FONDAZIONE SANDRETTO RE REBAUDENGO

SCHEDE FACILITATE

ART AT TIMES

L'ARTE A VOLTE

Berlinde De Bruyckere

GIOCHI PER COPERTE

ART AT TIMES L'ARTE A VOLTE is an eBook

Berlinde De Bruyckere

Il lavoro di **Berlinde De Bruyckere** parla di temi universali: il corpo, il dolore, la memoria e la rinascita nella trasformazione. L'artista trae la sua ispirazione dalla storia dell'arte e dalla mitologia, così come dalla realtà che ci circonda, dai fatti del presente e del passato.

Aletheia, on-vergeten, 2019

Nel suo lavoro utilizza figure simboliche come l'albero, il cavallo, la donna, il letto e la coperta. I materiali del suo personale vocabolario espressivo sono la cera, con cui crea calchi e dipinge le sue sculture, e altri materiali duttili come gesso, coperte, pelli e velluti.

La figura della pelle gioca un ruolo chiave nella narrazione sviluppata dall'artista: allude al corpo tramite la sua assenza, è un'immagine che parla di ferite e di carezze, di cura e esposizione, è un confine e un riparo. Per la mostra *Aletheia* alla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, l'artista ha occupato tutto lo spazio espositivo con le sue sculture e una grande installazione ambientale composta da calchi di pelli animali stese una sull'altra e ricoperte di sale: *Aletheia, on-vergeten*. Il titolo che l'artista ha scelto per la sua opera è composto da un'antica parola greca che significa verità o disvelamento, e una parola belga che possiamo tradurre come "non dimenticato/non dimenticare".

Courtyard Tales V, 2018

Berlinde De Bruyckere

Scopri la pagina dell'e-book Art at Times dedicata a **Berlinde De Bruyckere** nella sezione **Linguaggi/Scultura**

La coperta è un oggetto molto importante per Berlinde De Bruyckere, ne usa spesso per le sue opere. Osserva le immagini, cosa si nasconde sotto? L'artista ci dà qualche indizio: l'opera con il tavolino e la forma rivestita si chiama *Animal*, animale, quella in cui sbucano dal telo solo dei piedi si chiama *Sprechen*, che significa parlare.

Animal, 2003

Sprechen, 1999

Sottocoperta

Una semplice coperta può coprire, proteggere, avere tante forme diverse. Con le coperte che hai in casa puoi giocare anche tu, ispirandoti al lavoro di Berlinde De Bruyckere. Inizia con questi esempi, poi divertiti a inventare altri giochi.

PRENDI UNA COPERTA
E USALA PER NASCONDERTI.

È TROPPO BUIO?
PUOI PORTARE CON TE UNA
PICCOLA LUCE.

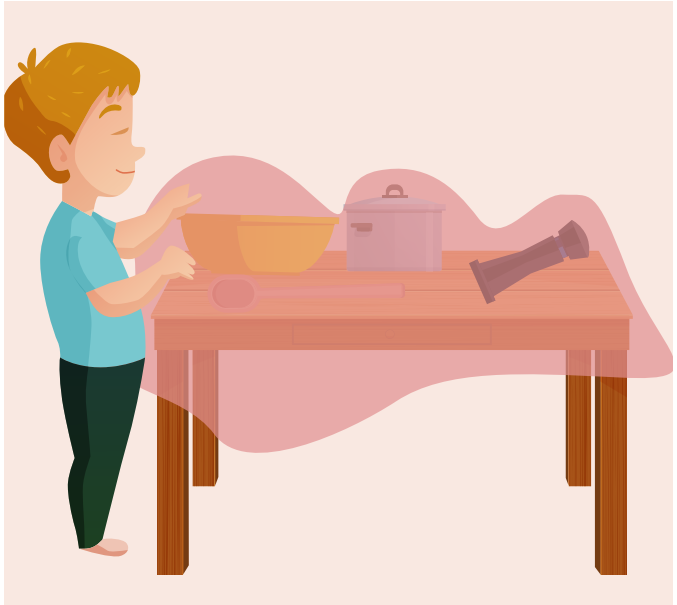
SE VUOI, INVITA QUALCUNO
NEL TUO NASCONDIGLIO.

A occhi chiusi

Gli oggetti che sono in casa ci sono familiari, li vediamo tutti i giorni. Cosa succede però se li copriamo? È possibile riconoscerli senza usare gli occhi, ma facendosi guidare solo dalle mani?

SISTEMA DEGLI OGGETTI A TERRA O SU UN TAVOLO.

COPRILI CON UNA COPERTA.



CHIUDI GLI OCCHI E PROVA A RICONOSCERLI USANDO SOLO LE MANI.

Un gioco per tutti

In questa raccolta di esercizi abbiamo messo insieme **le possibilità del gioco e la meraviglia dell'opera d'arte**, perché crediamo che siano due straordinarie risorse nel processo di crescita e di apprendimento che bambino e adulto costruiscono insieme ogni giorno.
I giochi proposti sono però solo il **punto di partenza** per un universo di possibilità da esplorare insieme, un modo per osservarsi a vicenda, capire i propri limiti e le abilità, e provare a superarle.
Riconoscere i bisogni e le capacità di ogni bambino è importante perché permette di comprendere come sostenerlo nella crescita e fornirgli i supporti necessari per riuscire a svolgere un compito, conducendolo nel cammino verso la propria **autonomia**, anche in presenza di una diagnosi dello sviluppo.
Ecco dunque alcuni suggerimenti per **diversificare l'attività**, da scegliere in base al funzionamento, alle abilità di sviluppo e all'età del bambino.

Questo eserciziario è stato realizzato dal Dipartimento Educativo della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo in collaborazione con la psicoterapeuta Giusy Nasti e la designer Julieta Capogna, dell'Associazione TherAbility.

SUGGERIMENTI:

Ruoli: assegnate i ruoli nel gioco in base alle abilità del bambino, assumendo per voi le fasi che non riesce a gestire in autonomia.
Se prende confidenza con i meccanismi del gioco, sperimentate dei piccoli scambi di ruolo.

Schema corporeo: usate la coperta per nascondere il vostro corpo o quello del bambino. Giocate a riconoscere e nominare le varie parti.

Ordine/Disordine: i giochi proposti richiedono l'utilizzo di oggetti domestici. Può essere utile porre un'attenzione specifica sul posto in cui si trova l'oggetto che viene scelto per il gioco, in modo da essere in grado di riporlo alla fine, magari includendo il riordino finale nell'attività di gioco. Ripiegare la coperta, ad esempio, è un compito complesso che richiede coordinamento, collaborazione, precisione, e può essere affrontato seguendo uno schema geometrico ma anche giocando con la danza.

Rilassamento: quella con la coperta è un'attività che ha a che fare con il corpo in maniera dolce e giocosa. Provate a usare il contatto con la coperta per rilassarvi, prima di iniziare il gioco oppure alla fine.