



I LABORATORI - KIDSMEETALPS

Sabato 7 giugno 2025, ore 10.00-18.00 | Piazza della Maddalena, Brescia

ARCHITETTURE DI RACCONTI Luca Boscardin

Un playground mobile progettato da bambini e bambine a partire dai racconti dei nonni: uno spazio contemporaneo dedicato all'incontro, al gioco e alle parole condivise.

LUCAS BOSCARDIN: Luca Boscardin è designer di giocattoli, illustratore ed icon designer per Philips. Le sue creazioni sono esposte al Vitra Design Museum, a La Triennale e al MoMa di New York. Ha pubblicato con Corraini Edizioni, parlato ad un TEDx ed insegna allo IED di Roma. Animal Factory, uno dei suoi ultimi progetti, è un parco giochi per grandi e piccoli che sta venendo installato in vari parchi d'Europa, firmato Magis. Ha recentemente disegnato il playground di Musei Pecci a Prato, assieme ad Ecol studio, e sta progettando il playground di Arte Sella. Collabora regolarmente con Palazzo Grassi, Punta della Dogana, Arte Sella, Triennale, Erickson con laboratori per piccoli e grandi.

CANTASTORIE GIOCASTORIE VolumeBK e Daelli Arte e Gioco

Un mercato di libri selezionati e materiali artistici di qualità, perché l'educazione alla bellezza passa dal suono della voce e dal gesto delle mani che creano.

VOLUME BK: Libreria indipendente a Milano, ma anche laboratorio culturale e spazio di ricerca musicale. Specializzata in libri illustrati da tutto il mondo, tra illustrazione, grafica, fumetto e artigianato, accanto a narrativa e saggistica, accosta con delicata arte di curatela generi diversi, per restituire una sincera bibliodiversità. Supporta Kidsmeetalsps dalla sua prima edizione.

DAELLI ARTE E GIOCO: Giochi, materiali artistici e libri ispirati alla pedagogia Steiner-Waldorf dal 1982. Primo negozio italiano specializzato nel giocattolo artistico in legno Waldorf, oggi Daelli Arte e Gioco seleziona giochi, materiali creativi e libri provenienti da filiere sostenibili, attente alla qualità educativa, all'ambiente e all'inclusione sociale. Da oltre quarant'anni accompagna bambini, genitori ed educatori con proposte che nutrono creatività, manualità e immaginazione, sia online su artegioco.com sia nel negozio di Milano.

ARGAGN DEI SUONI Associazione Croma ETS

Un laboratorio sonoro dove bambini e bambine diventano 'argagnauti', costruttori di uno strumento speciale per andare a caccia di suoni, tra natura e musica.

ASSOCIAZIONE CROMA ETS: Una realtà che promuove il benessere psicofisico attraverso arte, musica e relazioni. Nata nel 2018 dall'esperienza in musicoterapia e arteterapia, Croma è oggi una rete multidisciplinare di professionisti in ambito sanitario, educativo e creativo. Musicoterapeuti, artisti, psicologi e operatori sociali collaborano con un approccio centrato sulla persona, sull'ascolto e sulla creatività. L'associazione propone laboratori, eventi e progetti educativi rivolti a scuole e comunità, promuovendo una cultura del benessere accessibile e condivisa.

SOVRANITÀ INVISIBILE Simone Lombardi

Un attraversamento sonoro del Monte Maddalena per scoprire come cambia il paesaggio attraverso l'ascolto, tra suoni naturali e presenza umana, in un dialogo che trasforma la percezione dello spazio.

SIMONE LOMBARDI: Compositore e sound designer, trasforma l'ascolto in esperienza, intrecciando pianoforte, elettronica e field recording in paesaggi sonori capaci di farci rallentare e ascoltare davvero. Dal conservatorio "Luca Marenzio" di Brescia alla composizione per immagini, podcast, installazioni d'arte e performance live, il suo percorso è una continua ricerca tra sonorità classiche e tessiture sintetiche. Insegna Sound Design, Audio e Mixaggio e Progettazione di spazi sonori all'Accademia SantaGiulia. Ha pubblicato tre album: 7Words (2019), Deriva (2022) e Unisono (2025).

CHE SEGNO FA UN SUONO? Micromegà

E se ci lasciassimo guidare dai suoni che ci circondano, cosa ne uscirebbe?

MICROMEGÀ: Giulia Marchiaro, illustratrice e graphic designer, ideatrice di Micromegà – un laboratorio grafico artistico che unisce grafica digitale, collage, illustrazione e restauro. Sa dare vita a immagini che fondono segno e natura: piccole narrazioni visive che aprono mondi di immaginazione e meraviglia. Diplomata al Liceo Artistico e laureata in Filosofia, progetta e conduce laboratori per persone di tutte le età, volti a potenziare creatività, stupore e pensiero critico. Ama il "fare con le mani" ed è convinta che nel più piccolo dei pensieri ci sia spazio per l'universo intero.

PADIGLIONE MADDALENA Segni Mossi

Un laboratorio di segno e movimento dove emozioni, gesti e colori si intrecciano in una grande composizione collettiva ispirata alla natura.

SEGNI MOSSI: Segni Mossi è un progetto artistico e pedagogico ideato da Alessandro Lumare e Simona Lobefaro, nato dall'incontro tra arti visive e movimento. Attraverso laboratori per bambini e adulti, trasforma il disegno in azione e il movimento in segno, invitando a esplorare corpo, spazio e immaginazione in modo libero e giocoso. Una metodologia che unisce danza, arte e pedagogia, senza modelli né risultati prestabiliti, in cui ogni bambino può esprimersi secondo il proprio ritmo. Il progetto viaggia in tutto il mondo per condividere questo approccio unico.

SUONI ILLEGGIBILI Paola Cappelletti

Un laboratorio che trasforma pagine destinate al macero in nuovi libri, tra parole, segni e natura da interpretare liberamente.

PAOLA CAPPELLETTI: Da oltre trent'anni si occupa di didattica e ricerca sulla creatività, progettando laboratori per adulti e bambini, e racconta la progettazione anche ai più piccoli rendendola accessibile a tutti. Per lei progettare significa sperimentare: lavorare con le variabili, come insegna Bruno Munari, per cambiare punto di vista e generare nuove possibilità. Il suo lavoro unisce arte, design e pedagogia, attraverso progetti educativi ed esperienze partecipative dedicate soprattutto all'infanzia.

DIDGERIZOO Università La Sapienza, Roma Caterina Gentili e Giuseppe di Monaco

L'intramontabile gioco del telefono senza fili in chiave contemporanea: un invito ad ascoltare i suoni che ci circondano.

UNIVERSITÀ LA SAPIENZA: Kidsmeetalsps entra nel corso di Laurea in Design della Sapienza di Roma grazie a Irene Guerrieri. Nel Laboratorio di Sintesi Finale in Design del Prodotto della prof.ssa Sabrina Lucibello, con la tutor dott.ssa Giulia Farace, circa settanta studenti hanno sviluppato installazioni per il festival, dal concept alla prototipazione. Crediamo nel dialogo con università e accademie: porta rigore, visione e nuove energie, essenziali per far evolvere il progetto. Kidsmeetalsps nasce in ambito universitario e continua a crescere creando connessioni tra ricerca, progettazione e territorio: portiamo l'accademia nei luoghi del progetto e i luoghi del progetto dentro l'accademia. Il risultato è qualcosa di potente: un vero effetto-orgoglio condiviso.

KYMA Università La Sapienza, Roma Flavio Petrini e Roberto Schippa

Si può rendere visibile l'invisibile? Che forma ha un suono? Ogni frequenza nasconde un disegno.

TIKKA Università La Sapienza, Roma Edoardo Fiorucci e Leonardo Lauzi

Passeggiando nel bosco, il picchio è tra i suoni più facili da riconoscere. Un'installazione semplice ed efficace per imparare a scovarlo.

SASSO SCACCIASSASSO Chiara Basilico

Da sempre i sassi ci accompagnano: per strada, nelle scarpe, nelle tasche. Protagonisti dei giochi più antichi, siamo sicuri che siano solo sassi?

CHIARA BASILICO: Ha studiato all'Accademia di Brera e ha poi approfondito la sua ricerca indagando nuove possibilità per creare libere sperimentazioni con i bambini, anche attraverso il design e in particolare il design for children. È, insieme a Michele Portentosio, la mente e il cuore di Kidsmeetalsps: atelierista ed esperta di laboratori per l'infanzia, progetta attività art-based con un'attenzione speciale alla creatività e all'esplorazione libera. Negli ultimi anni si è avvicinata agli strumenti del visual design e dell'arte contemporanea, per sviluppare pratiche partecipative volte alla salvaguardia dei patrimoni materiali e immateriali alpini.

LA PERLA Gabriele Mitelli

La Perla trasforma il desiderio umano in un paesaggio sonoro vivente, dove gesto, acqua e onde invisibili si intrecciano in una fragile ecologia temporanea.

GABRIELE MITELLI: Musicista, compositore e direttore artistico attivo nella musica elettroacustica e nella sperimentazione sonora. Il suo lavoro attraversa improvvisazione, elettronica e ricerca sul paesaggio acustico, tra concerti, performance e progetti site-specific. Si esibisce a livello internazionale collaborando con importanti figure della musica di ricerca. Dal 2025 conduce con Sara Persico, compositrice e sound artist, un laboratorio di ricerca sonora sull'Etna con Nomadica, dedicato all'ascolto e alla composizione del paesaggio vulcanico. È presidente di Lampedée e direttore artistico di Progetto Bao, piattaforma che connette musica, arte e spazio pubblico attraverso progetti e festival interdisciplinari.

FUSIONE Neunau

Un'installazione sonora che dà voce al cambiamento climatico, rendendo udibile la trasformazione dei paesaggi e la fragilità dei loro equilibri.

NEUNAU: Artista e ricercatore tra arte, scienza e tecnologia. Attraverso installazioni, suono e pratiche di ascolto, Sergio Maggioni rende percepibili trasformazioni ecologiche e paesaggi invisibili che abitano il quotidiano. Dal 2015 sviluppa Neunau, progetto di ricerca nato in Valle Camonica che esplora territori industriali e naturali traducendo l'ascolto dei luoghi in esperienze sensibili e condivise.

ALBERO RUMOROLOGIA Fondazione PInAC

L'"alberorumoroscopio" è una macchina immaginaria che fa sentire anche i suoni più piccoli. Bambini e adulti trasformano poi ciò che hanno ascoltato in un grande mosaico di illustrazioni sonore.

FONDAZIONE PInAC: È la Pinacoteca Internazionale dell'Età Evolutiva Aldo Cibaldi. Un museo unico dedicato all'espressività di bambini e adolescenti. La Fondazione PInAC custodisce oltre 8.000 disegni provenienti da tutto il mondo, trasformando gli sguardi delle nuove generazioni in una risorsa culturale viva. Attraverso mostre, atelier e progetti educativi, promuove l'arte come strumento di conoscenza, immaginazione e relazione con il patrimonio culturale e il presente.