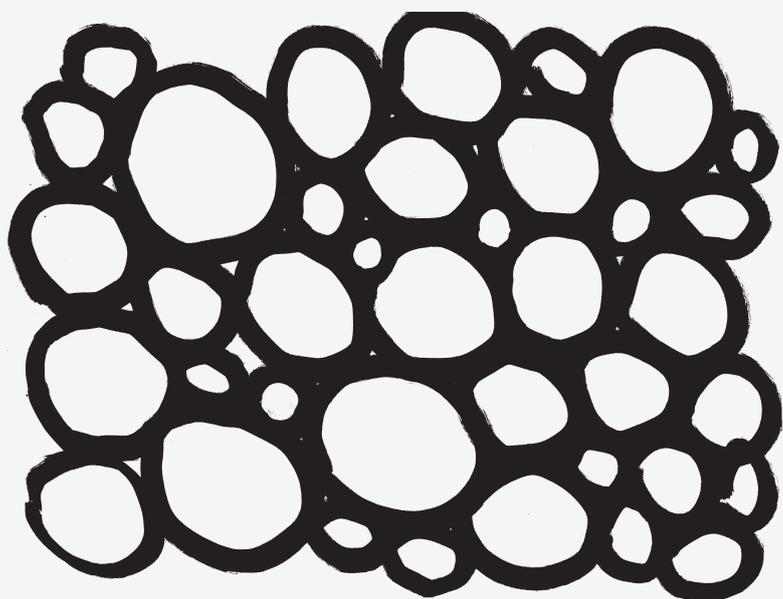


# LA VALIGETTA DELL'ARTISTA

A cura di Hervé Tullet  
e Alessandra Falconi

**QUADERNO  
DELLE ATTIVITÀ**



## **GLI AUTORI**

### **Hervé Tullet**

Artista, autore di libri per bambini, performer, illustratore: dal 1994, ha scritto più di 80 libri tradotti in oltre 30 lingue. È anche noto per i suoi workshop e le sue mostre interattive su larga scala, che coinvolgono fino a 1000 persone e si svolgono in varie biblioteche, scuole, centri d'arte e musei in tutto il mondo.

### **Alessandra Falconi**

Responsabile del Centro Alberto Manzi e del Centro Zaffiria, si occupa di educazione ai media e alla creatività digitale. È atelierista Metodo Bruno Munari® e sviluppa materiale didattico e giochi (con Italiantoy), progetta e realizza laboratori e iniziative per bambini e bambine, condivide idee e progetti con insegnanti e famiglie.

## **PROGETTAZIONE E EDITING**

Alessandra Falconi (Centro Zaffiria)  
Silvia Larentis

## **ILLUSTRAZIONI**

Hervé Tullet

## **FOTOGRAFIE**

Hervé Tullet, Tarek al-Nosir, Leo Tullet, Alessandra Falconi,  
Elena Lunardi e del Children's Museum Pittsburgh

## **GRAFICA**

Cecilia Piazza (Centro Zaffiria)  
Francesca Gottardi

## **DIREZIONE ARTISTICA**

Giordano Pacenza

© 2020 Edizione Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24

38121 Trento

Tel. 0461 951500

N. verde 800 844052

Fax 0461 950698

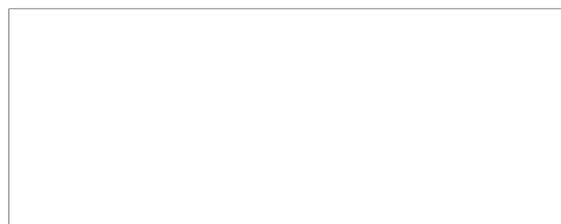
[www.erickson.it](http://www.erickson.it)

[info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

ISBN: 978-88590-2374-6

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

È consentita la fotocopiatura delle schede operative contrassegnate dal simbolo del © copyright, a esclusivo uso didattico interno.



Finito di stampare nel mese di settembre 2020  
da Bieffe S.r.l. - Recanati (MC)

## PREMESSA

# RENDERE VISIBILE L'IMMAGINAZIONE DI BAMBINI E BAMBINE

Questo quaderno cerca di accompagnare l'insegnante alla scoperta del gioco con i primi elementi e strumenti grafici e artistici attinti dalla pratica e dalla poetica di Hervé Tullet.

Punti e linee, colori primari e le loro infinite combinazioni ci aprono piccoli mondi da esplorare con i bambini e con le bambine delle scuole dell'infanzia e della primaria. Sarà la vostra creatività a sviluppare al meglio questi spunti. L'insegnante ha bisogno, prima di tutto, di prendersi cura del proprio modo di progettare: giocare con Hervé Tullet prima di proporlo ai nostri alunni è fondamentale. Sentendo su se stessi cosa comporta la liberà di sperimentare con strumenti spesso dati per scontati (pennarelli, dita, mani, pennelli...), con gesti apparentemente banali (strappare, sovrapporre, accostare...) renderà più facile coltivare il piacere del gioco grafico-visivo in classe.

Tra i tanti meriti che ha Hervé Tullet c'è quello di aver rimesso al centro la semplicità. Spesso infatti si ha paura che «non sia abbastanza» e allora la nostra progettazione didattica aggiunge cose, anziché approfondirle e lasciare loro un tempo più lento.

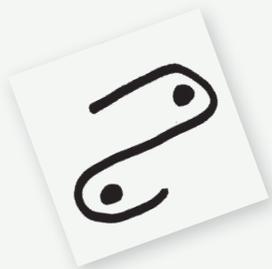
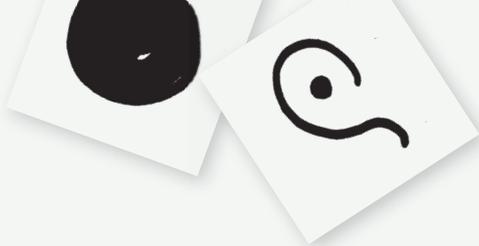
Con Tullet potremmo invece non smettere più di «scarabocchiare», perché a un certo punto saranno tantissime le varianti da esplorare ancora e ancora. Il materiale che trovate nella valigetta, stampato su acetato trasparente, permette continui giochi e varianti, lasciando a voi la possibilità di aggiungere quanto produrrete su carta e cartoncino. Potrete usare materiale trasparente per rielaborarlo con colori a olio, tempere, acetati colorati (vecchie copertine di quaderni), ma anche stampando proposte grafiche dei bambini precedentemente scansionate.

Anche se normalmente dobbiamo dare, come autori, delle indicazioni per chiarire i tanti aspetti di progettazione e di applicazione vorremmo in questo caso lasciare aperti tanti possibili usi. Se prendiamo degli adolescenti che devono progettare una campagna di manifesti e poster, ci accorgiamo immediatamente di quanto questi segni giocosi possano contribuire a sviluppare con loro nuove idee grafiche.

Se prendiamo il delicato tema (ma ne esistono di temi da non prendere con delicatezza?) del *fare arte* con gli alunni in difficoltà, possiamo lasciare al materiale di questa valigetta la possibilità di prendere l'iniziativa, di fare il primo «gesto giocoso» per avviare il lavoro. Possiamo sovrapporre e comporre, in uno spazio piccolo, piccolissimo o enorme e lasciare alle forme e ai colori di suggerire cose. «Guarda cosa c'è dentro questa valigetta: cosa ce ne possiamo fare?». Osservare e manipolare, permetterà ai nostri bambini di entrare in dialogo con le proposte di Tullet.

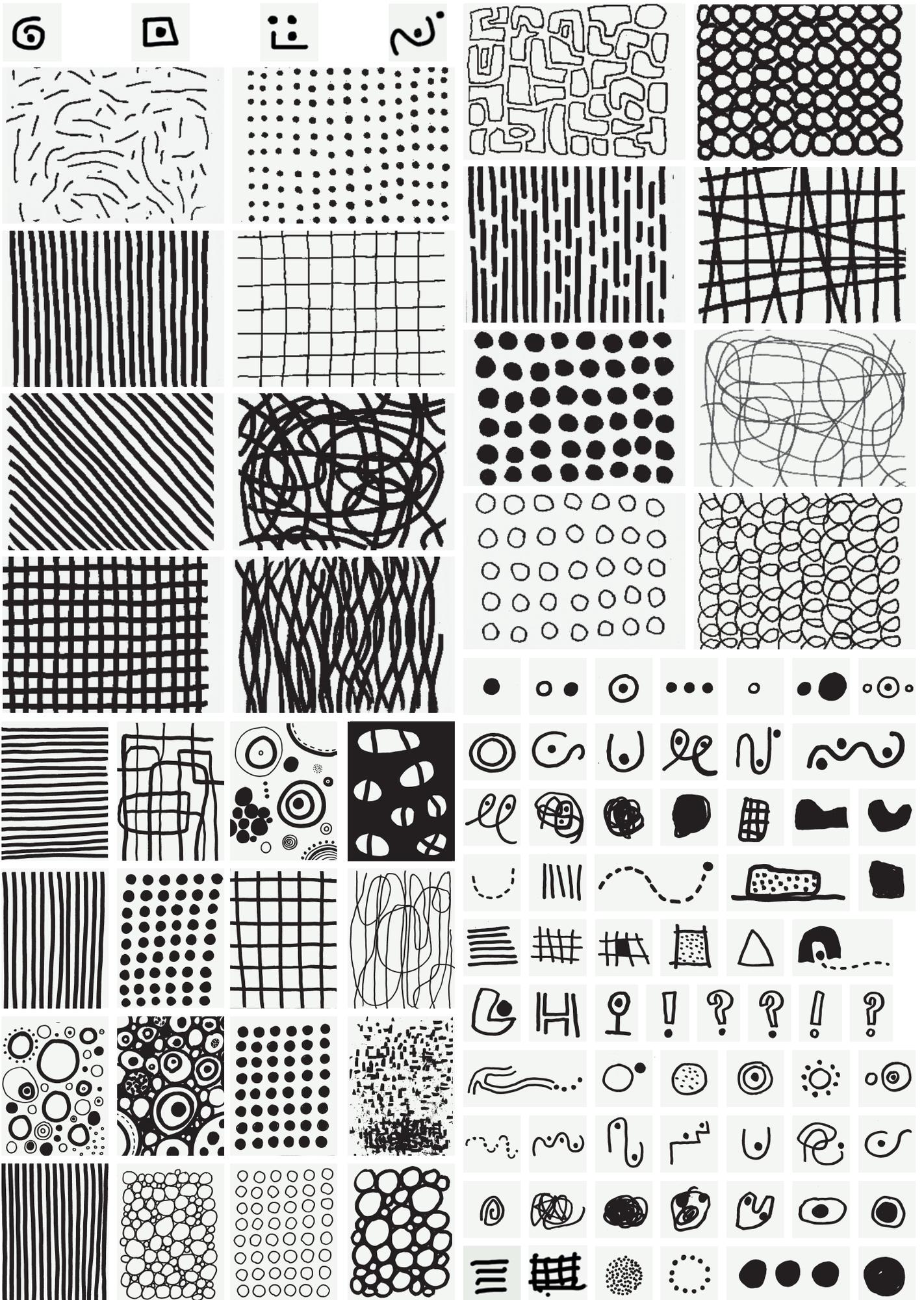
In questo quaderno le percorriamo insieme per non sentirci da soli nella progettazione, ma il nostro invito è quello poi di esplorare idee nuove e migliori.

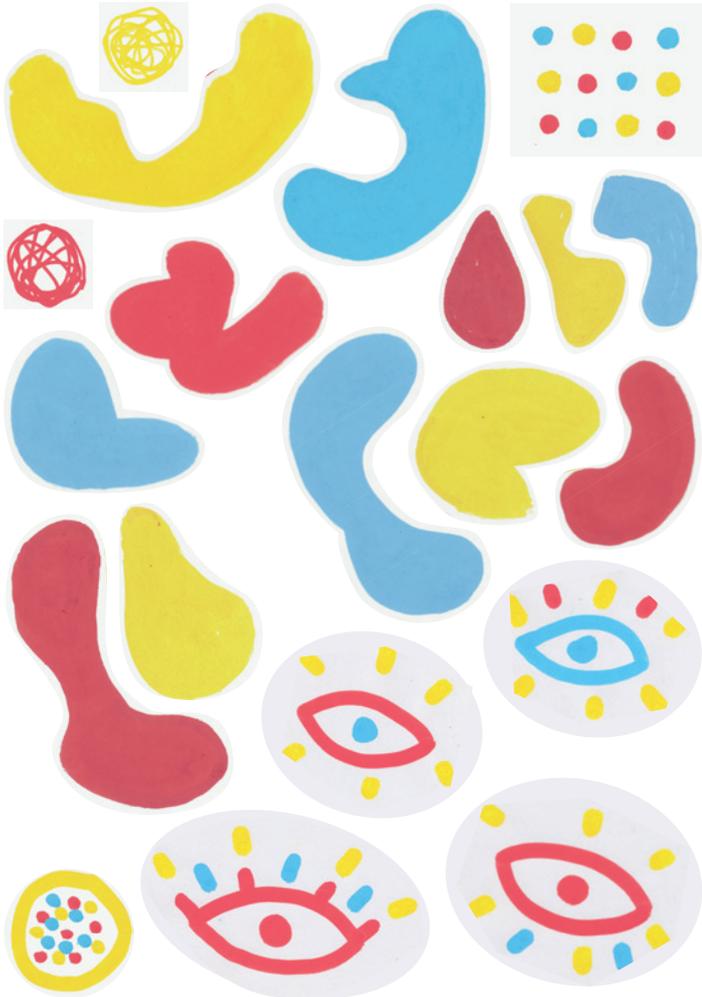
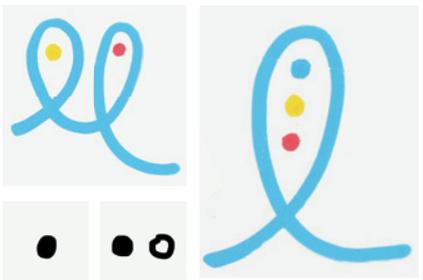
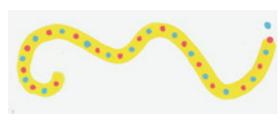
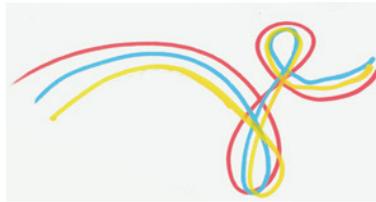
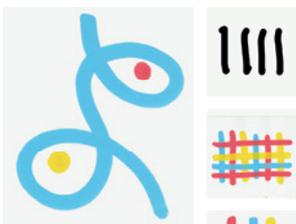
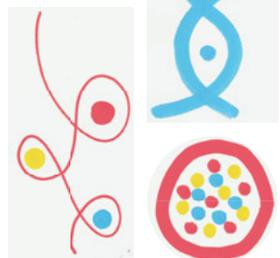
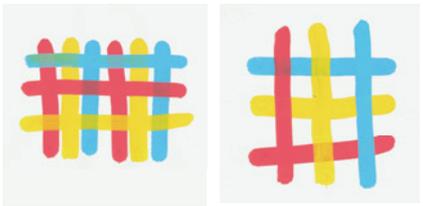
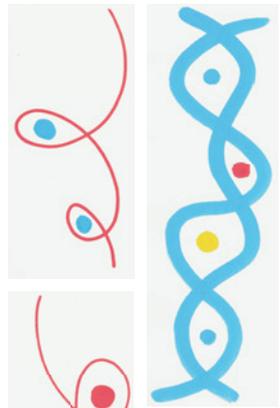
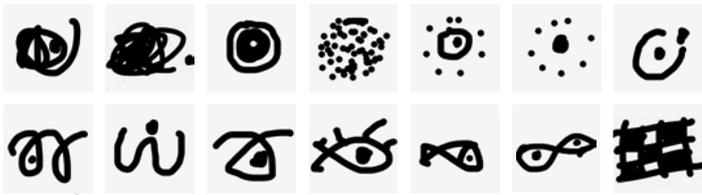
# PRIMA PARTE



## I MATERIALI







«Devo insistere su questo: che la conoscenza scientifica della natura, di piante e animali, della Terra e della sua storia, delle stelle, a nulla ci serve, se non siamo provvisti di tutto l'armamentario per la rappresentazione; che la più ingegnosa interpretazione dei loro rapporti nell'universo a nulla serve, quando ancora una volta non si sia provvisti di forme; che la mente più profonda, lo spirito più sottile a nulla serve, quando non s'abbiano a portata di mano le forme convenienti.»

Spiller J. (a cura di) (1956), Paul Klee, *Das bildnerische Denken*, Basilea/Stoccarda, Schwabe.



«Ogni bambino e bambina è trasportato dall'energia del gruppo, si supera realizzando cose nuove. L'idea è di aprire uno spazio di libertà, di lasciarsi condurre da una sorta di "improvvisazione" collettiva che autorizza l'incidente e il debordamento. Si tratta di un momento unico mentre insieme si realizza un'opera coinvolgente.»

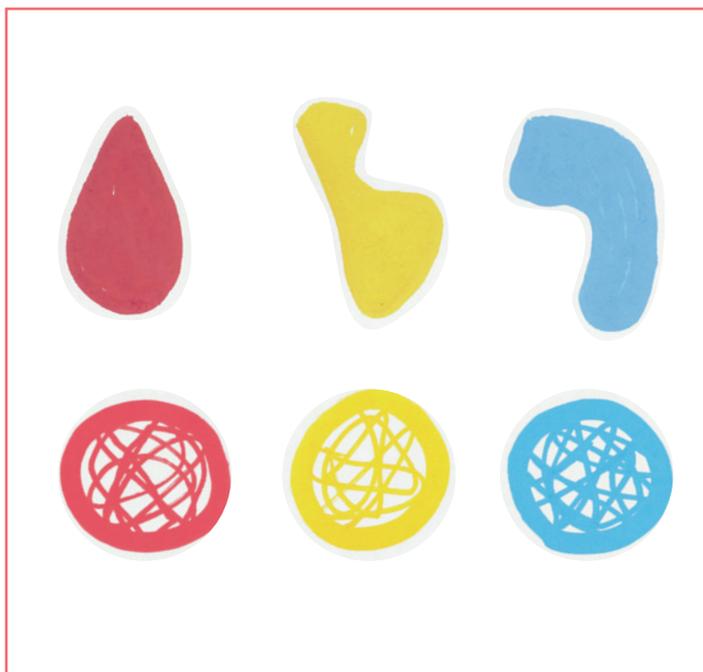
Hervé Tullet (2015), *Peinturlures*, Les ateliers d'Hervé Tullet, Londra, Phaidon.

# ATTIVITÀ 1

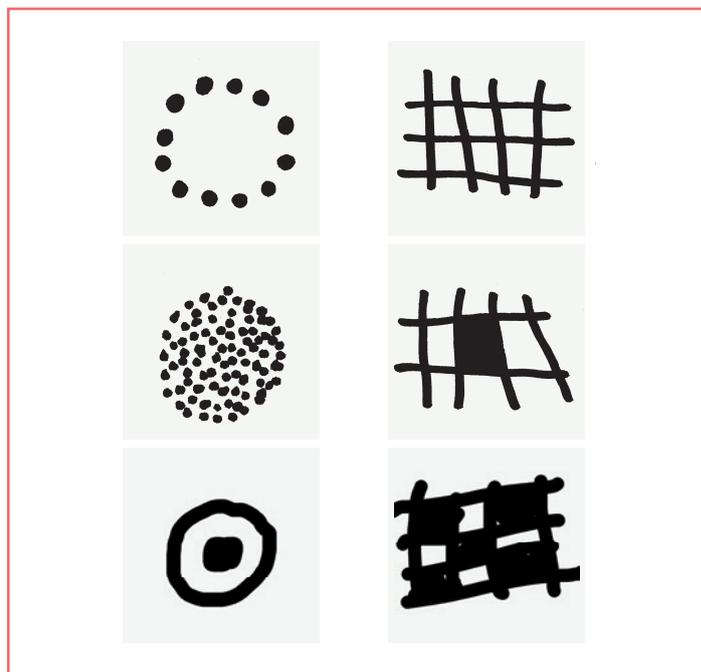
## CATALOGARE FORME E SEGNI

La prima proposta è di catalogare il materiale decidendo con i bambini e con le bambine alcuni criteri di osservazione e suddivisione:

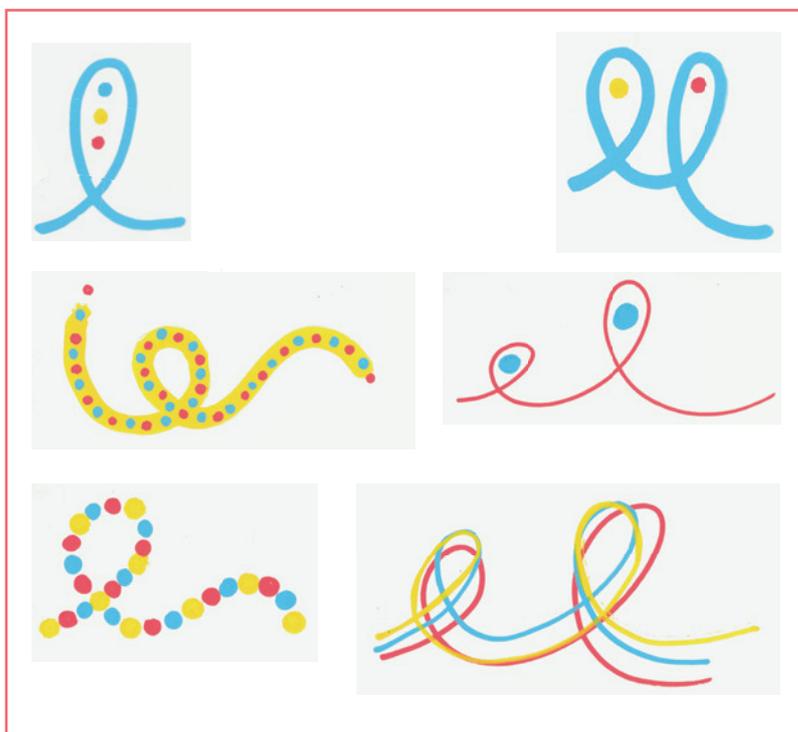
PER COLORE



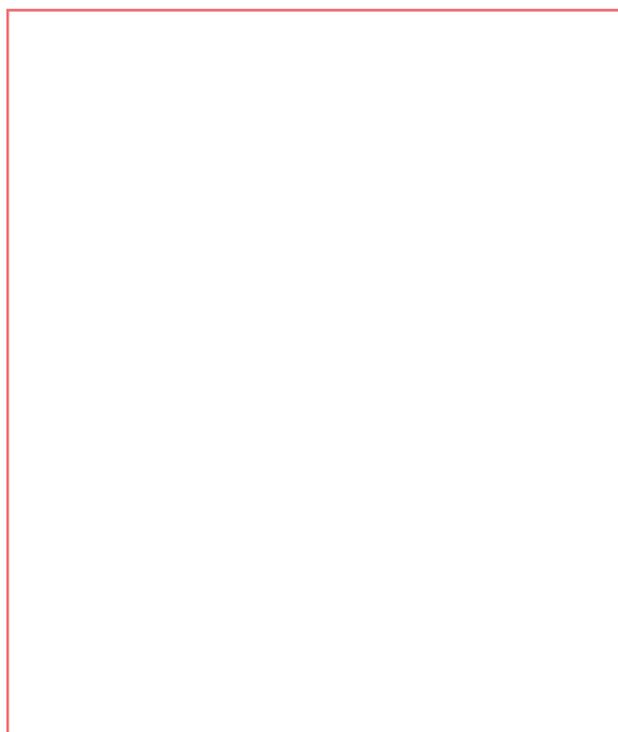
PER FORMA



PER QUANTITÀ



PER STRANEZZA



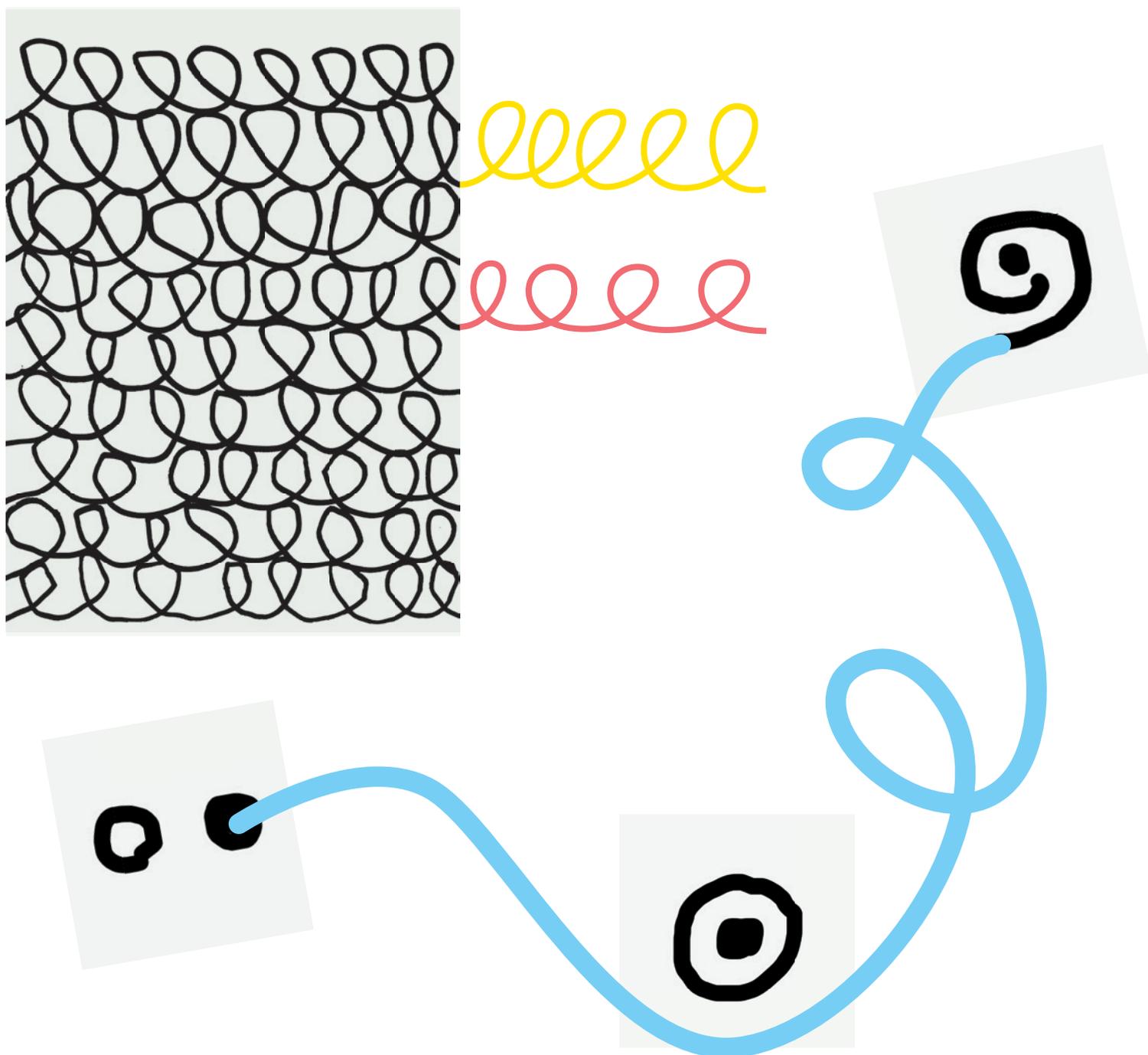
Darsi dei criteri di osservazione permette di guardare con maggiore attenzione e di dialogare meglio con il vocabolario visivo dell'artista per farlo diventare un alfabeto con cui esprimersi.

## ATTIVITÀ 2

### DISEGNARE INSIEME

Selezioniamo insieme alcune grafiche di Tullet (poche alla volta, per poter lavorare più in profondità) e proponiamole agli alunni. Possiamo chiedere ai bambini di continuare il segno oppure il disegno. Possiamo organizzare l'attività singolarmente (ogni bambino, su un foglio ha a disposizione una tessera della valigetta) oppure un gioco collettivo in cui più bambini assieme «proseguono» i segni e/o le forme.

Accompagnare il bambino lasciando che si possa appropriare di informazioni visive (e dei gesti necessari alla loro creazione) è fondamentale all'autonomia espressiva di ognuno. L'immersione nel lavoro di Tullet permette di moltiplicare le possibilità espressive che linee, punti, colori primari possono fornire e suggerire.



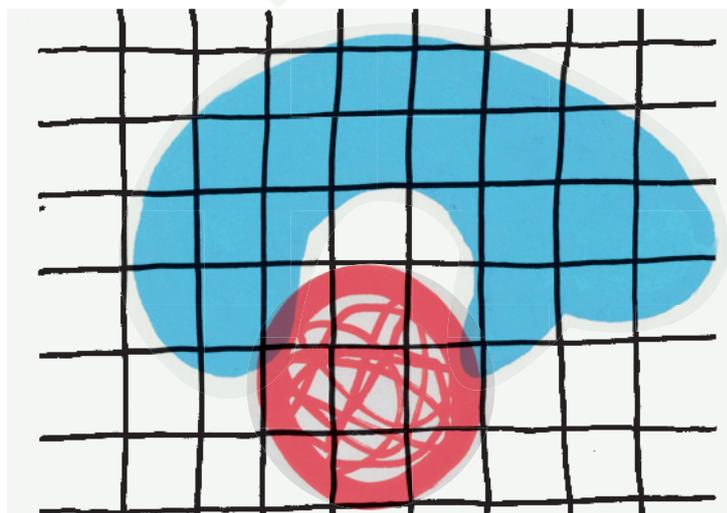
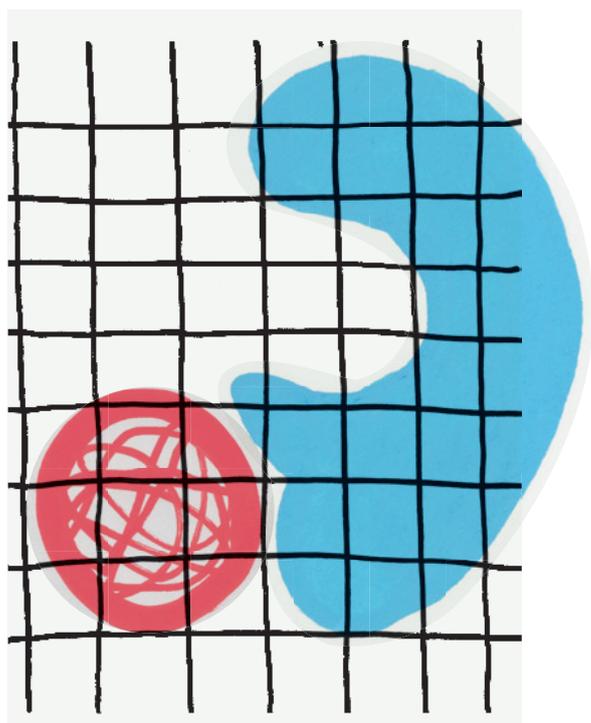
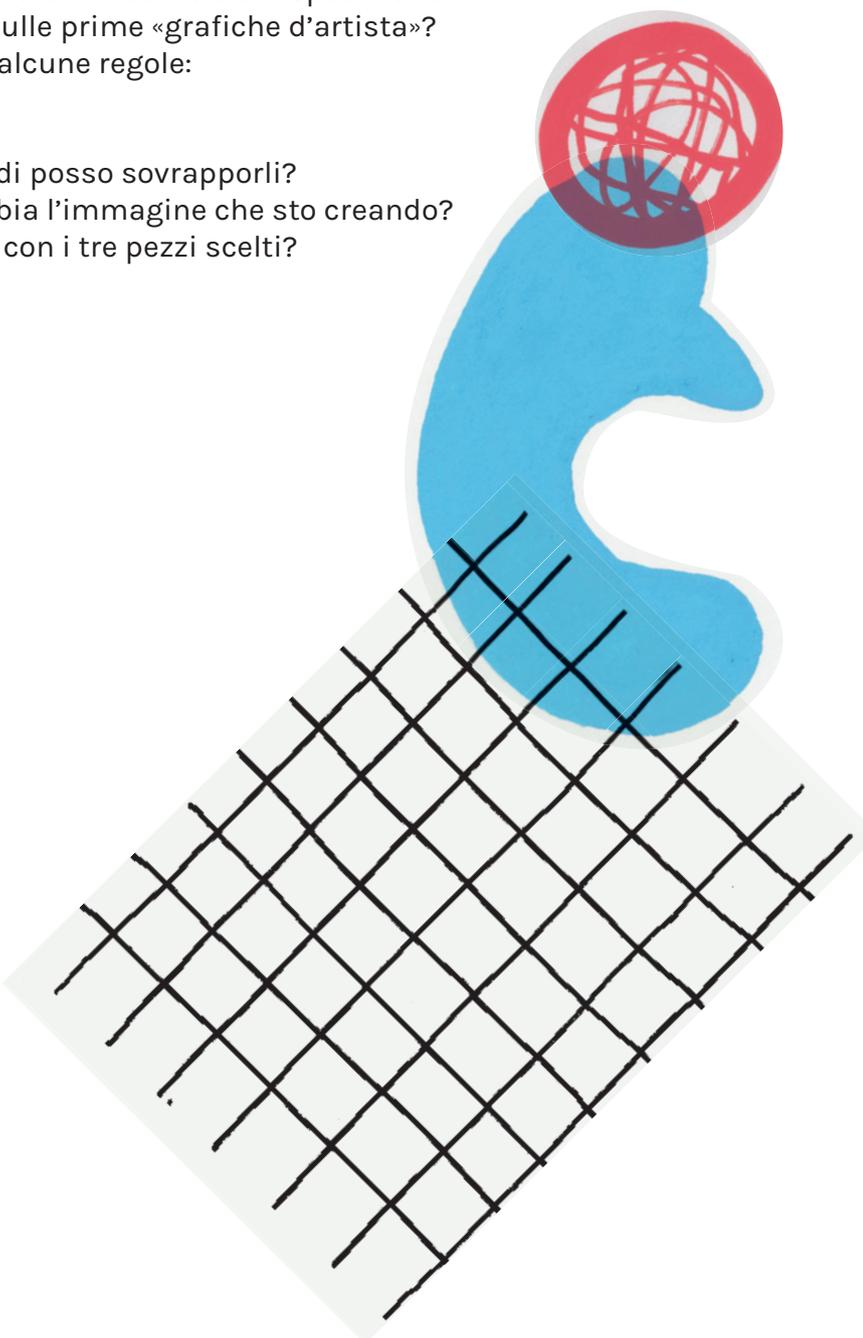
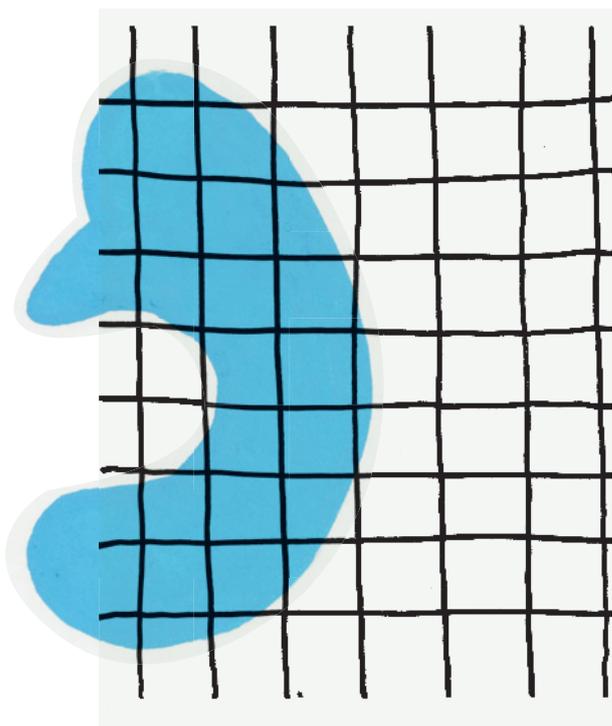
## ATTIVITÀ 3

### PROGETTARE LE MIE PRIME IMMAGINI

In quanti modi possiamo accostare e combinare il materiale a disposizione per creare le prime immagini? Per lavorare sulle prime «grafiche d'artista»? Possiamo aiutare i nostri alunni dando loro alcune regole:

#### SOLO CON IL MATERIALE DI TULLET

- Scegliere solo due pezzi: in quanti modi posso sovrapporli?
- Aggiungere un terzo pezzo: come cambia l'immagine che sto creando? Come posso creare qualcosa di nuovo con i tre pezzi scelti?



## MESCOLANDO I SEGNI DEI BAMBINI CON I SEGNI DELL'ARTISTA

Possiamo chiedere ai bambini di disegnare un grande punto rosso (o giallo o blu... oppure tanti punti insieme) e giocare a sovrapporre i materiali contenuti nella valigetta.

Possiamo proporre una nuova esperienza con le linee (una sola linea di un colore o più linee di colori diversi...) e continuare a giocare ancora con le sovrapposizioni.

Anche in questo caso, i bambini scoprono molte varianti a partire da «poco» materiale di partenza e accumulano immagini, possibilità ed esperienze: spostare, girare, aggiungere, coprire... è un'attività libera del bambino che permette di lavorare a una ricerca visiva, concentrandosi ed esplorandola più in profondità.



Opera dei bambini e delle bambine della scuola dell'infanzia di Sauris.

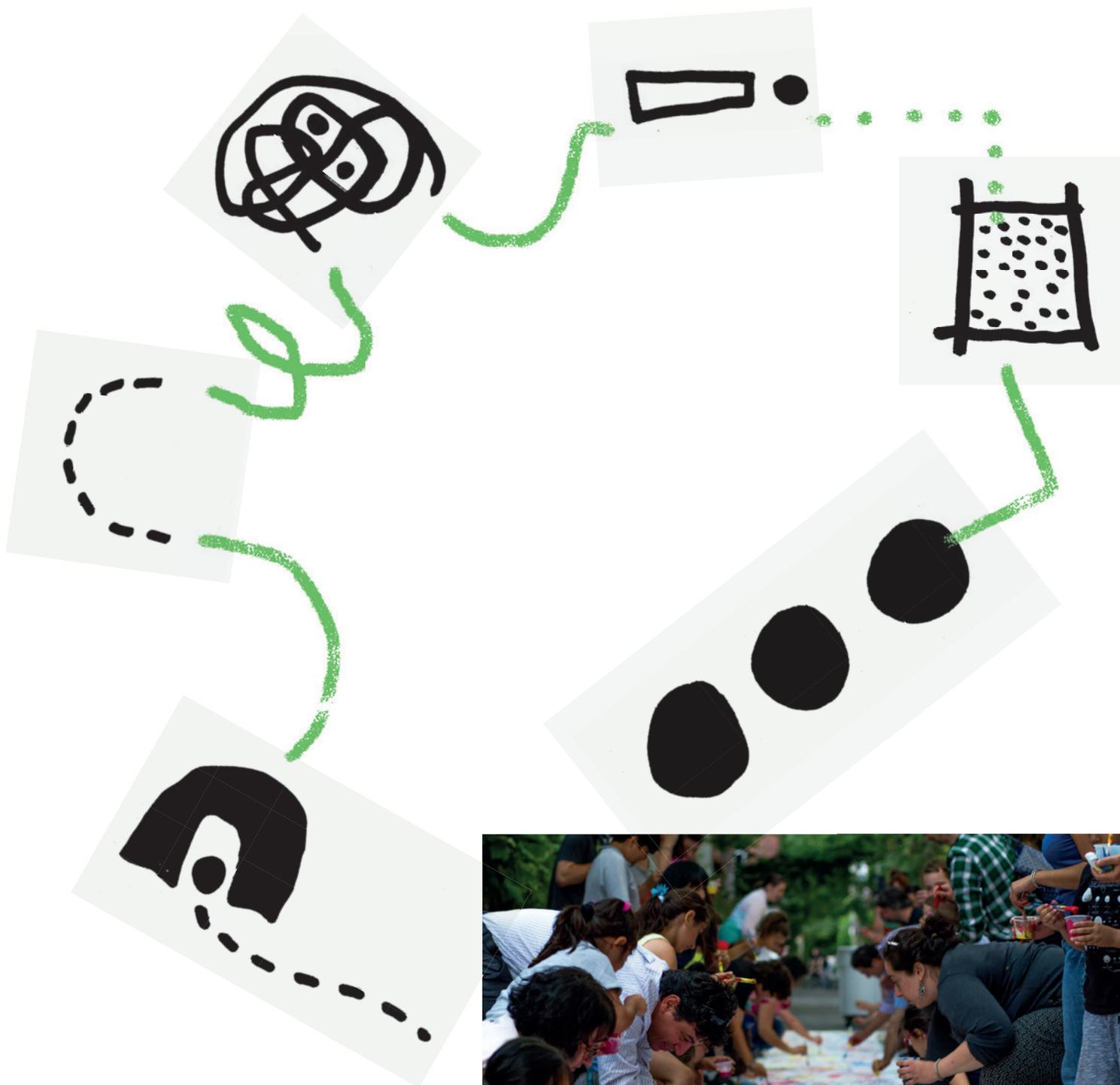
## ATTIVITÀ 3 (CONTINUA)

# PROGETTARE LE MIE PRIME IMMAGINI

### LAVORANDO INSIEME

Possiamo organizzare i bambini in piccoli gruppi e chiedere loro di lavorare insieme scegliendo un pezzo dalla valigetta a testa.

Procediamo lentamente affinché il bambino possa gustare al meglio la sua prima ricerca visiva e possa godersi la propria fantasia.



## ATTIVITÀ 4

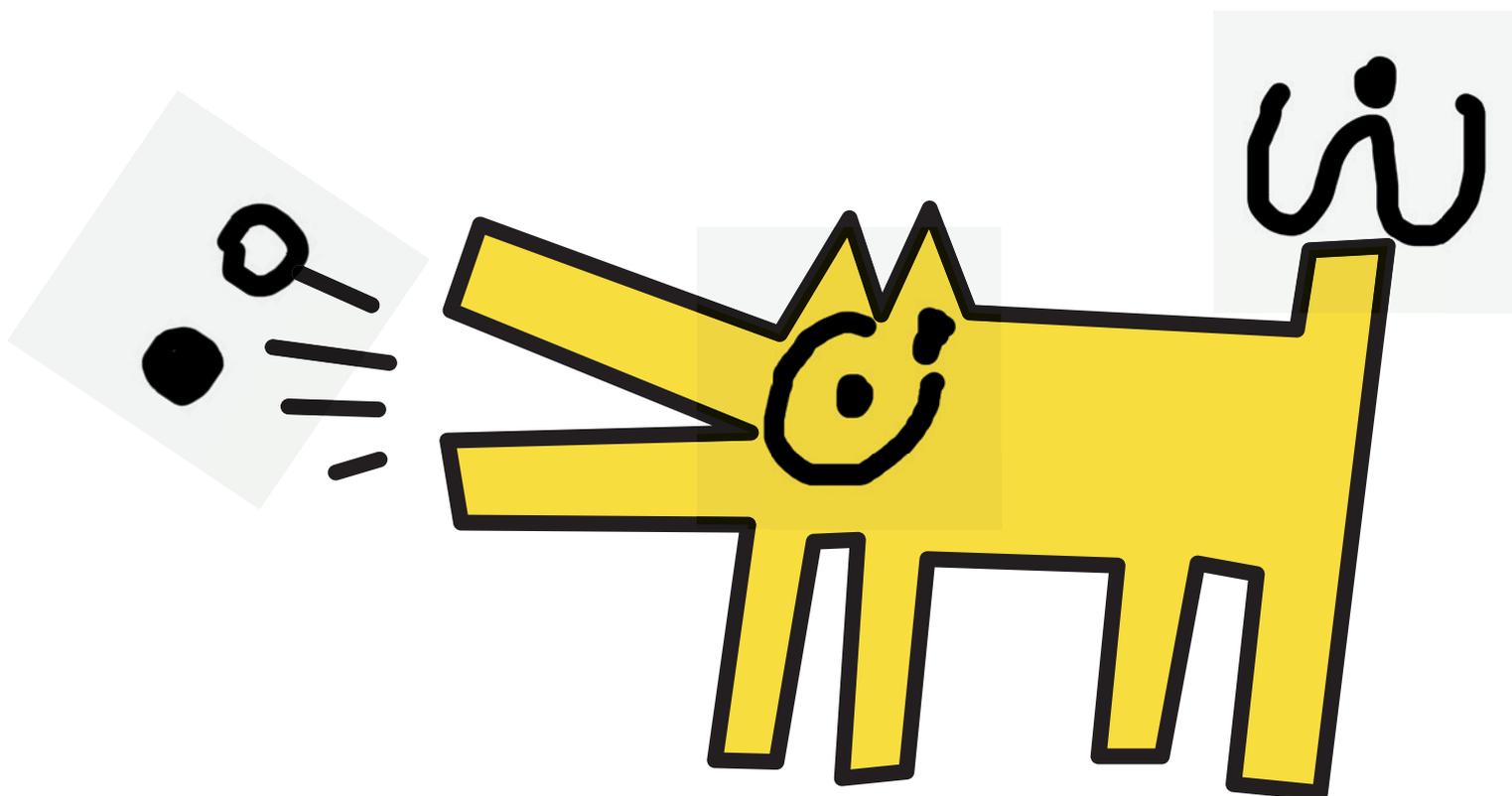
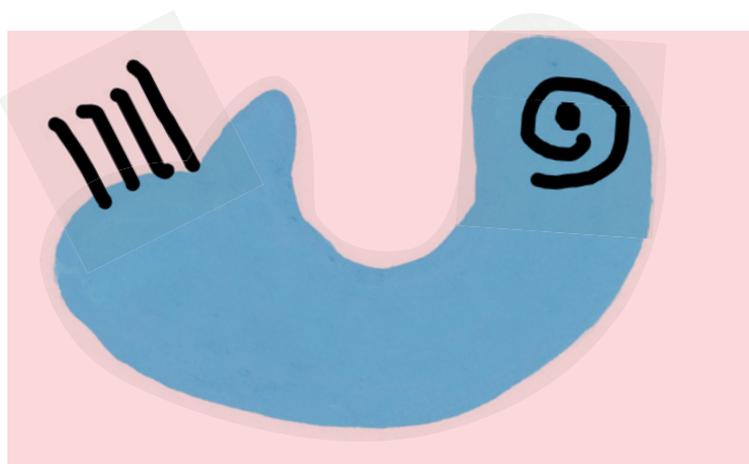
### QUANTE VARIANTI?

---

Produrre immagini attraverso la tecnica della composizione può avere diverse varianti:

- Possiamo uscire dalla sperimentazione su foglio bianco e usare fogli colorati.
- Possiamo aggiungere materiale prodotto dai bambini.
- Possiamo far interagire il materiale disegnato da Tullet con immagini terze, ad esempio ritagliate dai giornali, dalle riviste, da vecchi libri destinati al macero.

L'importante è che il bambino possa sentire un profondo piacere nel produrre le proprie immagini cosa che, come stiamo vedendo, non deve necessariamente avvenire attraverso il disegno. Qui stiamo aiutando i bambini a produrre idee visive partendo da un materiale di partenza, da significati ed evocazioni diversi, da usi molteplici. Confidiamo che il bambino acquisti fiducia nelle proprie capacità di giocare, divertendosi, con le immagini.



## ATTIVITÀ 5

### COSA TI VIENE IN MENTE?

Le combinazioni grafiche dei bambini e delle bambine suggeriscono delle idee: cosa possono diventare, magari aggiungendo pochi segni o dettagli? Andiamo verso il figurativo sviluppando i suggerimenti che segni e forme ci danno. Possiamo poi inventare microstorie, mettere insieme i diversi progetti dei bambini, ascoltare i bambini stessi mentre si suggeriscono idee tra loro. I significati sono aperti e le immagini diventano metafore, ponti che i bambini attraversano per vedere anche oltre.



## ATTIVITÀ 6

### DETTATO GRAFICO

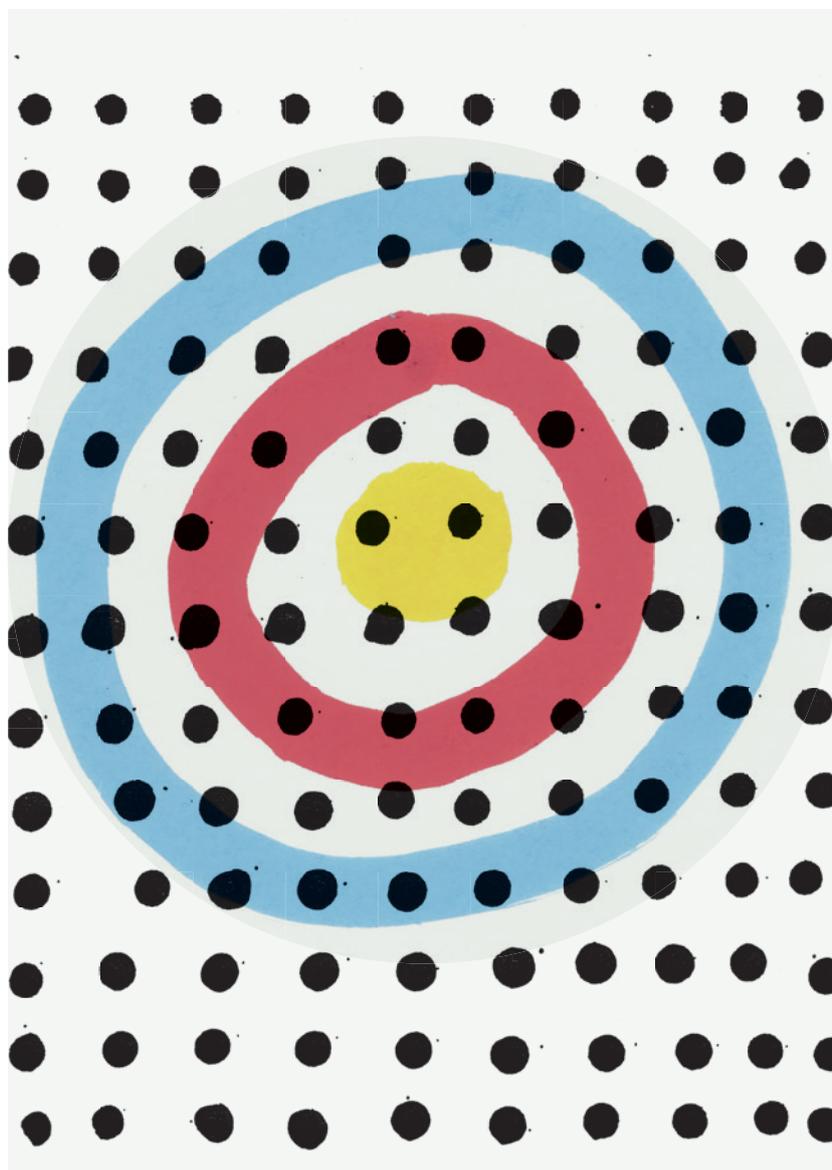
---

Una volta create le composizioni visive è fondamentale che il bambino possa parlarne. Certamente l'insegnante potrà avvicinarsi e fare domande sul procedimento che il bambino ha usato, sulle sue scelte e preferenze... ma in questo caso proponiamo il «dettato grafico» come possibilità di cominciare a usare il linguaggio in modo preciso riferendosi a un'immagine.

Il dettato grafico prevede infatti che un bambino, o una coppia o un piccolo gruppo (a seconda di come è stata organizzata l'attività in precedenza) dia le consegne orali ai compagni, affinché possano disegnare a loro volta.

In un dialogo interessante tra quello che si dice e come viene recepito, il bambino fa i conti con la precisione o l'ambiguità del suo modo di descrivere: affinché i compagni facciano il disegno, servono le parole precise per guidarli, occorre mettere in fila le azioni necessarie a ripetere il processo.

E alla fine, si condivide la gioia della scoperta di cosa hanno compreso e disegnato i compagni, cosa hanno interpretato e come.

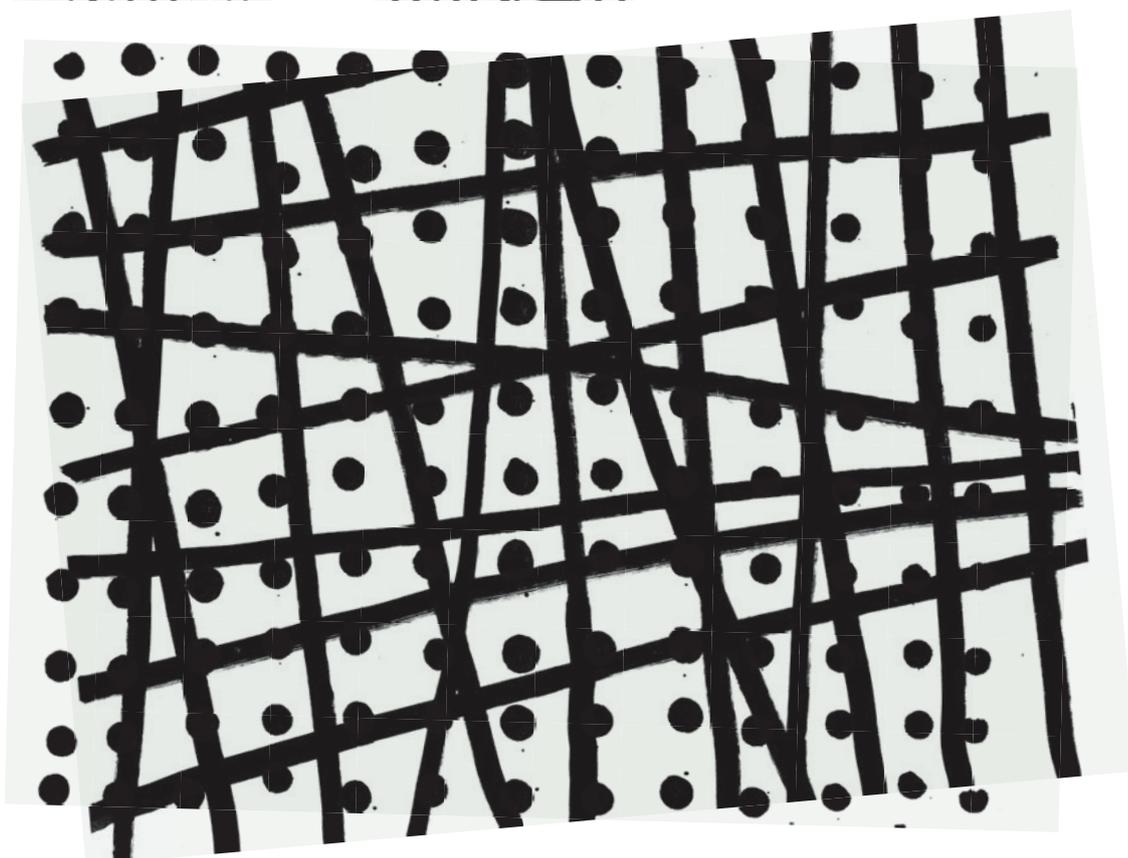
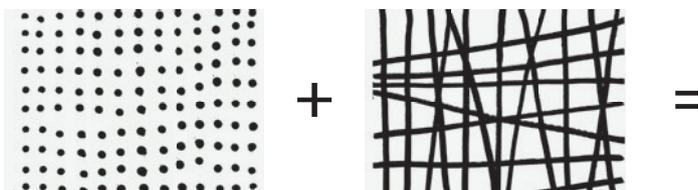


## ATTIVITÀ 7

### CREARE TEXTURE

Un'attività grafica molto interessante per sviluppare la comunicazione visiva è creare texture. Possiamo sviluppare un percorso in cui:

- Scoprire le texture dell'ambiente in cui viviamo (può essere un'arancia come il tombino nel giardino della scuola). Possiamo fare un primo catalogo con la tecnica del frottage (attività proposta già da Bruno Munari nell'ambito dei suoi famosissimi laboratori), in cui «collezionare» le texture che abbiamo sotto gli occhi tutti i giorni.
- Creare un catalogo visivo usando le texture proposte da Tullet e la tecnica della combinazione: sovrapponendo segni diversi avremo sempre nuove texture. Anche in questo caso, non disperdere le scoperte visive dei bambini è fondamentale. Possiamo preparare dei fogli quadrati di 10 cm di lato in cui tenere memoria grafica della texture scoperta. Ogni bambino o gruppo di bambini ne può produrre in quantità e insieme all'insegnante avviene il riordino del materiale («Guardiamole tutte insieme, quali si assomigliano, quante ne abbiamo scoperte...»). Potremo organizzare in un libro collettivo o in un cartellone tutte le scoperte della nostra sezione/classe. Possiamo fare un passaggio ulteriore dando a queste texture un nome. Questo permetterà di richiamarle in modo preciso se dovremo riprodurle in futuro. Con le texture «doppie» (e non solo) possiamo creare un memory con i bambini e con le bambine.



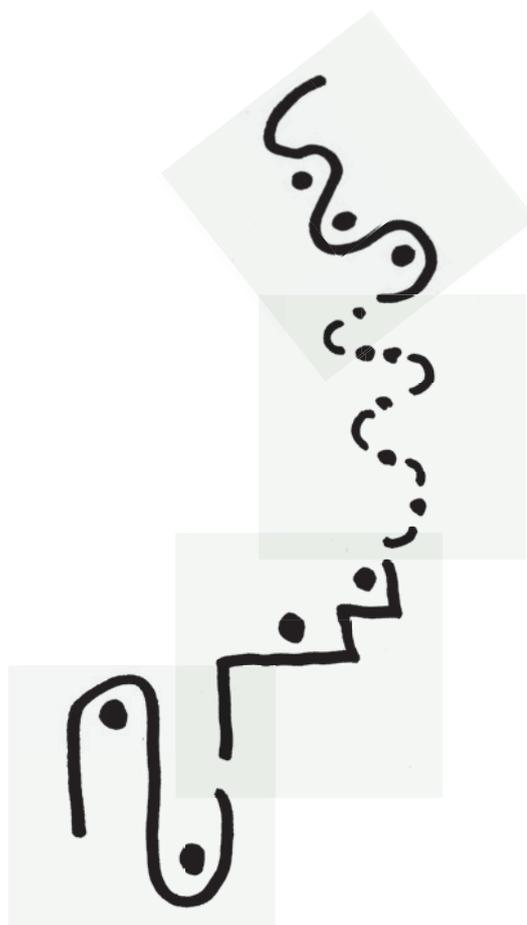
## ATTIVITÀ 8

### CREARE RITMI

---

Le belle forme colorate possono essere il punto di partenza di una prima esperienza sul ritmo. Anche in questo caso è fondamentale fare prima esperienza del ritmo con il corpo: possiamo usare le mani, gli oggetti e cominciare a prendere il gusto di creare piccoli giochi sonori. Possiamo poi abbinare a suoni diversi forme grafiche diverse (anche inventate dai bambini).

Siamo pronti per un primo spartito visivo: disponiamo le forme e poi proviamo a «suonarle»; modifichiamo lo spartito visivo e cambierà anche l'effetto sonoro. Possiamo andare avanti per tanto tempo: abbinare suono e segno grafico permette al bambino di diventare, lentamente, sempre più consapevole del suo giocare a progettare, di come possano nascere, e modificarsi, idee visive e sonore.



## ATTIVITÀ 9

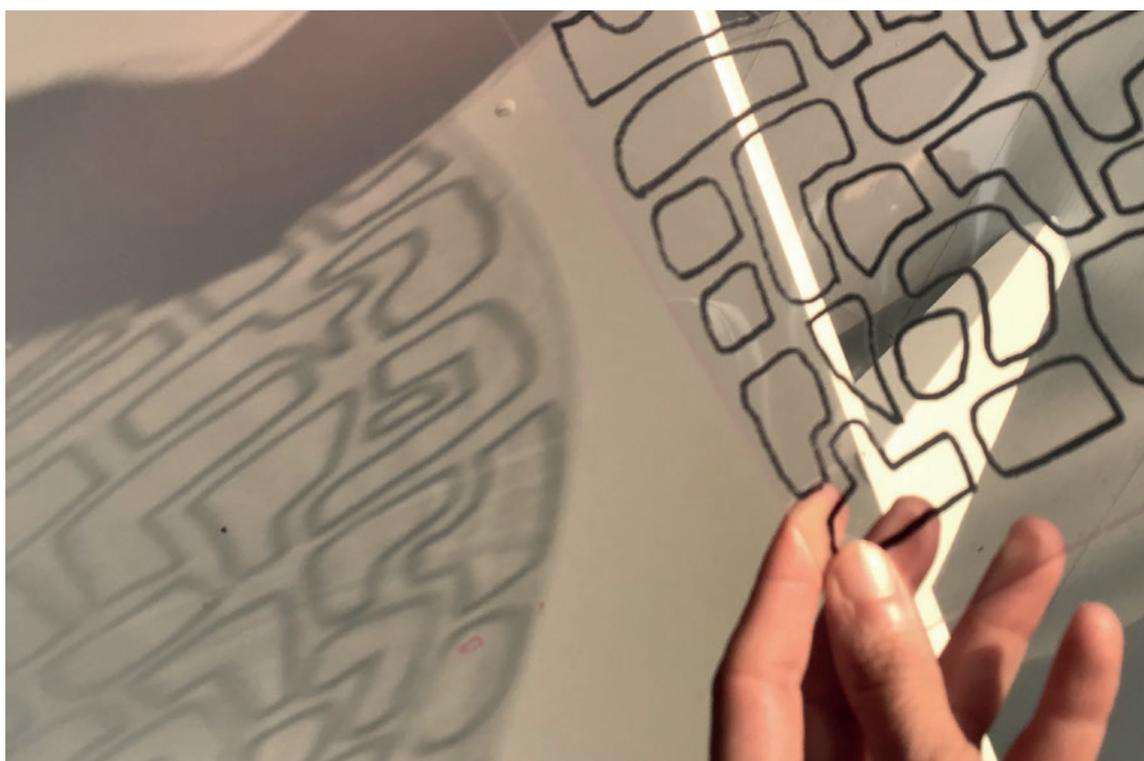
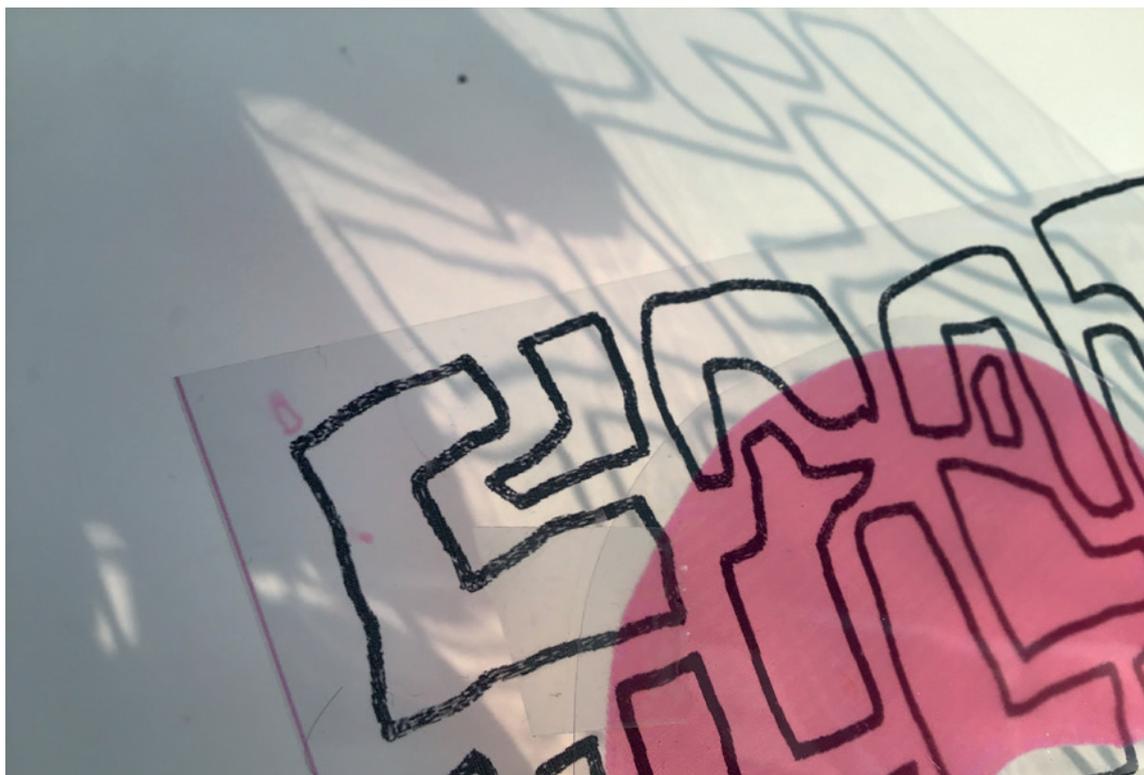
### GIOCARE CON LE OMBRE

---

Cosa accade se lavoriamo alla finestra?

Il pavimento della classe diventa un caleidoscopio di colori e segni con cui continuare a giocare. Possiamo farlo con il corpo, a ritmo. Possiamo farlo con i colori e con gli strumenti: mettendo grandi fogli di carta da pacco per terra, possiamo disegnare insieme collegando le ombre, disegnando attorno o attraverso.

La finestra funziona come una lavagna luminosa naturale: modificando la composizione al vetro avremo proiezioni e giochi di ombre sempre diversi.







## ATTIVITÀ 10

### CON I SEGNI D'ARTISTA

Giochiamo con il tabellone, mettiamolo all'inizio di un lungo rotolo di carta oppure al centro di una grande superficie da disegnare. Bambini e bambine giocano a «proseguire le linee» per colore e per forma, sino a riempire grandi superfici in una grande e divertente opera collettiva.

Potrà essere un gioco più astratto, realizzato con il nero e con i colori primari: dal bordo del tabellone linee, punti e bambini se ne vanno a spasso su un pavimento di carta. Seguono l'idea dell'artista e al tempo stesso aprono a ciascuno la possibilità di variare e personalizzare.

Possiamo fare un grande prato collettivo, probabilmente il laboratorio più conosciuto e amato di Hervé Tullet. Basterà giocare con lui, continuando fuori dal tabellone a giocare, divertendosi, con cerchi, punti e linee.



**SECONDA  
PARTE**



**L'ALFABETO  
DEL DISEGNO**



Rhoda Kellogg (1898-1987), psicologa e direttrice di un asilo nido di San Francisco, raccolse più di un milione di disegni fatti da bambini di tutto il mondo tra i due e gli otto anni in un periodo compreso tra il 1948 e il 1966. Da questi disegni, Kellogg sviluppò un sistema di classificazione che potrebbe descrivere lo sviluppo dell'espressione grafica nei bambini piccoli partendo dagli scarabocchi sino a opere grafiche più complete e complesse. Nel 1969 Rhoda Kellogg pubblica l'opera *Analyzing Children's Art* che sarà tradotta in italiano nel 1979 con il titolo *Analisi dell'arte infantile* in cui analizza gli scarabocchi dei bambini. Con la Kellogg lo scarabocchio perde il suo carattere di «stadio» e acquista quello di «alfabeto» del disegno. Gli scarabocchi sono considerati da lei come «strutture portanti del disegno» o «elementi lineari di base» dello stesso. Gli «scarabocchi base», tutti presenti nei disegni dei bambini di due anni, sono:

	Puntino		Linea vagante attorcigliata
	Linea verticale singola		Linea ondeggiante o a zigzag
	Linea orizzontale singola		Linea a occhiello singolo
	Linea diagonale singola		Linea a occhielli multipli
	Linea curva singola		Linea spirale
	Linea verticale multipla		Cerchio a linee multiple sovrapposte
	Linea orizzontale multipla		Circonferenza a linee multiple
	Linea diagonale multipla		Linea circolare in svolgimento
	Linea curva multipla		Cerchio singolo incrociato
	Linea vagante aperta		Cerchio irregolare

In questo elenco possiamo riconoscere molti dei segni usati da Hervé Tullet nei suoi atelier e nei suoi libri. L'artista accompagna i bambini e le bambine proprio all'interno di quel catalogo di «scarabocchi base» che sembrano fare parte delle prime esperienze grafiche a tutte le latitudini per farne un vero e proprio alfabeto che permette approfondimenti diversi e plurimi. È importante incoraggiare i bambini nel lasciare tracce grafiche, dare spazio e tempo ai gesti spontanei, agli scarabocchi, al pieno dei segni che suonano nel silenzio della pagina. Possiamo giocare in molti modi anche solo «sostando» negli scarabocchi: possono essere giganti o microscopici, fatti con tutto il corpo o solo con un polpastrello, possono avere fretta o essere stanchi, aver voglia di saltare o abbracciarsi, avere paura o provare tristezza. Come ci suggerisce anche l'artista Cy Twombly (che può essere un artista con cui mettere in dialogo i materiali di Tullet e le sue proposte), possiamo mettere da parte il «concettuale» per recuperare il gesto, il movimento, il tracciare. Tracce aperte, confuse, interrotte... permettono ai bambini e alle bambine di entrare nelle loro mani, nei loro movimenti. In questa seconda parte del quaderno, esploriamo collegamenti nuovi dal lavoro di Tullet che permettono al bambino di continuare a manipolare il materiale anche alla scuola primaria aprendo nuove possibilità di ricerca visiva.

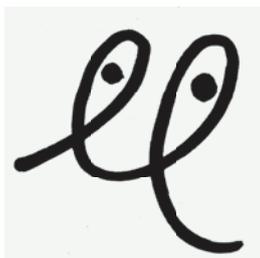


# ATTIVITÀ A

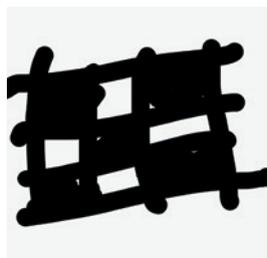
## INVENTA IL TUO ALFABETO VISIVO

Per giocare con l'alfabeto, per scrivere giocando, componendo e scomponendo lettere e segni grafici possiamo proporre a piccoli gruppi di abbinare le lettere dell'alfabeto con i materiali della valigetta (vedi l'esempio). In questo modo, ogni gruppo avrà un vocabolario visivo e potremo rinforzare il desiderio e la capacità di scrivere parole anche all'interno di un atelier di «arte e immagine».

A



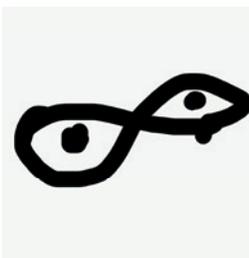
B



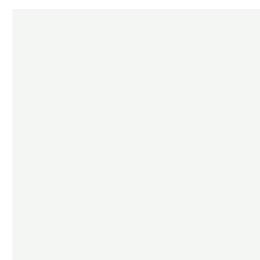
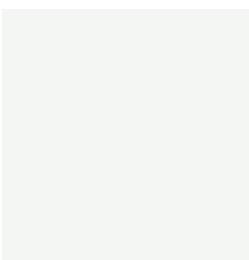
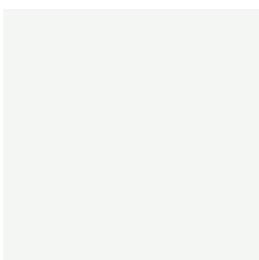
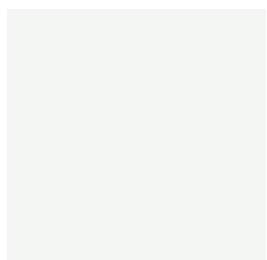
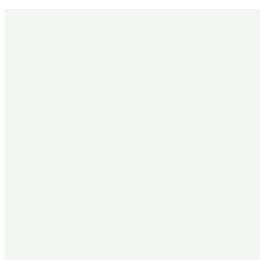
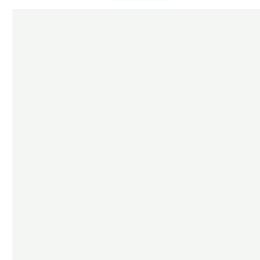
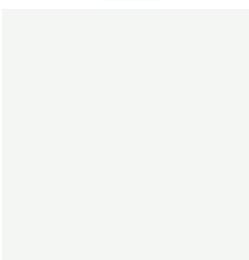
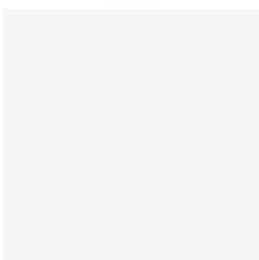
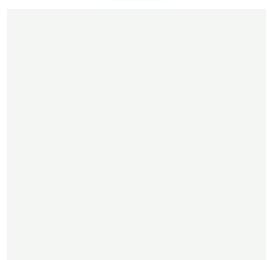
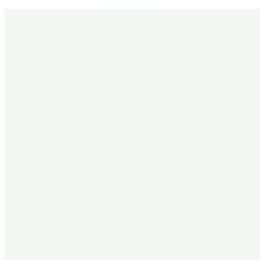
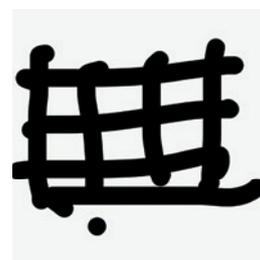
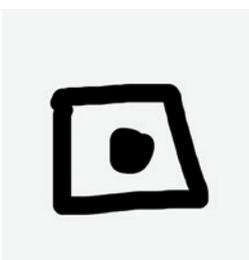
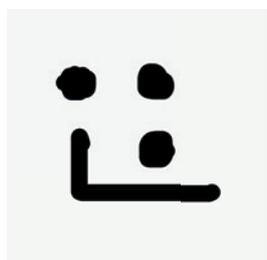
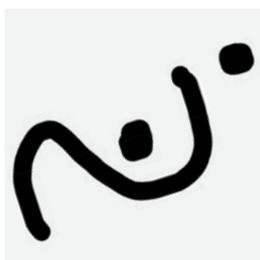
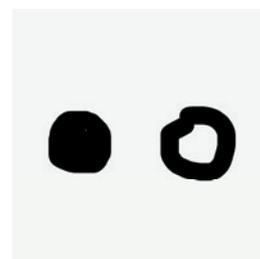
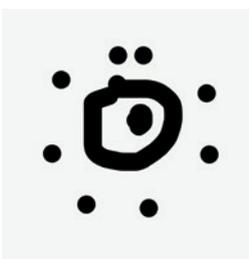
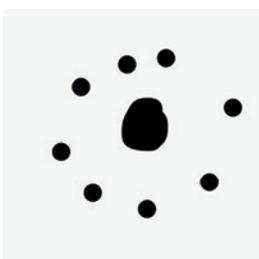
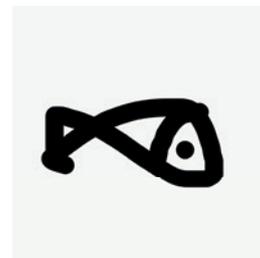
C



D



E



## ATTIVITÀ B

# CREARE LEGENDE VISIVE PER DISEGNARE STORIE

Con le forme grafiche possiamo dare origine a nuovi racconti seguendo l'esperienza artistica di Warja Lavater ([Ita.hypotheses.org/396](http://Ita.hypotheses.org/396)) con la serie *Les Imageries* in cui combina forme, colori e segni per creare quello che lei stessa definisce «un codice visivo» che da personale diventa collettivo grazie alla «legenda».

Il codice visivo è infatti riportato nella legenda con cui inizia ogni immagine e storia. Cappuccetto Rosso (1965), ad esempio, è un semplice puntino rosso; Pollicino (1979) è un piccolo punto blu circondato da un alone verde fluorescente. Si tratta di vere e proprie riscritture grafico-visive che aprono l'interpretazione anche di chi legge, secondo il proprio punto di vista. Facciamo lo stesso gioco con le forme di Tullet.

La mamma

Il lupo



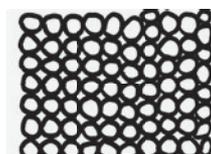
Cappuccetto Rosso

La casa



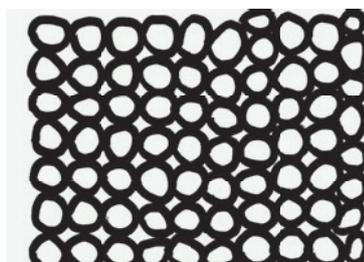
La nonna

Il cacciatore



Il bosco

Il letto



## ATTIVITÀ C

### INTERAGIRE CON IL PAESAGGIO

Con i bambini e le bambine possiamo osservare il paesaggio esterno, l'ambiente che vediamo fuori dalle finestre e possiamo – con una piccola azione poetica – cominciare a trasformarlo.

Avviamo il lavoro usando le forme di Tullet contenute nella valigetta per poi aprirci a materiale su acetato realizzato dagli alunni.

Le finestre incorniciano così una nuova realtà esterna frutto di un dato di fatto e dell'immaginazione dei bambini: possiamo ora raccontare storie, condividere il mondo creato con disegni e parole.



## ATTIVITÀ D

### LA NOSTRA PRIMA INSTALLAZIONE

---

Possiamo lavorare sulla tridimensionalità usando il materiale della valigetta e semplici strisce e fogli di carta e cartoncino.

Avremo due filoni di lavoro: la manipolazione della carta per creare sculture aeree (oppure anche da appoggiare al pavimento) e le possibilità creative/compositive offerte dal materiale.

L'importante sarà lasciare ai bambini la possibilità di esplorare: possiamo far vedere loro esempi di pieghe, strappi e tagli... possiamo proporre almeno 3 esempi visivi affinché possano meglio cogliere la sperimentazione che verrà realizzata: in ogni caso sforziamoci di non guidare tutti i bambini alle stesse identiche produzioni visive.



# GIOCARE IN ATELIER

Così come il Dadaismo è considerata «la corrente che dà l'avvio alla maggiore rivoluzione dello statuto dell'arte nei tempi moderni»,<sup>1</sup> la ricerca di Hervé Tullet ha profondamente scosso l'idea di atelier per bambini e bambine.

Tullet ha infatti scardinato le preoccupazioni di tanti insegnanti che hanno corso il rischio di irrigidire le pratiche creative per raggiungere aspettative didattiche e pedagogiche. La sua è una rivoluzione della leggerezza, è il gioco e il caos, il rumore e la gioia che spalancano le finestre della scuola, portano aria fresca e raggiungono il primo obiettivo: meravigliare maestre e maestri.

Il parallelismo non è casuale. L'opera di uno dei fondatori del movimento Dada come Hans Arp ci permette di guardare alle intuizioni di Tullet partendo dall'arte contemporanea.

*Tre oggetti fastidiosi su un volto* e *Scultura da perdere nella foresta* sono i titoli di due opere di Arp che potrebbero stare anche sulle copertine di un albo di Tullet.

Arp propone «l'intelligenza del caso»<sup>2</sup> che gioca un ruolo fondamentale anche nel giocare ad arte di Tullet: il caso strappa fogli, porta a spasso linee, lancia pezzi di carta...

Arp rifiuta l'individualismo a favore di una dimensione collettiva: i suoi collage a quattro mani sembrano fondare la pratica giocosa delle tante mani negli atelier collettivi di Tullet. Il «fare in comune» per Arp e Tullet sta alla base dell'ideazione creativa, è «legato essenzialmente al processo creativo»: chi ha fatto esperienza di atelier con Tullet sa che alla base delle sue installazioni giocose, dei suoi prati giganti c'è la stessa necessità di creare, per gioco e gioia, insieme.

Nessun tentativo di seguire la sua strada può essere possibile se non si ha dentro questa dimensione di leggerezza, simpatia, ironia. Meglio allora copiare bene, coccolati dalle tante proposte di questo artista e autore, sufficienti per una lunga esplorazione.

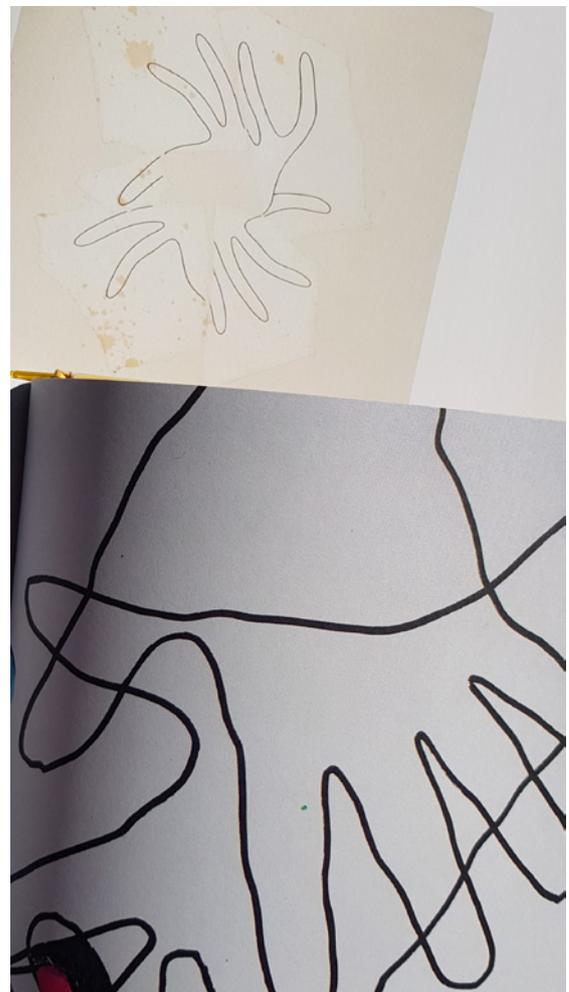
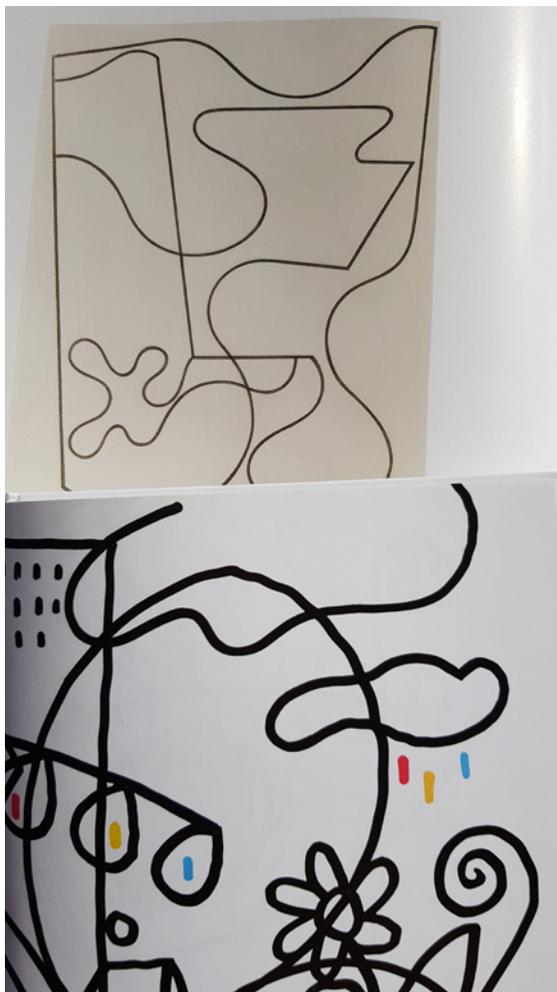
Caso e meraviglia diventano categorie estetiche: le annotiamo nel nostro processo, perché anche ai nostri alunni siano date occasioni di incontrarli in modo felice.

L'insegnante potrà cercare online opere di H. Arp come *Lo scervellato* (1934) e percorrere la strada dello strappo e del collage giocando con le linee o con le forme come in *Papier déchiré* (1934) oppure in *Strutture* (1938).

Con la moglie Sophie lavorano alla serie *Disegno a quattro mani* (1939) che diventa una splendida attività di amicizia grafica anche tra bambini e bambine, un po' come nell'atelier collettivo proposto da Tullet.

<sup>1</sup> Per la scuola primaria può essere interessante scoprire il Dadaismo a questo link: [www.artribune.com/television/2018/01/video-m-arte-dadaismo-lo-scandalo-di-duchamp-marco-capasso/](http://www.artribune.com/television/2018/01/video-m-arte-dadaismo-lo-scandalo-di-duchamp-marco-capasso/).

<sup>2</sup> S. Gohr et al. (a cura di) (1996), *Hans Arp, Sophie Taeuber-Arp, Catalogo della mostra a Palazzo Te, Centro Internazionale d'Arte e di Cultura di Palazzo Te, Mantova/ Fondazione Hans Arp und Sophie Taeuber-Arp, Rolandseck*, p. 21.





Con Hervé possiamo lasciarci andare al piacere del gioco grafico-visivo che potrà diventare libera sperimentazione o progetto finalizzato, senza obiezioni alle richieste che vengono da quella voglia di spensieratezza che la scuola deve proteggere e garantire.

In questo quaderno abbiamo esplorato sia primi passi, sia direzioni più complesse come quelle che ci portano a incontrare Warja Lavater e Hans Arp grazie ai sassolini giocosi di Tullet.

Ora tocca a voi cominciare a giocare con Hervé Tullet e a condividere con la comunità educante le aperture possibili e impossibili che incontrerete.

Buon lavoro!

Hervé Tullet e Alessandra Falconi



## BIBLIOGRAFIA

Gohr S. et al. (a cura di) (1996), *Hans Arp, Sophie Taeuber-Arp, Catalogo della mostra a Palazzo Te, Centro Internazionale d'Arte e di Cultura di Palazzo Te, Mantova/Fondazione Hans Arp und Sophie Taeuber-Arp, Rolandseck.*

Kellogg R. (1969), *Analyzing children's Art*, Palo Alto, CA, National Press Books. Trad. it. (1979), *Analisi dell'arte infantile*, Milano, Emme.

Lavater H.J. (1965), *Le Petit Chaperon Rouge*, Parigi, Maeght.

Lavater H.J. (1979), *Le Petit Poucet*, Parigi, Maeght.

Spiller J. (a cura di) (1956), *Paul Klee, Das bildnerische Denken*, Basilea/Stoccarda, Schwabe.

Tullet H. (2015), *Peinturlures, Les ateliers d'Hervé Tullet*, Londra, Phaidon. Trad. it. (2016), *La fabbrica dei colori. I laboratori di Hervé Tullet*, Milano, Ippocampo.

