

Perché Ri-Creazione?

Perché nonostante tanti libri, tanti studi e tantissimi progetti, sui giochi e sui giocattoli non si è ancora raccontato tutto.

La storia che accompagna la nascita di tanti oggetti ludici è sorprendente, spesso poco nota, e talvolta così ricca di significato da far dimenticare che si parla proprio di quel prodotto che abbiamo visto infinite volte, magari comprato o regalato, ma forse mai guardato con la giusta attenzione.

I giochi e i giocattoli sono un incredibile ponte che unisce le generazioni e proietta adulti, ragazzi e bambini in una benefica ed appagante dimensione fantastico-creativa.

Ri-Creazione vuole dare il suo contributo affinché i bambini e i ragazzi non si sentano solo "proprietari" di giocattoli o semplici "utenti" dei giochi, quanto piuttosto creatori di mondi; vuole essere una mostra che dà emozioni e stimola riflessioni, fornendo un'occasione per guardare le cose con occhi nuovi e provare a ragionare in modo non convenzionale.

Per fare questo usa la lente dei brevetti, fonte conoscitiva imprescindibile per elevare la consapevolezza sul "come nascono le cose" e per mettere a fuoco la dimensione intangibile degli oggetti, descrivendo la conoscenza che incorporano, la logica progettuale che li sostanzia.

E allora, con lo sguardo attento alla dimensione immateriale degli oggetti, pronti a liberare nuovi flussi di creatività e pensiero inventivo, buona Ri-Creazione a tutti!

ORARI DI APERTURA

Per le scuole (solo su prenotazione):

da martedì a venerdì: ore 9:00 - 13:00

Per prenotazioni: www.puntocartesiano.it

Per tutti:

da venerdì a domenica: ore 16:00 - 19:30

Il lunedì la mostra è chiusa.

Ingresso gratuito

Informazioni e contatti:

ipdesk@sardegna ricerche.it

Ri-Creazione è un progetto a cura di

SARDEGNA RICERCHE SPORTELLO PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Direzione artistica e progetto allestimento **Annalisa Cocco**

Pietro Berselli realizzazioni audio-video / **Carlo Carzan** percorsi didattici

Tuttestorie giochi da leggere



SA
MANIFATTURA

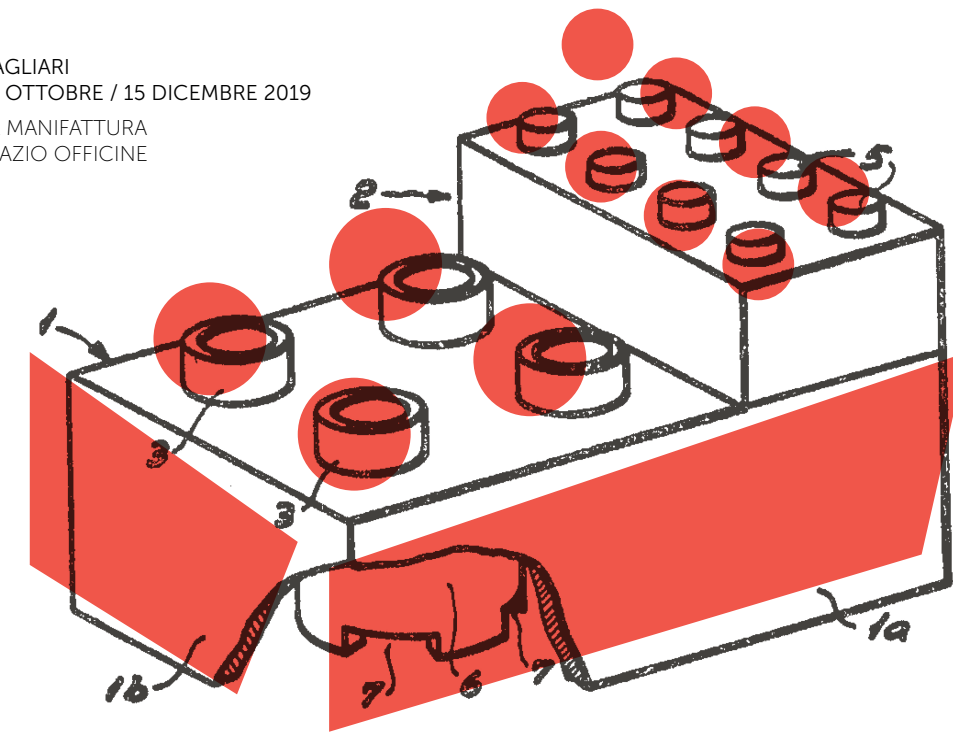
RICREAZIONE

Storie dentro e dietro i giochi

CAGLIARI

10 OTTOBRE / 15 DICEMBRE 2019

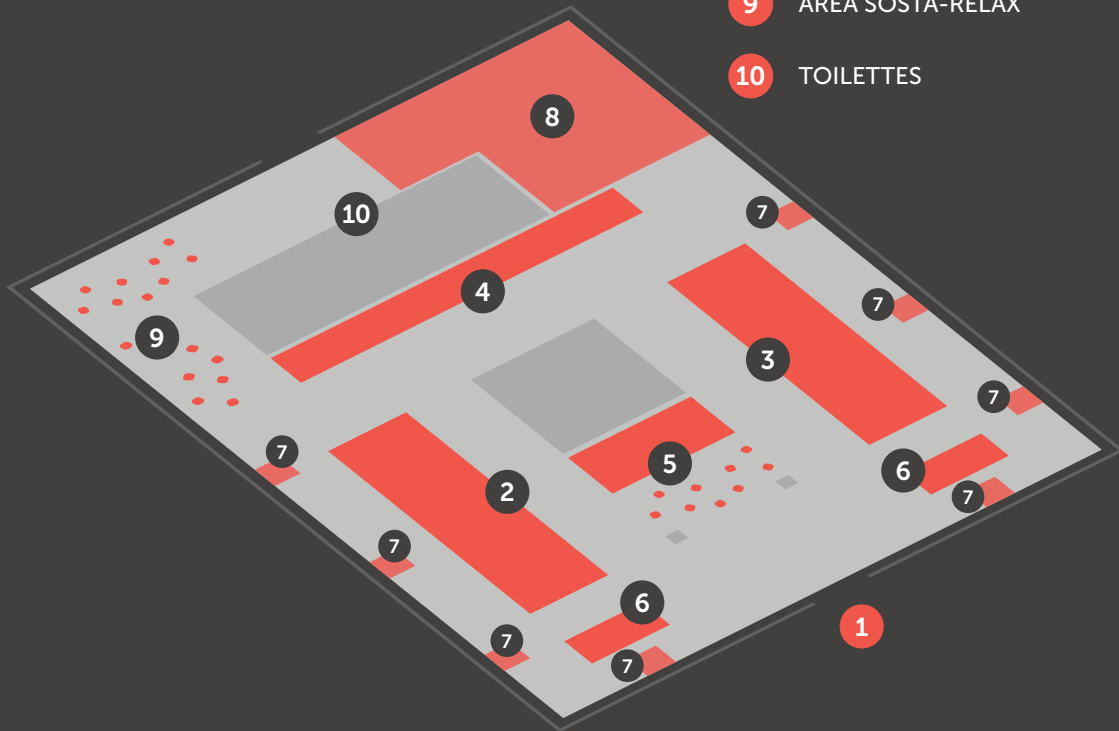
SA MANIFATTURA
SPAZIO OFFICINE



UN PROGETTO DI SARDEGNA RICERCHE SPORTELLO PROPRIETÀ INTELLETTUALE

PERCORSO DELLA MOSTRA

- 1 INGRESSO
- 2 SENZA TEMPO
- 3 VIDEOGIOCHI AI RAGGI X
- 4 CONTAMINAZIONI
- 5 VIDEO D'AUTORE
- 6 GIOCHI DA LEGGERE
- 7 DIDATTICA INTERATTIVA
- 8 GIOCO INTERATTIVO
- 9 AREA SOSTA-RELAX
- 10 TOILETTES



RICREAZIONE

Storie dentro e dietro i giochi

Ri-Creazione nasce come attività divulgativa dello Sportello Proprietà Intellettuale di Sardegna Ricerche in tema di brevetti, marchi, design e diritto d'autore.

L'universo dei giochi e giocattoli è stato scelto come "chiave" per porre all'attenzione dei visitatori il valore delle cosiddette "creazioni della mente" in campo scientifico, tecnologico, artistico, letterario, proponendone una lettura articolata in 4 sezioni:

Giochi senza tempo: parte antologica che racconta le storie poco note di alcuni giochi iconici (Barbie, Cubo di Rubik, Meccano, LEGO, Frisbee, Monopoly, autopista, chiodini Quercetti, Play-Doh, yo-yo, Geomag, robot meccanici).

Videogiochi ai raggi X: il mondo dei videogiochi è smontato nei suoi componenti hardware/software e il videogioco in sé è presentato come un'opera complessa che racchiude molteplici componenti tecnologiche e molteplici apporti intellettuali.

Contaminazioni: uno stimolo alla riflessione sulla contaminazione tra analogico e digitale, e tra scienza, tecnologia e arte, come tendenza che caratterizza molti prodotti di nuova generazione. In questa sezione, che nell'allestimento si presenta in un punto convergente rispetto alle due sezioni precedenti, trovano spazio oggetti e progetti in cui la dimensione concettuale prevale su quella fisica.

Giochi da leggere: una selezione di libri, autori e realizzazioni cartotecniche particolarmente rilevanti sul piano dell'innovazione. Tra gli autori emerge l'approfondimento su Bruno Munari e su quello che è considerato il suo erede: Katsumi Komagata.

A queste sezioni si affianca uno spazio immersivo in cui i visitatori sono invitati a fare un gioco che, attraverso il rigore del linguaggio del coding, stimola il pensiero laterale e la capacità di problem solving.

Per le scuole, la visita è arricchita da percorsi didattici che, in forma ludica, aiutano bambini e ragazzi nella fruizione della mostra.

I giochi e i giocattoli sono un mezzo efficace e senza eguali per poter parlare di concetti molto astratti e raffinati.

Attraverso le loro storie uniche, Ri-Creazione vuole offrire ai bambini delle ultime due classi della scuola primaria, ai ragazzi della scuola secondaria, ai loro accompagnatori (docenti, genitori, amici) un'esperienza insolita in cui:

- Capire cos'è la proprietà intellettuale
- Nutrire la propria creatività e liberare il pensiero laterale
- Sperimentare operativamente il metodo progettuale
- Percepire il valore dell'innovazione nello sviluppo della società
- Familiarizzare con l'approccio inventivo basato sulla metodologia del problem solving