

In mostra a Palazzo Arese Borromeo dal 10 aprile al 10 maggio 2026

0-99. DESIGN PER GIOCO

Aprire al pubblico il **10 aprile** la mostra **0-99. Design per gioco**. Il progetto, ospitato **fino al 10 maggio 2026** nelle sale di **Palazzo Arese Borromeo**, in occasione della **Milano Design Week**, esplora il gioco da tavolo come prodotto culturale nella sua evoluzione nel tempo.



Cesano Maderno (MB) 9 aprile 2026. Il gioco da tavolo accompagna l'umanità da migliaia di anni, attraversando epoche e continenti. Nato prima dei libri, è sempre stato un modo per imparare, immaginare, sfidarsi e stare insieme. La mostra **0-99. Design per gioco** racconta il gioco da tavolo come oggetto culturale e invenzione, capace di esprimere identità e visioni dei popoli del mondo attraverso regole, pedine e tabelloni. Promossa dal **Comune di Cesano Maderno**, l'esposizione è ospitata **dal 10 aprile al 10 maggio 2026** nelle sale di **Palazzo Arese Borromeo**.

La curatela di **0-99. Design per gioco** è affidata a **Cristian Confalonieri**, co-fondatore di Studiolabo e Fuorisalone.it, game designer e autore – insieme ad Andrea Cuman – dell'**Atlante dei giochi da tavolo** (TOPIC Edizioni, 2024).

Il volume, tra le principali mappature al mondo dei giochi da tavolo, costituisce il riferimento scientifico della mostra.

L'ideazione e la co-curatela sono di **Alessia Interlandi**, fondatrice di in.circle, società di consulenza specializzata in comunicazione strategica e organizzazione di mostre e progetti espositivi e curatoriali.

«Una mostra sul gioco da tavolo è rilevante perché narra di un oggetto culturale presente e benefico per la nostra società. Il tavolo è un luogo pubblico in miniatura – **spiega Confalonieri** – dove materiali, segni e regole costruiscono un modo di stare insieme. **Per questo il gioco parla a tutti. Il gioco da tavolo è design che si fa relazione, regole che diventano esperienza condivisa, è una tecnologia di convivenza: coordina conflitto, cooperazione, negoziazione.** Con la sua essenza analogica è un antidoto alla frizione digitale».

Il percorso espositivo

0-99. Design per gioco ripercorre l'evoluzione del gioco da tavolo, dagli albori ai progetti contemporanei fino al game design. Lungo il tragitto, il visitatore incontrerà **riproduzioni fedeli di giochi antichi, versioni giganti e pezzi in tiratura limitata o da collezione.**

Si parte da trenta **giochi antichi** provenienti da tutto il mondo – dal Gioco reale di Ur al Go, dagli Scacchi al Domino passando per le carte e la Tombola – che testimoniano l'origine millenaria del gioco da tavolo.

Si prosegue con i **giochi classici**, i grandi titoli del Novecento, da Cluedo a Forza 4, da Monopoli a Risiko – presentato in una versione gigante e giocabile di 90 metri quadrati: simboli dell'espansione del mercato ludico a partire dagli anni Settanta del secolo scorso.

Non mancano le **interpretazioni firmate da designer e brand**: il tavolo da Carron di Vismara Design, gli Scacchi in acciaio disegnati dall'architetto Gianfranco Frattini, il tappeto da Backgammon dell'architetta e artista Valeria Molinari, la Battaglia navale in legno e pelle prodotta da Pinetti, il Gioco dell'oca di Pineider.

Al centro del percorso, il focus sul **game design** mette in evidenza il processo creativo, progettuale e artigianale che dà forma a un gioco da tavolo, approfondendo il lavoro di alcuni autori, a partire da **Alex Randolph**, considerato una figura chiave nella storia del settore – a lui si deve l'introduzione del nome dell'autore sulle scatole dei giochi. Al designer sono

dedicate due stanze che ne raccontano la vita, la teoria e le opere, anche attraverso la proiezione del documentario **Alex Randolph, regista di giochi** di Andrea Angiolino, regia di Luca Bitonte (Lucca Crea, 2022).

È invece affidata al contributo di **Spartaco Albertarelli**, uno dei più importanti e longevi game designer italiani, l'installazione **La scrivania del game designer**, in dialogo con **la scrivania di Pierluigi Ghianda**: appartenuta al maestro ebanista del design italiano, è oggi in esposizione permanente a Palazzo Arese Borromeo, grazie alla donazione delle figlie al Comune di Cesano Maderno. Ghianda, nel corso della sua carriera, ha collaborato con alcuni dei più importanti designer e architetti del Novecento – da Gae Aulenti ai Castiglioni, da Gio Ponti a Gianfranco Frattini a Sottsass – realizzando arredi e oggetti di altissima manifattura. Accanto a questa produzione, ha esplorato anche una dimensione più ludica, creando raffinati oggetti in legno, come **La Scatola dei Giochi** per Pomellato che verrà esposta in mostra: un prezioso cofanetto in legno di pero, prodotto in soli trecento esemplari.

La mostra prosegue con i **giochi moderni**, che hanno decretato il nuovo risorgimento del gioco da tavolo a partire dagli anni Novanta, e che saranno presentati in **edizioni fuori scala, celebrative o da collezione**.

All'interno di questa sezione si inserisce **Contemporary Chess – A Game Without Thrones**. Il progetto di Lorenzo Rimini ripensa l'immaginario degli scacchi partendo da una domanda radicale: *cosa accade se eliminiamo re e regina dalla scacchiera?* Rimini non cambia le regole, ma l'immagine: niente bianco e nero, le squadre si distinguono per forma (cerchio e quadrato) e i pezzi non rappresentano figure sociali o religiose, ma la loro libertà di movimento. La geometria diventa il linguaggio del gioco e il re, reinterpretato come pezzo fragile, rivela come i sistemi visivi influenzino il nostro modo di pensare, il potere e le gerarchie.

Viene indagato anche **l'impatto dell'intelligenza artificiale sul game design**: quale sarà il futuro di questo lavoro artigianale? In mostra sarà presentato **memoria**, un gioco artistico sviluppato con l'uso dell'AI da **Studiolabo** e **Silvia Badalotti**, fotografa, prompt designer ed esperta d'immagine, per interrogarsi sulle prossime applicazioni in ambito artistico-creativo.

La Ludoteca

Il modo migliore per capire un gioco è giocarlo e per questo, oltre il bookshop,

fa parte della mostra una vera e propria Ludoteca, creata con il supporto delle associazioni Board Game Society e La Casa dei Giochi.

Qui i visitatori sono invitati a fermarsi e a scegliere tra i titoli a disposizione per giocarli insieme. Sono disponibili giochi “fuori scala”, selezionati tra i titoli più rappresentativi del panorama ludico contemporaneo. Ogni gioco rientra nella lista dei cento titoli fondamentali per comprendere cos'è un gioco da tavolo, proposta dall'*Atlante dei giochi da tavolo*. La Ludoteca ospita anche una “mostra nella mostra” dedicata alle **illustrazioni di Marta Signori**: immagini essenziali che condensano mondi complessi e mostrano come l'esperienza ludica sia anche una questione di design della percezione – ritmo, atmosfera, riconoscibilità.

Collaborazioni e contributi

L'esposizione è realizzata grazie al supporto di numerose realtà del settore che hanno messo a disposizione le loro creazioni ludiche e il loro know-how, offrendo un contributo fondamentale all'allestimento: **Ares Games, BLOB, Condiviso, Cranio Creations, Demoela, Kaleidos Games, La Casa dei Giochi, Lucca Crea, Ludendo Docere, Ludo Labo, Oliphante, Pineider, Pinetti, Rai Radio 3, RaiPlay Sound, Studiogiochi, SAZ Italia, TOPIC Edizioni, Vismara Design**. Grazie anche agli autori dei giochi da tavolo in mostra: Spartaco Albertarelli, Andrea Angiolino, Silvia Badalotti, Luca Bellini, Luca Borsa, Tommaso di Battista, Carlo Lanzavecchia, Simone Luciani, Walter Obert, Emiliano Sciarra.

Palazzo Arese Borromeo

Edificio di delizia, tra le principali residenze nobiliari lombarde, risale alla metà del XVII secolo, quando Bartolomeo III Arese volle realizzare un grandioso palazzo di villeggiatura per affermare il prestigio della sua casata. Affacciato su una scenografica piazza a esedra, circondato da un vasto parco, il complesso architettonico è organizzato attorno alla Corte Nobile, all'interno presenta ambienti affrescati da pittori del Seicento milanese, come Giovanni Stefano Doneda detto il Montalto, Nuvolone, Giovanni Ghisolfi ed Ercole Procaccini il giovane. Il parco è armonizzato da viali prospettici, con geometrie da giardino all'italiana. Negli ultimi anni, in occasione della Milano Design Week, Palazzo Arese Borromeo ha ospitato le mostre *Gianfranco Frattini: ieri, oggi, domani* (2023) e *Olivetti. Storie da una collezione* (2024).

0-99. Design per gioco

Palazzo Arese Borromeo

Via Borromeo 41, Cesano Maderno (MB)

10.04.2026/10.05.2026

h 10.00/13.00 e 15.00/18.00

Press preview: 09.04.2026

Ingresso: intero 5, ridotto 3 euro, gratuito durante la Milano Design Week

Instagram: [designpergioco](#)

Promossa dal Comune di Cesano Maderno

Con la curatela di Cristian Confalonieri e Alessia Interlandi

Allattamento: Six Plus Architetti con Lola Ottolini e Gabriella Cipolla

Visual design: cccppp.studio

Comunicazione: in.circle srl

Mediapartner: Fuorisalone.it

Download press kit

https://bit.ly/0-99_DesignPerGioco_presskit

Ufficio stampa 0-99. Design per gioco

Lucia Portesi: press@luciaportesi.it, m. +39 349 369 2989

Ilaria Bertasini: pr@in-circle.it, m. +39 348 846 8182

Per informazioni locali

UO Comunicazione – Comune di Cesano Maderno

Cinzia Messori: +39 0362 313488

Vincenzo Ielacqua: +39 0362 313581

comunicazione@comune.cesano-maderno.mb.it