

progetto **BreraGioca**
percorsi-laboratori con le opere d'arte



Direzione artistica e supervisione : Claudio Cavalli e Lucietta Godi

Responsabile di progetto : Marco Manini

Coordinamento e animazione : Claudio Vigoni e Marco Manini

Brera

Gioca

“Un quadro è prima di tutto un’emozione, una storia, un attimo fuggente afferrato in forme e colori, una poesia di immagini che parlano ai sensi, ai sentimenti, all’intelligenza, alla vita interiore.”



Il progetto

Breragioca è un'iniziativa ideata da **Clac**, con il patrocinio della Soprintendenza della **Pinacoteca di Brera** di Milano. Il progetto "BreraGioca" ha fatto parte dei *"laboratori del loggiato"* avviati nel 1977 da Bruno Munari e proseguiti negli anni '80 da Renate Eco. Nato nel 1995, è un progetto fatto di percorsi ludico-educativi sui capolavori dell'arte Italiana ed europea esposti alla Pinacoteca di Brera. Pensato per avvicinare i più piccoli al mondo dell'arte dei grandi maestri, propone una serie di giochi che hanno come riferimento le opere della Pinacoteca di Brera. L'intero progetto si basa su un approccio operativo e ludico -"fare per capire" - e punta l'attenzione non tanto sul produrre arte con i ragazzi, quanto sul "guardare" e scoprire le suggestioni emotive, i meccanismi visivi e percettivi, la composizione, le possibili relazioni con la letteratura e con la musica che ogni quadro nasconde.

“Non è l’oggetto che va conservato ma il modo, il metodo progettuale, l’esperienza modificabile pronta a produrre ancora secondo i problemi che si presentano” (Bruno Munari, 1977)

Strutture di gioco fatte di Scatole scenografiche, sculture da comporre, giochi di inquadrature, puzzle di quadri, caccia ai dettagli, esperimenti con le parole... La novità e la forza di Breragioca stanno nel coinvolgimento di bambini, ragazzi ed adulti, che si trovano a rapportarsi con l'arte attraverso giochi e suggestioni piuttosto che nozioni e teorie. I laboratori e la visita guidata al museo diventano così un viaggio affascinante in un mondo di immagini capaci di emozionare. Ogni gioco è stato studiato **dall'equipe artistico e psicopedagogica** di Clac per avvicinare bambini all'arte in maniera divertente e per trasmettere loro in modo "attivo" tutte le suggestioni della pittura.

Strumenti

I **Percorsi** sono strutturati secondo 5 chiavi di lettura, o Temi, a cui si aggiungono 6 sottotemi di approfondimento e rielaborazione. La comprensione di ogni momento è resa più facile e divertente dai numerosi giochi e strutture di gioco progettate e costruite da Clac. I percorsi realizzati si avvalgono di giochi percettivi, manipolativi, di scatole gioco e dell'utilizzo di videocamere con monitor a circuito chiuso. Nel corso dei laboratori trovano spazio anche momenti dedicati alla **narrazione**, all'**ascolto musicale**, all'**animazione teatrale**, ai giochi di parole.

Organizzazione

Gli incontri si sviluppano secondo la scelta tematica fatta dagli insegnanti delle classi stesse e concordati precedentemente con gli operatori della Clac. Ogni unità di gioco-lavoro con i ragazzi ha come oggetto uno dei 5 temi. La struttura di "BreraGioca" prevede, per una esperienza completa, **quattro incontri** tematici di due ore ciascuno per ogni gruppo-classe di cui tre a Scuola ed uno alla Pinacoteca di Brera di Milano. Gli incontri si intendono così suddivisi : i primi due - di introduzione al tema e preparatori alla visita - a Scuola; il terzo la - visita "interattiva" guidata e animata- alla **Pinacoteca di Brera** e un quarto incontro post-visita di rielaborazione creativa a Scuola. E' richiesto - per l'attività a scuola - un ambiente mediamente spazioso con possibilità di oscuramento e, quando possibile, l'utilizzo di un televisore.

A chi si rivolge

Il progetto è stato pensato in origine per la **scuola primaria e secondaria** ma già dal 1998 è attivo un percorso rivolto specificatamente ai bambini di 4-5 anni della **scuola dell'infanzia**.

CLAC, è un gruppo che dal 1975 opera nel mondo della comunicazione per e con l'infanzia e i ragazzi, da un' idea di Claudio Cavalli e Lucietta Godi e' stato tra i primi gruppi in Europa a operare nell'**edutainment** per bambini e ragazzi. Nato da esperienze di animazione nella scuola dell'infanzia, elementare e media dei primi anni '70, ha poi continuato a sviluppare, dentro e fuori la scuola, i suoi progetti legati soprattutto ai territori della teatralità (produzione di spettacoli per le più importanti rassegne di teatro ragazzi), del video ("L'albero Azzurro" per la Rai, laboratori di produzione per le scuole) delle arti visive, della poesia, della narrazione di storie, proponendo su questi stessi temi percorsi di formazione professionale per insegnanti ed operatori. **Da oltre 20 anni** proponiamo spettacoli, corsi, progetti ed eventi speciali per alunni e insegnanti, localizzati su televisione arte e teatro. Il metodo didattico segue la filosofia del "fare per capire", proponendo un nuovo tipo di approccio all'arte per bambini e ragazzi, basato sul gioco e sull'**apprendimento attivo**. L' esperienza maturata in tanti anni di lavoro nel campo dello spettacolo è stata trasferita nei percorsi di "**Breragioca**", una iniziativa che in pochi anni ha conquistato migliaia di partecipanti in tutta Italia.

"BreraGioca" gli operatori

Dal 2001 il progetto BreraGioca, diventa autonomo e viene coordinato da **Marco Manini** (*responsabile di progetto, coordinamento e animazione*) e **Claudio Vigoni** (*coordinamento e animazione*) gli animatori-operatori che, dal 1995 conducono, sperimentano e verificano sul campo i laboratori sull'opera d'arte di BreraGioca. E' questa un'operazione che rende più snello ed efficiente il settore specifico del servizio alle scuole, senza per questo rinunciare alla ricerca ed al progetto esplorando territori sempre innovativi nell'approccio all'arte.

Marco Manini

Architetto, diploma al Liceo artistico, da sempre si occupa dei territori contigui all'arte e all'architettura senza escludere campi come il design, il fumetto, l'illustrazione e la musica. Espone alla "**Biennale** dei giovani artisti dell'Europa mediterranea", **Valencia**, 1992. E' uno tra i fondatori del gruppo "C'è tutto Novembre per pensarci", con cui, tra le mostre principali, espone alla Peggy **Guggenheim Collection**, **Venezia**, 1993. E' animatore e coordinatore di attività ludiche, artistiche e creative per bambini e ragazzi. In Clac collabora alla progettazione dei giochi sull'arte; è responsabile del progetto **Breragioca** nelle scuole e in Pinacoteca di Brera; collabora alla direzione artistica di "**ArteinGioco**" al parco di villa Borromeo, Arcore.



Claudio Vigoni

Regista, diploma in Cinema d'Animazione alla Civica Scuola di Cinema di Milano, coordinatore di attività ludico-educative per bambini e ragazzi. Illustratore e scrittore, espone a Dolo e Strasburgo, collabora con Giorgio Valentini dello Studio Bozzetto. Realizza cortometraggi d'animazione e dal vero all'interno di realtà socio-educative presenti sul territorio con ragazzi e insegnanti. Progetta percorsi volti al recupero **psico-pedagogico** con l'Università di Milano. In Clac collabora alla progettazione dei giochi sull'arte, coordina e conduce i percorsi di **Breragioca** nelle scuole e in Pinacoteca di Brera.



Sede operativa: via Luogo Pio 12 - 20053 Muggiò (MI) tel-fax **039 2789010** email: maninix@libero.it

Organizzazione e prenotazioni : tel-fax **039 2789010** Marco Manini o Claudio Vigoni
pomeriggi da lun. a ven. – oppure tel. **3398108005** (M.Manini) **3332190872** (C.Vigoni)

I Percorsi

I percorsi ludico-educativi, guidati da esperti animatori museali, prevedono il passaggio in 5 "stazioni operative". I partecipanti entrano in contatto con le opere d'arte e trasformandole, manipolandole e giocandoci, imparano ad osservarle con occhio critico.

LA LUCE

In una stanza buia o su un sentiero di montagna in una notte senza luna, ciò che sta intorno a noi è come se non esistesse. Ma se accendiamo la luce o una pila, immediatamente le cose prendono vita. Così succede nei quadri: **è la luce che modella le figure**, drammatizza una scena, fa vibrare un'atmosfera, uno spazio, un volto. "Non siamo che scherzi di luce" diceva Medardo Rosso.

I COLORI E LE FIGURE

Linee e colori appartengono a quella che si può definire la sintassi interna dell'arte: servono per **costruire le figure**, ma possono anche esistere indipendentemente da qualsiasi intento di figurazione. Secondo Paul Cezanne "Una mela o un viso non sono che un pretesto per una combinazione di linee e colori".

I SENTIMENTI

Grandi e piccoli sentimenti percorrono le opere d'arte: gesti, espressioni del volto, posture corporee, luci e scenari sono stati studiati dagli artisti per riuscire a **trasferire nell'immagine dipinta** l'intensità di un'emozione o di un sentimento.

LE COSE DELLA VITA QUOTIDIANA

Anche nella vita quotidiana possiamo trovare quello che gli artisti chiamano "il bello". Gli oggetti e le persone entrano nel mondo dell'arte **nei modi più diversi**; un modo per coprirlo passa per la ricerca della messa in scena e dell'inquadratura. Cezanne non aveva dubbi: "Con una mela voglio stupire Parigi".

LE STORIE

Le opere d'arte, fin dall'antichità, sono state uno strumento per raccontare storie. Ce le hanno raccontate le decorazioni guerresche sui vasi greci, i mosaici delle chiese romaniche, le storie di San Francesco dipinte da Giotto. Così l'opera d'arte può anche diventare **uno stimolo per la fantasia dello spettatore** e un biglietto per infiniti, mirabolanti viaggi tra la storia e le storie.



"Tableau vivant" da : Caravaggio, *La cena in Emmaus*, 1605 . Pinacoteca di Brera, Milano



"Tableau vivant" da : Rubens, *Il Cenacolo*, 1631. Pinacoteca di Brera, Milano



"Tableau vivant" da : Giacomo Ceruti, *Bambine al tombolo*, 1629

Le strutture di GIOCO

A supporto dei percorsi educativi sull'arte, Clac ha pensato e realizzato numerose strutture di gioco. Alcune sono dedicate agli aspetti formali dell'arte (colori, luce, dimensioni, forme...), altre esplorano invece le emozioni trasmesse da oltre 100 capolavori della pittura europea.

Ecco alcune delle strutture di gioco utilizzate nei percorsi di Breragioca :

Scatola dei colori

Giochi sugli accostamenti cromatici

Alcune tra le opere di riferimento:

"Il pergolato" di Lega
 "Il carro rosso" di Fattori
 "Il tramonto" di Turner
 "San Sebastiano" di Foppa
 "La stella dei colori" di Itten



Teatrino della prospettiva e degli scenari

Giochi sulla profondità di campo e sul cambiamento di scenari, fondi e architetture di epoche diverse

Alcune tra le opere di riferimento:

"La cena a casa del Fariseo" di Veronese
 Torri d'abitazione, Chicago di Mies van der Rohe
 "Nottambuli" di Hopper
 "Il carro rosso" di Fattori
 "Città futurista" di Sant'Elia



Scatola delle luci

l'importanza della luce e le sue diverse possibilità di illuminare e raccontare un ambiente con personaggi e oggetti.

Alcune tra le opere di riferimento :

"Il Bacino di San Marco" di Canaletto
 "Veduta della Gazzada" di Bellotto



Scatola del portarolo

Ricostruzione tridimensionale del quadro con oggetti e piccole statue

Opera di riferimento

"Il Portarolo" di Giacomo Ceruti



Percorsi nuovi

Questi percorsi - nati dopo anni di sperimentazione e ricerca sul campo - si vanno ad aggiungere alle cinque "stazioni operative" classiche [Storie, Luce, Colore, Cose della vita quotidiana, Sentimenti]. Indicati per chi conosce già il lavoro e lo stile di **BreraGioca** ma anche per chi vuole approfondire un tema specifico. Anche qui i percorsi ludico-educativi sono guidati da esperti animatori museali. I partecipanti entrano in contatto con le opere d'arte e trasformandole, manipolandole e giocandoci, imparano ad osservarle con occhio critico.

Tutti i colori dell'ombra

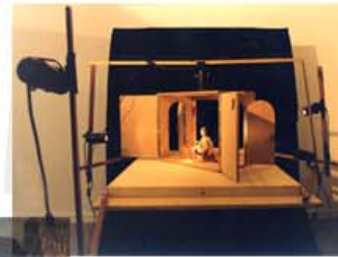
La luce diviene più intensa ed ecco apparire la varietà dei colori : a seconda della quantità, provenienza e caratteristica della luce proviamo emozioni e sensazioni diverse. Ma è la luce, allora nei quadri, o il colore ad essere l'elemento che maggiormente **racconta le emozioni**? Cosa segnala la drammaticità o serenità o felicità di una situazione, di un personaggio, di un avvenimento? I giochi e i percorsi animati sono mirati a fare scoprire i misteriosi, intriganti significati dei quadri a partire dalla luce, dai colori e dai loro contrasti.

Volti raccontati e sentimenti

Fin dai tempi più remoti l'uomo ha disegnato con passione storie sugli oggetti e le opere che creava. Così la storia di Francesco di Assisi ha le immagini del ciclo di Giotto, la storia cavalleresca di S. Giorgio e il Drago è nel quadro di Paolo Uccello, e così via. I giochi consentono ai ragazzi di esplorare i vari piani di racconto presenti in un quadro, i personaggi, gli scenari, la teatralità, la mimica e l'espressione dei **volti, i gesti e le posture corporee**.

Oggetti d'ombra tavole di luce

Un viaggio minimo nelle cose della vita quotidiana per scoprire i segreti della **"natura morta"** e, come nel moderno "still life", riportarla alla vita... I ragazzi attraverso i giochi scoprono nei quadri gli indizi di gusti, paure, desideri, la vita e le abitudini delle persone che utilizzavano oggetti, cibi, fiori, utensili, tavole imbandite. Tramite la messa in scena e i giochi di quadro-inquadratura si andranno a costruire piccoli set di luce e d'ombra dove elaborare spazi ed equilibri in miniatura.





è un gruppo che dal 1975 opera nel mondo della comunicazione per e con l'infanzia e i ragazzi. E' diretto da Claudio Cavalli e Lucietta Godi.

Nato da esperienze di animazione nella scuola dell'infanzia, elementare e media dei primi anni '70, ha poi continuato a sviluppare, dentro e fuori la scuola, i suoi progetti legati soprattutto ai territori della teatralità (produzione di spettacoli per le più importanti rassegne di teatro ragazzi), del video ("L'albero Azzurro" per la Rai, laboratori di produzione per le scuole) delle arti visive, della poesia, della narrazione di storie, proponendo su questi stessi temi percorsi di formazione professionale per insegnanti ed operatori. Il lavoro segue ancora oggi due direzioni: **produzione** - spettacoli di teatro per ragazzi, realizzazioni video per la tv e l'editoria, strutture di gioco e mostre interattive per percorsi di educazione all'arte e alla televisione - **pedagogia e formazione** - seminari e corsi di narrazione, teatro, poesia, laboratori sull'uso della videocamera, sul mezzo televisivo, sull'arte dei grandi maestri

Nel **Teatro** per ragazzi dal 1983 al 1998 **Claudio Cavalli** inventa, scrive e realizza 9 spettacoli per oltre 3000 repliche in tutta Italia. Tra i lavori più importanti, "**Incanto di un vecchio pianoforte**" per il **Teatro alla Scala** e "Non svegliate il fantasma", spettacolo itinerante in 35 città italiane realizzato per la Mondadori ragazzi. Le ultime produzioni hanno come obiettivo di fondere **in un unico momento** le esperienze maturate nei vari campi dell'edutainment (dal format televisivo ai percorsi di gioco di **Breragioca**), nella ricerca di un nuovo tipo di spettacolo interattivo.

Nella **formazione professionale** **Lucietta Godi** dirige la scuola di teatro e la rassegna di teatro ragazzi per le scuole di Arcore, coordina sperimentazioni teatrali con scuole elementari e medie, conduce **laboratori e corsi di formazione per insegnanti ed operatori**, in collaborazione con enti pubblici, scuole, biblioteche.

In **Televisione**, dal 1989 al 1995 Clac collabora a 500 puntate dell' "**Albero Azzurro**", programma per bambini di **Rai1** e **Rai2**. Claudio Cavalli è ideatore e autore del programma e narratore in video delle puntate; partecipa anche alla realizzazione di **3 serie di homevideo** editate da Rai e Editrice San Paolo (Clac collabora all'ideazione e realizzazione di parti filmate con attori bambini e adulti, scenografie, allestimenti di set).

Nel 1996 Clac avvia una serie di laboratori ludico-educativi per ragazzi su **Fare Tv a scuola**: **Leila Cavalli** coordina il progetto di realizzazioni televisive con le quali ragazzi e insegnanti sperimentano direttamente tutti gli aspetti pratici della produzione di fiction per il piccolo schermo.

Nel 1998 il progetto si amplia e diventa **Occhioincamera**, mostra e percorsi interattivi di alfabetizzazione televisiva.

Dal 1996 al 1998 Clac assume la direzione artistica del "**Videofest**", concorso nazionale di video per giovani, ragazzi e scuole: all'interno della manifestazione si installa uno studio televisivo per far giocare con la Tv bambini e ragazzi.

Nel 1998 allestisce il **Centro televisivo per ragazzi** e scuole di Udine, di cui gestisce la direzione artistica e produttiva e il coordinamento della formazione professionale.

Nel 1999 Clac collabora alla scrittura e realizzazione dei programmi "**Gluglu**" e "**Multiclub**" per il canale tematico satellitare Raiset2.

Nel settore dell'**Arte**, nel 1995 Clac realizza **Breragioca**, percorso ludico-educativo con oltre 100 giochi originali e inediti, sui capolavori dell'arte europea esposti alla Pinacoteca di Brera. Il progetto nel 1996 diviene **proposta permanente della Pinacoteca** e viene portato con successo nelle scuole di Milano e provincia, Bergamo, Pavia, coinvolgendo oltre 2000 ragazzi ogni anno scolastico.

Nel 1997 **Breragioca** diventa anche una mostra itinerante: "**100 capolavori 100 giochi**".

Dal 1998 si allarga ai bambini **dai 3 ai 6 anni**, con percorsi mirati a queste fasce d'età.

Dal 1998 Clac propone e organizza **Arteingioco**, manifestazione internazionale su arte e ragazzi.

Per l'impegno in campo educativo-creativo, Claudio Cavalli è stato insignito del "**Premio Alice**"



L'Arte Greca

Storie e miti, pathos e sentimenti

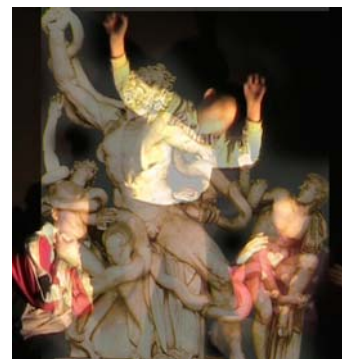
"A lui di nuovo parlò la dea Atena occhio azzurro: 'sciagurato, eppure altri han fiducia in ben più deboli amici, che son mortali e non sanno tanti piani sapienti; ma io sono dea, io che sempre ti salvo in tutti i travagli'"

(Omero, Odissea)

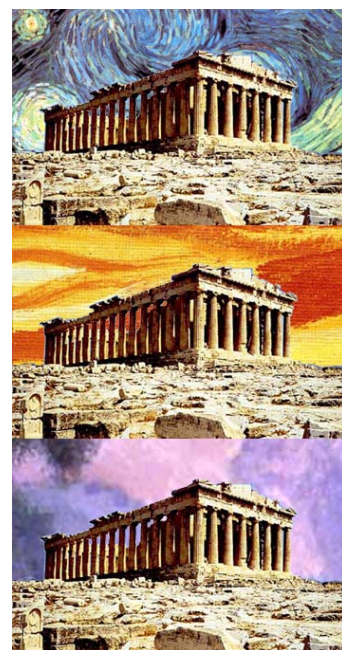
Un viaggio, affascinante e suggestivo, tra la storia e le storie, è quello alla scoperta dell'Arte Greca attraverso la rappresentazione del **Mito**: si scopre con i ragazzi come gradualmente – passando dall'arte arcaica all'epoca classica, fino all'ellenismo – le **figure mitologiche** si "umanizzano" sempre di più, rivelando così una natura più simbolica che spirituale. Da sempre, nell'arte e nella letteratura Greca, gli dei mostrano sembianze e sentimenti umani; la rappresentazione diventa sempre più realistica e quotidiana - dai **Kùros** Dorici fino alla "vecchia Ubriaca" di **Mirone** – e si traduce formalmente – nell'arco di 500 anni - dalla severa durezza del periodo arcaico al morbido realismo del periodo ellenico. D'altra parte la nascita della mitologia coincide con la comparsa dell'Iliade e dell'Odissea di **Omero**, dove Dei e uomini condividono ira speranze e sentimenti.

La scoperta dell'arte nell'antica Grecia ci permette poi di passare con fluidità dalle opere d'arte cosiddette "minori" – purtroppo le poche testimonianze in pittura sono le famose figure nere su sfondo rosso incise sui vasi - alle opere più rilevanti di scultura – da **Fidia** a **Lisippo**, da **Policleto** a **Athenodòros** e **Polydòros** – fino a qualche cenno alla splendida e immortale architettura Greca.

I giochi consentono ai ragazzi di comprendere attivamente non solo le storie e i miti dei personaggi (o Dei) rappresentati, ma soprattutto la loro mimica e l'espressione dei **volti, dei gesti e delle posture corporee**, la teatralità, fino ad arrivare agli scenari. Ci avvarremo non solo di strutture ludiche ma di una comunicazione di tipo narrativo, non logico storico critica, che maggiormente coinvolge l'insieme della personalità dei ragazzi anche nelle sfere emozionali; utilizzeremo anche degli strumenti **audio-visivi** – telecamere e monitor – con cui i ragazzi hanno sempre più familiarità quotidiana e che ci permettono di esplorare i materiali manipolati, disegnati, ritagliati attraverso la rielaborazione creativa della **video-arte**.



"Tableau vivant" da :
Agesàndros, Athenodòros e Polydòros,
Laocöte, 110ca a.C.



- Il percorso si rivolge alla scuola primaria e secondaria e si articola in tre o quattro incontri-laboratorio di due ore a Scuola.
- Non è prevista la visita alla Pinacoteca di Brera.



Arte e cibo

Nature morte, "vanitas" e tavole imbandite

"Con una mela voglio stupire Parigi" (Paul Cézanne)

Anche nella vita quotidiana possiamo trovare quello che gli artisti chiamano "il bello". Gli oggetti e le persone entrano nel mondo dell'arte nei modi più diversi; un modo per scoprirlo passa per la ricerca della messa in scena e dell'inquadratura.

Un percorso tra cibi e tavole imbandite che passando dalla canestra di frutta di **Caravaggio** fino alle piccole fruttivendole di **Murillo** – dalle tavolate di **Bruegel** e **Veronese** ai paradossi di **Magritte** – ci mostrerà la vita quotidiana, gli antichi mestieri e le **abitudini alimentari** antiche e moderne.

Esploreremo quel genere inaugurato da Caravaggio - le **"nature Morte"** – avvicinandoci alle rappresentazioni simboliche di oggetti cose e cibi, dai **5 sensi** alle **"vanitas"**, dall'interpretazione poetica e "silenziosa" delle cose, alla rivelazione di storie e sentimenti.

Un genere reso celebre dai maestri fiammingo-olandesi - alla fine del Cinquecento – prima appannaggio di pochi raffinati e aristocratici cultori, ma che subito si espanse fino alle case borghesi, e divenne poi uno dei soggetti più diffusi anche nelle dimore comuni.

Un viaggio minimo nelle cose della vita quotidiana per scoprire i segreti della "natura morta" e, come nel moderno **"still life"**, riportarla alla vita... I ragazzi attraverso i giochi scoprono nei quadri gli indizi di gusti, paure, desideri, la vita e le abitudini delle persone che utilizzavano oggetti, cibi, fiori, utensili, tavole imbandite. Un viaggio fatto anche di **"Tableaux vivants"**, di giochi di quadro-inquadratura e di ricostruzioni di mini-set di luci e ombre, dove elaborare spazi ed equilibri in miniatura.

Il percorso si rivolge alla scuola **primaria** e **secondaria** e si articola in due o tre incontri-laboratorio di due ore a Scuola e uno alla Pinacoteca di Brera, Milano.



Ardengo Soffici, *Cocomeri e liquori*, 1914



Animazione su nero da :
Caravaggio, *Canestra di frutta*, 1597