. La libertà concessa dalla "non imitazione" del mondo, in cui il bambino quotidianamente si proietta e si progetta, libererà la sua fantasia nelle forme e nei colori di un disegno creativo che trasformerà il supporto bidimensionale del foglio in uno spazio in cui depositare ciò che possiede, pensa, sente. Louis Corman scrisse che ogni bambino posto in queste favorevoli condizioni di svago consegnerà a quel foglio la personale visione del proprio mondo interiore, del mondo che lo circonda e del mondo che immagina per sé e per chi ama. Per questo il Disegno assumerà il ruolo di un informatore silenzioso ma, al tempo stesso, potente e in grado di metterci al corrente, con dovizia di particolari, sull'evoluzione della personalità dei bambini attraverso l'atto di creatività. Il creare diviene l'azione generativa di un sistema simbo-

lico composto da forme, colori e immaginazione fervida che si espande, li completa e offre a ognuno l'opportunità di sviluppare un racconto intimo in stretta relazione con la libertà concessa per disegnare. Ogni bambino, educato ad amare il Disegno, trasferirà se stesso sul foglio bianco, lascerà traccia delle proprie percezioni in relazione alle conoscenze che possiede, agli stimoli che raccoglie da ciò che lo circonda nello spazio del Gioco e alle personali competenze che gli permetteranno di rendere in modo più approfondito, e meglio interpretabile, il suo sentire. Nella Storia della Critica d'Arte al termine rinascimentale "*arti del disegno*", che comparve con motivazioni destinate a durare, si riconobbe una rete di riferimenti e di concetti che attribuirono al disegno un principio unitario comune a una serie di attività, tale da caratterizzarle in modo autentico. Il Disegno, essendo sempre operazione della mente più che della mano, presuppone da chi osserva un'attenzione e impegno conoscitivo; nessuna mimesi stupefacente, né un adattamento subordinato alla potenza della natura saranno più concepibili per l'artista che interviene in modo autonomo sul mondo naturale ordinato e organizzato con la propria originalità. Un Disegno che riconduce ad una parità originaria con la parola ma al quale si vuole riconoscere l'aspetto intellettuale, progettuale; un rapporto, quello del Disegno con la parola, la storia o la favola che per lungo tempo animò il dibattito critico dell'Arte del Rinascimento. Ho come la sensazione che tra le sale del

Te circoli la voce gioiosa di Pippi. Ma certo! È soddisfatto e felice per un Premio a lui dedicato nel Palazzo che ha ideato, ma lo è soprattutto perché i bambini hanno potuto disegnare liberi condividendo un momento di svago in uno dei palazzi più belli del mondo.

Desidero porgere un sentito ringraziamento al Direttore della Fondazione Palazzo Te, il Prof. Stefano Baia Curioni, per aver accolto favorevolmente questo Progetto. Ringrazio inoltre tutto il gruppo di lavoro che ha contribuito alla realizzazione di questo splendido momento di coinvolgimento per bambini dedicato al Disegno.

Elena Alfonsi

Premio Pippi. La creatività e il disegno come ponti comunicativi per i bambini

La prima edizione del Premio Pippi è stata un'opportunità che ha permesso ai più piccoli di esprimersi liberamente attraverso uno strumento creativo: il disegno. Si è trattato di un'occasione unica per potersi mettere in gioco e sperimentarsi in una location suggestiva in cui i bambini hanno potuto reinterpretare a modo loro, ognuno con la propria fantasia, divertendosi, divinità, personaggi della mitologia e ambienti raffigurati all'interno del Palazzo, portando anche un pezzetto del loro vissuto più personale e interiore.

Il Premio Pippi è stata una gara vissuta in un clima sereno, non competitivo e all'aria aperta, trasformandosi in un momento di gioco che ha facilitato l'espressione libera e creativa dei bambini in un contesto non scolastico, diverso dal solito. Il sottotitolo dell'evento è infatti "Arte per gioco" per evidenziare l'importanza di un momento ludico condiviso.

I bambini e le bambine partecipanti sono stati chiamati a fare una piccola competizione artistica, i cui prodotti sono stati poi valutati prendendo in considerazione diversi aspetti che si combinano tra loro: l'utilizzo del colore, la forma, il tratto e i contenuti... Dai disegni emerge come alcuni bambini abbiano riportato contenuti più personali, altri invece hanno cercato di riprodurre fedelmente o reinterpretare personaggi o elementi di Palazzo Te, facendoli animare in modo creativo e riportandone una propria rivisitazione. È importante sottolineare come **il disegno** as-

solva **due principali funzioni**: da una parte è un **canale comunicativo per esprimere il proprio mondo interiore** o come gli eventi sono stati vissuti e interpretati soggettivamente, dall'altra è uno **strumento in grado di sviluppare creatività**, elemento connesso alla resilienza.

Il disegno è infatti una modalità comunicativa universalmente condivisa, un primo linguaggio naturale per il bambino, che raramente rifiuta, e che offre un modo diverso per esprimere pensieri, sentimenti, paure, ansie (Malchiodi, 2001; Castelli, 2005). Questo strumento diventa ancora più efficace in un periodo così faticoso come quello che stiamo vivendo, dopo una pandemia mondiale in cui molte emozioni sono state represses, non vissute e comunicate. In un momento così delicato il libero sfogo della propria creatività diventa un'occasione fondamentale per poter gradualmente riprendere contatto con le proprie emozioni e comunicare i propri vissuti.

Il disegno ha una valenza fondamentale nelle fasi di sviluppo dei minori: esso diventa una delle chiavi di accesso principali che permettono a noi adulti di entrare nel mondo dei più piccoli. I bambini fanno fatica spesso a comunicare attraverso le parole: per questo **l'utilizzo di mezzi espressivi alternativi, come il gioco e l'arte, diventano strumenti indispensabili**. La creatività aiuta ad esprimere l'indicibile e un disegno vale mille parole e permette di riflettere il bambino che lo ha realizzato: esso è utile

per determinare e valutare lo sviluppo raggiunto (Gardner, 1980; Golomb, 1990; Kellogg, 1969; Lowenfeld & Brittain, 1987) ma viene anche utilizzato come strumento proiettivo, in grado di cogliere sfumature nascoste che a parole spesso non si riescono a cogliere (Buck, 1966; Hammer, 1967; Koppitz, 1968; Oster & Montgomery, 1996). È grazie all'atto grafico che i bambini trovano la possibilità di esprimersi e di illustrare la realtà come appare ai loro occhi. Essi infatti ricercano attivamente gli stimoli e prestano attenzione agli elementi che li circondano.

Lo scopo è proprio quello di consentire loro di scoprire ed esercitare la propria capacità di dare sfogo ai blocchi interiori e di storicizzare un accaduto, collocandolo sulla linea del tempo e trovando un senso agli eventi vissuti.

Tra gli aspetti positivi promossi dal disegno troviamo la riduzione dell'ansia, l'aumento della memoria, la possibilità di far emergere ricordi repressi e comunicare le emozioni provate, lo sviluppo dell'espressione verbale e della capacità narrativa. Come psicologa dello sviluppo, mi occupo di aiutare bambini e adolescenti a scoprire e **ritrovare risorse nascoste, latenti, attivando percorsi di resilienza volti a superare un ostacolo**, in seguito ad esperienze stressanti o traumatiche o a vissuti non del tutto elaborati. Nella pratica clinica infatti mi servo molto di questo strumento creativo: esso apre a diverse interpretazioni dal punto di vista cognitivo, emotivo e degli aspetti di personalità

del bambino e diventa un ponte comunicativo soprattutto in situazioni in cui le esperienze vissute impediscono al minore di ricordare bene gli eventi e di narrarli in maniera fluida (Castelli, 2011). L'espressione artistica e in particolare modo il disegno sembrano essere degli interventi molto efficaci: l'attività grafica permette infatti alla memoria sensoriale di emergere (Siegel, 1999; van der Kolk, 1987) e aiuta ad attivare diversi sensi contemporaneamente, dalla vista al tatto.

La **creatività funge così da mediatore** e catalizzatore e aiuta a superare barriere culturali, linguistiche e temporali, diventando quindi un **promotore di resilienza**. Questo processo può essere sviluppato non solo dal singolo individuo ma anche da figure terze, come insegnanti, familiari, psicologi o persone che ruotano intorno al bambino. I cosiddetti tutori di resilienza (Castelli, 2011).

Il Premio Pippi è stato quindi un'ottima occasione per **sperimentare e sperimentarsi senza vincoli**. Dato il grande successo dell'iniziativa, ora siamo certi che potremo attendere la nuova Edizione 2023, auspicando nel frattempo che ci possano essere altre opportunità come questa per **dare anche ai più piccoli il giusto spazio per raccontarsi, aprendo così nuove porte comunicative**, anche e soprattutto dopo questo periodo di emergenza sanitaria.

Virginia Gibelli

BIBLIOGRAFIA

- Castelli, C. (2011). *Resilienza e Creatività. Teorie e tecniche nei contesti di vulnerabilità*. Milano: F. Angeli.
- Castelli, C. (2015). *Tutori di Resilienza. Guida orientativa per interventi psico-educativi*. EduCatt
- Castelli Fusconi, C. (2005). *Il cielo è di tutti, disegni e narrazioni in contesti di emergenza*, Bragnasco, Co: Graphics.
- Gardner, H. (1980). *Artful scribbles: The significance of children's drawings*. New York: Basic Books.
- Columb, C. (1990). *The child's creation of a pictorial world*, Berkeley, CA: University of California.
- Hammer, E. F. (1967). *Clinical applications of projective drawings*. Springfield, IL: Charles C Thomas.
- Kellogg, R. (1969). *Analyzing children's art*. Palo Alto, CA: Mayfield.
- Koppitz, E. M. (1968). *Psychological evaluation of children's human figure drawings*. Orlando, FL: Grune & Stratton.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. (1987). *Creative and mental growth* (8th ed.). New York: MacMillan.
- Buck, J. (1966). *The House-Tree-Person technique: Revised manual*. Los Angeles: Western Psychological Services.
- Malchiodi, K. (2001). *Using drawing as intervention with traumatized children*. TRAUMA AND LOSS: Research and Interventions, Volume 1, Number 1.
- Oster, G., & Montgomery, S. (1996). *Clinical uses of drawings*. Northvale, NJ: Jason Aaronson.
- Siegel, D. (1999). *The developing mind*. New York: The Guilford Press.
- Van der Kolk, B. (1987). *Psychological trauma*. Washington, DC: American Psychiatric Association.

Come addetta alla didattica nell'ambito delle produzioni di Fondazione Palazzo Te sono stata coinvolta nell'organizzazione di un evento che nella sua prima fase consisteva "solamente" in un'idea, ma una bellissima idea, pensata e proposta dalla sua madrina Elena Alfonsi.

Dopo qualche necessario riadattamento l'idea si è evoluta in progetto, e il progetto in un concorso di creatività per bambine e bambini, ospitato e ispirato a Palazzo Te: *il Premio Pippi*.

Così si è dovuto pensare anche a come intitolarlo, ed è sembrato che appunto il cognome di Giulio Romano, autore della dimora gonzaghesca, fosse una scelta in perfetta armonia tra realtà, storia, arte, mondo dell'infanzia e divertimento...

Sottotitolato *Arte per gioco* infatti il Premio Pippi ha richiamato l'attenzione di un gruppo di giovanissimi partecipanti, i più "anziani" frequentanti la 5° elementare, che la domenica mattina del 22 maggio 2022 - questa la data della sua prima edizione - si sono presentati, alcuni spavaldi altri più timidi, per partecipare alla simpatica gara di disegno.

Per una volta via cellulari, tablet, computer, video e tastiere... solo fogli di carta, pastelli, matite e gomme, forse oggi insoliti attrezzi per le giovani generazioni, ma intramontabili e, soprattutto, gli unici concessi.

È stato bellissimo vederli concentrati nelle postazioni assegnate, intenti a restituire il foglio con impressa la testimonianza della loro personale, unica creatività.

Come membro della giuria, oltre che assistente ai lavori, ho partecipato alla valutazione dei migliori lavori, sì, perché trattandosi di gara abbiamo pensato fosse stimolante classificare i tre più meritevoli, quelli in qualche modo eseguiti con maggiore cura e originalità.

Come in ogni materia c'è sempre chi eccelle più di altri, insomma ciascun bambino possiede un proprio talento e il disegno è una capacità in cui alcuni si distinguono più di altri.

Ebbene, a fine competizione le lodi sono state rivolte invece a tutti i partecipanti; a quel punto mi è stata chiara una cosa: ogni rappresentazione possedeva un proprio valore, una propria storia e forza, in grado di generare precise emozioni. Non c'era quello bello o quello meno bello, c'erano solo lavori svolti con passione e impegno, e in evidenza le curiose differenze di stile e la gioia di essere stati lì, coricati sul prato a disegnare.

Il Premio Pippi si è rivelato un vero successo, un'inniezione di bellezza per tutti i presenti, dai bambini ai genitori, dallo staff alla giuria.

Non posso dimenticare il volti dei giovanissimi artisti in fila ad attendere di essere chiamati per ricevere l'attestato e i meritati applausi; quella domenica di maggio il cielo era azzurro e il sole nei loro occhi.

Francesca Vischi

PREMIO

PIPPI









Lucantonio, La coppa



Riccardo L., Stemma dei Reali





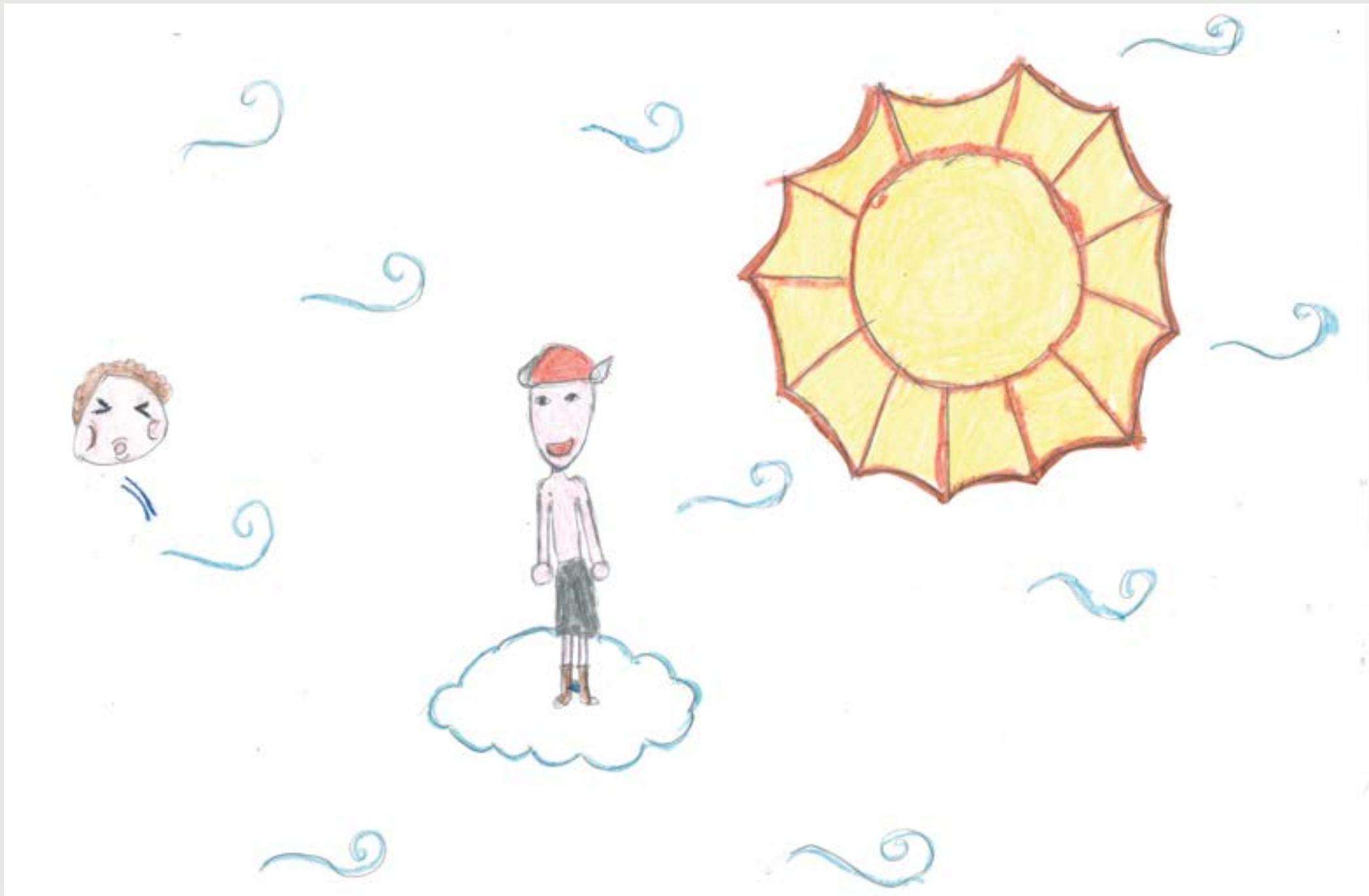


Pietro, Muori



Riccardo, L'unica persona al mondo a cui piacciono i topi









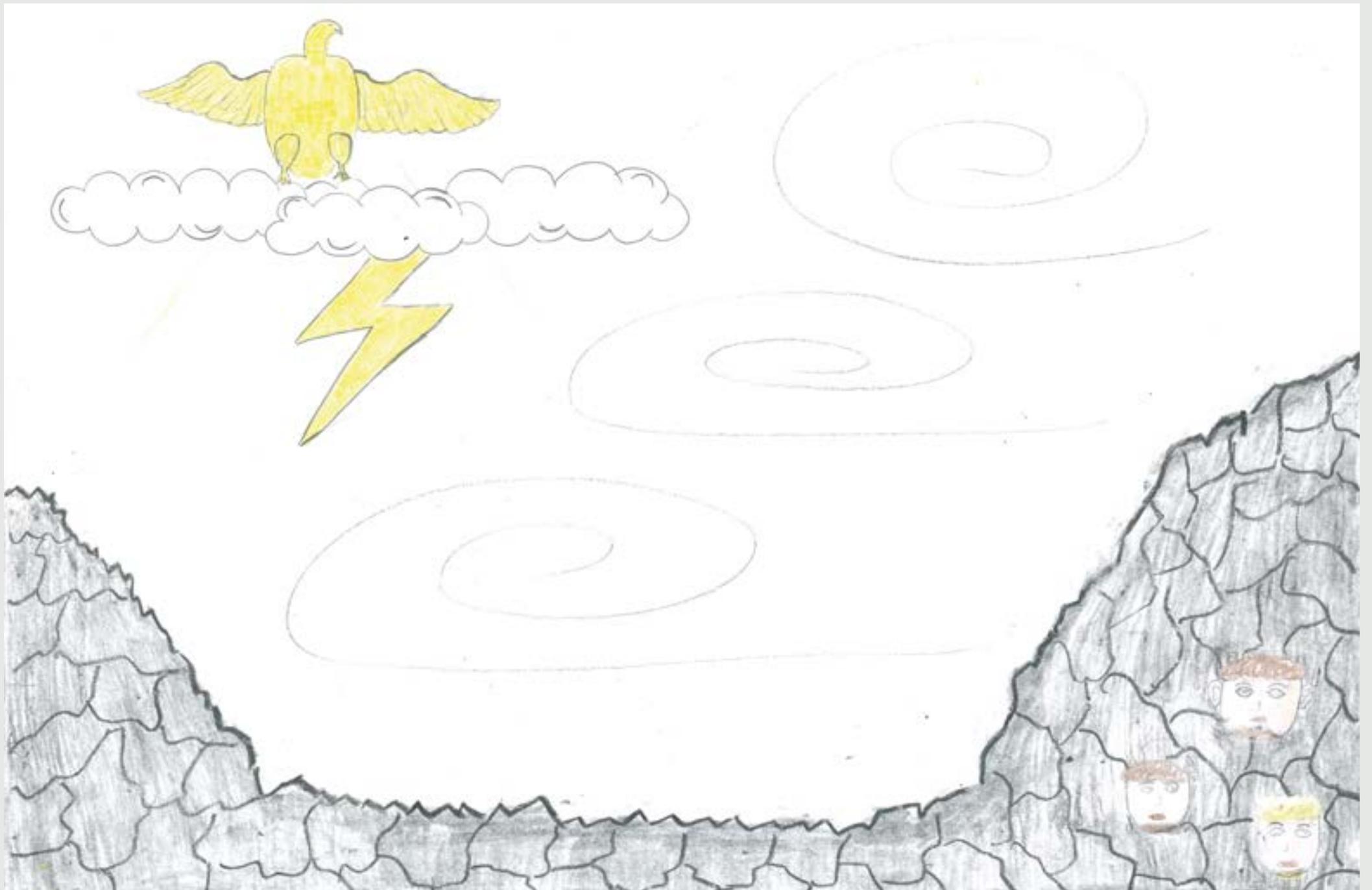
Venere

Afrodite









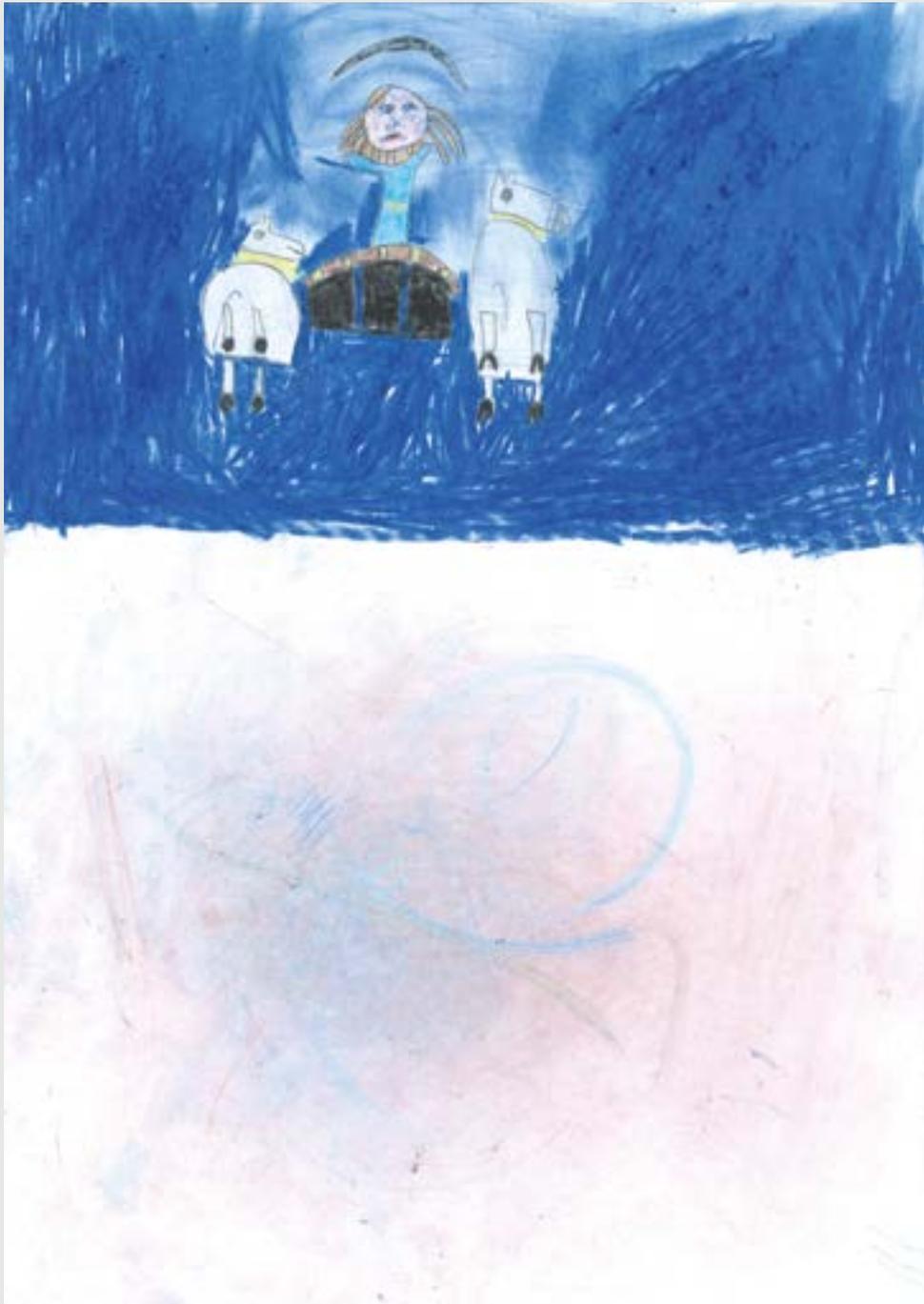












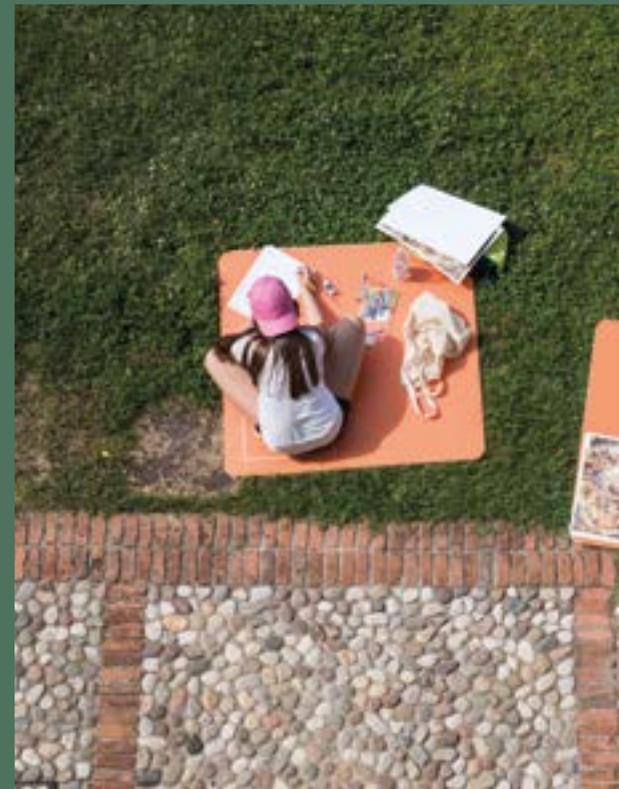
Fatima, La notte e il giorno



Ruben, Il titolo della casa



Prince, L'arte oscuro e giallo

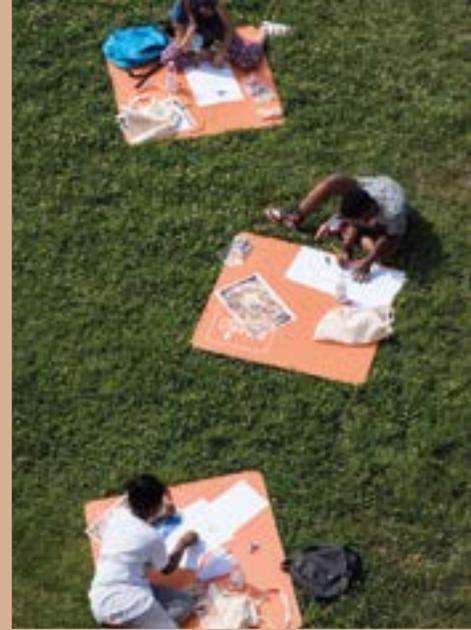














**DAL 1959
DIAMO
FORMA
AL PANE.**



Scopri il nostro amore per la qualità e tutti i prodotti su www.bottoli.com



MATERIA VIVA®
Roots. The Recycled Collection by Fedrigoni

Materia Viva is our creation.
The essential tool for your sustainable projects.

Explore the collection on materiaviva.fedrigoni.com





**ARREDAMENTO
PROGETTAZIONE D'INTERNI E
ARTE CONTEMPORANEA**

ghiroldidesign - via Cremona 48, 46100 Mantova - tel. 0376 / 380138 - www.ghiroldidesign.it - info@ghiroldidesign.it    



Via dell'Artigianato 5/7
Curtatone, Mantova
T +39 0376 1511557
www.grossistore.it
info@grossistore.it

La Papessa è un'associazione che promuove in primis la produzione fotografica di donne attraverso la Biennale della Fotografia Femminile, e partecipa a progetti che contribuiscono al raggiungimento di diritti umani ed equità per tutt* attraverso l'arte e la cultura. Siamo felici di partecipare a questo progetto di grande valore per le persone e il territorio, e grazie al quale i bambini e le bambine hanno la possibilità di imparare l'arte e la storia della nostra città.

