



## DESCRIZIONE DEL PERCORSO

### **BENVENUTI A CASA DI JEAN DUBUFFET!**

Jean Dubuffet (1901 -1985), è un artista francese che opera al di fuori delle correnti artistiche. È convinto che esiste un'altra arte, diversa da quella ufficiale, nascosta da qualche parte e sconosciuta. Per questo motivo s'interessa a dei creatori atipici, ad artisti che non sanno di esserlo, autodidatti, ai margini della società, malati di mente che realizzano opere di straordinaria libertà, al di fuori delle norme estetiche convenzionali, con tecniche sorprendenti e materiali inusuali. Nel 1945 inventa il concetto di "Art Brut" per definire un'arte spontanea e senza pretese culturali. Inizia a collezionare le opere di questi originali autori e a esporle. Nel 1971 dona alla città di Losanna la sua collezione costituita da 5000 opere di 200 artisti diversi. Il pubblico inizia a interessarsi all'art brut e le esposizioni si moltiplicano così come i musei a essa dedicati. Dal 1979, dopo un'esposizione a Londra è utilizzato anche il termine "outsider art" per indicare questa forma artistica libera da ogni condizionamento: un'arte che suscita reazioni diverse, dalla riflessione all'inquietudine, all'ammirazione.

*Gioco: I bambini scoprono in una valigia che contiene oggetti significativi e immagini che permettono di fare propri i concetti principali dell'Art Brut.*

### **IL CASSETTONE DELL'ART BRUT**

Nelle opere dell'Art Brut la quantità di materiali diversi utilizzati è impressionante. Grazie a questo cassettone i bambini ne possono scoprire alcuni. Gli autori dell'art brut non sono i soli a uscire dai sentieri battuti, questo è evidente confrontandoci con l'arte contemporanea. Per lungo tempo l'arte (definita classica) era codificata: tecniche e materiali erano tradizionali. Poi l'arte astratta, le avanguardie, l'arte contemporanea hanno aperto le frontiere e oggi gli artisti sono sostenuti nei loro slanci verso il nuovo.

Nei cassettetti riproduzioni di opere di: Aloïse Corbaz (1886-1964), Armand Schultess (1901-1972), Auguste Forestier (1887-1958), Joseph Gavarini 1877-1934), Laure Pigeon (1882-1965), Heinrich Anton Müller (1865-1930); Pascal Désir Maisonneuve (1863-1934); Georges Widener (1962).

*Gioco: aprire i cassettetti per scoprire alcune opere di Art Brut e riconoscere, attraverso il tatto, i materiali utilizzati.*

### **INTORNO AL TAVOLO DI WÖLFLI**

Adolf Wölfli (1864-1930), nato nel Canton Berna, vive un'infanzia difficile e una vita inquieta. A 34 anni è internato nell'ospedale di Waldau, dove finirà la sua vita. Lì inizia a disegnare, scrivere e comporre musica: i colori lo tranquillizzano e la sua opera è colossale. Lascia 25'000 pagine con disegni, collages, creazioni letterarie e partiture musicali. La produzione enciclopedica dell'artista è disseminata di piccole teste curiose, mascherate, che rappresentano probabilmente l'autore stesso.

*Gioco. Ascoltare un quadro: il bambino è coinvolto nell'osservazione dell'opera in modo nuovo, "vedere" con le orecchie significa scoprire in modo diverso un disegno.*

### **JUDIT E I FILI**

Judith Scott (1943-2005) è nata a Cincinnati, negli Stati Uniti. Affetta da sindrome di Down e sordomuta passa 35 anni in un istituto. Nel 1936 la sorella gemella la porta con lei in California, dove nel Creative Growth Art Center di Oakland inizia a creare sculture che diventano il suo unico modo d'espressione. Raccoglie e riunisce oggetti più disparati che poi ricopre con fili, corde e fibre diverse fino a farle sparire completamente.

*Gioco: indovinare quali oggetti si nascondono nei quattro bozzoli sul ripiano.*

### **IL FRIGORIFERO DI HANS**

Hans Krüsi (1920-1995) è nato nel Canton Appenzello. Trascorre la sua infanzia con una famiglia di contadini e poi in un orfanotrofio. Hans lavora in una fattoria e poi vende fiori come ambulante a Zurigo. Realizza i suoi primi disegni a 55 anni: come molti artisti, non avendo mezzi, recupera ed esplora molti materiali e tecniche diverse. Nell'opera proposta si tratta di imballaggi del latte che dipinge e assembla in modo da rappresentare una salita all'alpeggio ("poya"): i paesaggi alpestri della sua infanzia sono il suo tema preferito.

*Gioco: ricostruire con i pezzi a disposizione l'immagine originale.*

### **L'ARMADIO DI EMILE**

Emile Ratier (1894-1984) nasce in Francia da una famiglia contadina. Parte al fronte nel 1914 e poi diventa mercante di legna e zoccolaio. Dal 1960 la sua vista diminuisce fino alla cecità: è molto abile, sin dall'adolescenza, nel lavorare il legno e realizza sculture mobili con centinaia di pezzi collegati con ruote e manovelle che permettono di azionarle, come questo piccolo mulino. Aggiunge alle sue composizioni dei meccanismi sonori per verificare se tutto funziona e si muove.

*Gioco: indovinare cosa si nasconde nell'armadio.*

### **NELL'ACQUARIO DI PAUL**

Paul Amar (1919) francese, nasce in Algeria. Partecipa alla seconda guerra mondiale e, durante la guerra d'Algeria va a Parigi e fa il tassista. A 55 anni scopre, per caso, in un negozio di souvenir oggetti realizzati con le conchiglie: inizia anche lui a creare quadri in 3D con gli stessi materiali. Paul e la moglie amano cucinare i frutti di mare: non è un problema quindi raccogliere centinaia di conchiglie che pulite, rimodellate e dipinte (persino con la vernice per le unghie!) decorano e animano magnifiche faune acquatiche e fondali marini. Le composizioni di Paul Amar sono illuminate da piccole lampade e decorate con colori molto vivaci.

*Gioco: sovrapporre diversi pannelli per creare l'effetto 3D dell'acquario.*

### **NELL'ANGOLO DELLA CAMERA DI AUGUST**

August Walla (1936-2001) nasce in Austria. Vive un'infanzia e un'adolescenza difficili con la madre che si occupa di lui. È ricoverato in una clinica psichiatrica in Austria e poi nella "Haus der Künstler" dello stesso ospedale. Nelle sue opere, scrittura e disegno sono strettamente legati: è affascinato dalla qualità plastica delle parole e per questo colleziona dizionari di tutte le lingue da dove attinge termini che combina per inventare un nuovo idioma con segni tipografici propri. Dipinge spesso su superfici molto grandi; ricopre anche i muri e il soffitto della sua camera con immensi disegni fatti di figure e testi.

*Gioco: continuare l'affresco con i gessi.*

### **IL GUARDAROBBA DI MARGUERITE**

Marguerite Sirvins (1890-1957) nasce in Francia da una famiglia di contadini. A 53 anni, ricoverata in ospedale per schizofrenia, inizia a disegnare, dipingere all'acquerello e ricamare. Prende dei pezzi di tessuto che decora con fili ricavati sfilacciando vecchie stoffe. Verso la fine della sua vita, Marguerite desidera ardentemente convolare a nozze e inizia a confezionare un abito bianco da sposa con aghi da cucire e uncinetto, utilizzando i fili presi da lenzuola usate.

*Gioco: scegliere uno degli abiti a disposizione e provarlo.*

### **I RITRATTI DI PAUL**

Paul Duhem (1919 - 1999) nasce in Belgio. Cresciuto dai nonni, lavora prima in fattoria e durante la seconda guerra va in Germania a posare i binari della ferrovia. Rientrato in Francia, è arrestato con l'accusa di collaborazionismo. Per il suo stato mentale è trasferito dapprima in clinica e poi riprende il lavoro nelle fattorie della regione. Inizia a disegnare una serie di ritratti a 70 anni accostando motivi, forme e colori in modo insolito. Disegna in modo ossessivo sempre lo stesso viso, come se realizzasse una serie di autoritratti.

*Gioco: creare un personale ritratto con i materiali a disposizione.*

### **ALOÏSE SROTOLA LE SUE SCENOGRAFIE**

Aloïse Corbaz (1886-1964) nasce a Losanna. È sarta, ma sogna di diventare cantante. Dopo una delusione amorosa va in Prussia come governante alla corte di Guglielmo II. S'innamora perdutamente dell'imperatore e vive una passione immaginaria. Rientrata in Svizzera, dà segni di squilibrio mentale ed è ricoverata in clinica. È lì che inizia la sua attività creativa: disegna, scrive di nascosto con tutto quello che le capita fra le mani, matite, inchiostro ma anche dentifricio o succo di petali di fiori. I suoi supporti sono dei pezzi di carta da pacco, buste, fogli di quaderno, cartoni... cuciti insieme per ottenere una grande superficie. Uno di questi misura 14 metri ed è come un fumetto che si srotola. La sua tecnica è molto spontanea e le permette di esprimere il suo mondo immaginario dove vivono "a modo suo" principi, eroine e figure mitologiche.

*Gioco: osservare attentamente tutti i dettagli per scoprire qual è la storia dei personaggi.*

### **IL TELAIO DI ELISA**

Juliette Elisa Bataille (1896 - ?) nasce in Francia, è la terza di dieci fratelli. Si sposa a Parigi ma il marito parte in guerra. Lei è fioraia e autista di tram. Al rientro, il marito la maltratta e a 40 anni manifesta turbe psichiche ed è ricoverata. Elisa inizia a creare ricami realizzati con pezzi di lana cotone e seta su cartoni rettangolari con un gancio, pronti per essere appesi. A volte utilizza anche pezzi di stoffa. I suoi lavori riproducono in modo schematico diversi oggetti, personaggi, animali e giardini.

*Gioco: con i fili realizzare sulla griglia un motivo.*

### **IL BAULE DEI GIOCHI DI PETIT PIERRE (AVEZARD)**

Pierre Avezard (1909 - 1992) nasce in Francia. La vita e il contatto con gli altri non sono cosa facile per lui, ragazzo quasi sordomuto che ha dovuto lasciare la scuola a 7 anni. A 28 anni inizia la sua giostra, l'opera di un uomo sognatore e molto ingegnoso! Sorvegliando gli animali al pascolo crea oggetti e personaggi con materiali di recupero (fili di ferro, scatole per alimenti...). Prende ispirazione dal quotidiano e, per questo troviamo nella giostra gli abitanti del villaggio e della fattoria. Per più di 30 anni arricchisce la sua opera di nuovi elementi e la fa funzionare con un

sistema di carrucole. All'inizio muove i suoi personaggi pedalando con una bicicletta, poi inventa un motore elettrico con telecomando. Il suo spirito burlone riserva qualche sorpresa ai visitatori che si ritrovano spruzzati da un getto d'acqua o spaventati da un rumore assordante!

La giostra è per lui un modo per comunicare con gli altri. Nel modulo è nascosta fra gli alberi ed è attraverso l'udito prima e gli occhi poi, che i bambini scoprono questa meraviglia.

*Gioco: osservazione di piccoli dettagli dell'opera per rispondere in modo corretto a una serie di domande sulla vita dell'artista e mettere così in moto la giostra.*

### **LO SCAFFALE PER I CAPELLI DI MAGDE**

Magde Gill (1882-1961) nasce nella periferia di Londra. Ha una vita molto difficile, si avvicina allo spiritismo e all'astrologia, perde due figli, si ammala e perde la vista a un occhio. È in questo momento che inizia a creare: disegna, scrive, ricama molto velocemente e su supporti molto grandi, come cartoni o tessuti colorati grezzi. Le sue opere, realizzate con la penna a sfera o l'inchiostro di china propongono in maniera ossessiva figure femminili con cappelli e abiti

stravaganti, inserite in ambienti architettonici immaginari. Disegna la notte, alla luce di una lampada a petrolio.

*Gioco: scoprire quale fra i cappelli proposti ha ispirato quello dell'opera e metterlo sullo scaffale esatto... facendo attenzione all'intruso!*

#### **IL BAULE CON IL TESORO DEL POSTINO**

Joseph Ferdinand Cheval (1836 - 1924) nasce in Francia ed è figlio di contadini. Le vicissitudini della vita lo portano prima a fare il panettiere e poi l'agricoltore. Grazie alla sua capacità di leggere e alla sua integrità morale diventa postino nel 1867. Esercita in diversi comuni prima di stabilirsi a Hauterives dove acquista un piccolo terreno. Sarà lì che realizzerà il suo sogno: costruire un fantastico palazzo.

L'idea nasce nell'aprile 1879 quando, durante il suo giro quotidiano, a 43 anni, inciampa su una pietra. La "pierre de l'achoppement" (ostacolo), come lui stesso la chiama, ha una forma strana e stimola la sua immaginazione. Osservando bene trova, lì intorno, altri pezzi di tufo che ricordano forme umane o zoomorfe. "Giacché la Natura vuol fare la scultura, io farò la muratura e l'architettura". E così, nel 1879, con la sua fedele carriola, inizia a costruire il suo palazzo ideale, percorrendo a volte anche 10 km dopo il lavoro per raccogliere i materiali: pietre con forme bizzarre, conchiglie... calce, cemento... L'architetto autodidatta dà sfogo alla sua fantasia e costruisce nicchie, colonne, gallerie, grotte, scale e torri, personaggi giganti e animali... Nel 1912, cioè 33 anni dopo, l'edificio finito è lungo 26 metri, largo 14 e la sua altezza varia fra gli 8 e i 12 metri. Dal 1969 è dichiarato monumento storico nazionale. Vi si possono leggere diverse iscrizioni, fra queste: "1879 - 1912, 10 mila giornate, 93 mila ore, 33 anni".

*Gioco: dopo aver visto un filmato, costruire un'effimera architettura.*

#### **PICCOLI GRANDI PIATTI**

François Portrat (1884 - 1976) nasce in Francia in una famiglia contadina. A 15 anni va a Parigi e nel 1910 apre, in un villaggio di provincia, un grande bazar. Dopo aver lavorato in una fabbrica di prodotti chimici, acquista una casa vicino a Sens e inizia ad abbellirne il cortile con sculture particolari: per realizzarle, utilizza barili che decora con pezzi di vetro o di piatti incastonati in uno strato di sabbia e cemento e dipinti con colori che crea lui stesso. Raffigura soprattutto figure e animali. Con la stessa tecnica crea 450 medaglioni con centro foto di attrici ritagliate da riviste.

*Gioco: completare il mosaico.*