

MUSEO TATTILE STATALE OMERO

# LABORATORI



RES... IN FABULA  
CULTURA IN TRANSITO  
ISOLA O NAVE?  
PENSIERI SCOLPITI  
VOLO FRENATO



# TRUBBIANI

DE RERUM FABULA  
SCULTURE, AMBIENTAZIONI, DISEGNI 1965 - 2008  
MOLE VANVITELLIANA - ANCONA

Primaria e Secondaria di I grado e biennio secondaria II grado

## TITOLO LABORATORIO: RES...IN FABULA!

### OBIETTIVI:

- Promuovere la conoscenza dell'artista Trubbiani
- Sviluppare la percezione tattile
- Stimolare la creatività
- Misurarsi con linguaggi artistici diversi (letterario, scultoreo ecc. ecc.)

### PERCORSO E STRUMENTI:

- Presentazione del Museo Omero e della Mostra Trubbiani
- Presentazione del gruppo classe
- Riflessione con i ragazzi sul titolo della mostra "De rerum fabula" e introduzione delle principali caratteristiche del genere letterario della favola (animali come protagonisti e finale con morale) richiamare alla memoria i favolisti più famosi (Esopo, Fedro ecc. ecc.)
- Visita alla mostra, prestando particolare attenzione alle scene 4 "*Le morte stagioni*", 5 "*batraci*", 6 "*ractus-ractus: stato d'assedio*", 8 "*Il silenzio del giorno*", 11 "*Animali incravattati*", 19 "*Transumanza lucertifforme*" e 20 "*ponti*", cioè alle scene in cui i protagonisti indiscussi sono gli animali.
- Esplorazione tattile delle opere.
- **In laboratorio:** suddivisione della classe in gruppi di 4 persone. I ragazzi inventano una favola che abbia come protagonista uno degli animali, lasciandosi ispirare dalle scene che hanno visto in mostra. Ogni gruppo realizzerà una favola tattile utilizzando i supporti e i materiali messi a disposizione. In seguito ogni gruppo mostrerà al resto della classe il proprio lavoro.

**TEMPO:** 2,00 ore

Scuole di ogni ordine e grado – Bambini e adulti 0 – 99 anni

## Titolo Laboratorio: PENSIERI SCOLPITI

### Obiettivi:

- Favorire attraverso l'arte, la creatività e la fantasia;
- Conoscere le caratteristiche fisiche e simboliche dei metalli: come riutilizzare questo materiale così duro e freddo;
- Favorire il riconoscimento di alcuni sentimenti e sensazioni e la capacità di comunicarli attraverso i materiali piuttosto che con parole;

### Percorso e Strumenti:

- Introduzione alla natura e storia del Museo Omero e della Mostra Trubbiani;
- Presentazione collettiva del gruppo in visita;
- Approccio alla collezione museale ed in particolare alle scene relative al laboratorio: *Le Macchine Belliche*;
- Ricerca delle caratteristiche di ogni oggetto/materiale/metallo: tattili, sonore, simboliche e metaforiche;
- In laboratorio: tutti i partecipanti realizzeranno ciò che la fantasia detta, proprio come il giovane Trubbiani ha fatto con le sue opere, unendo pezzi di scarto diversi con criteri estetici ed equilibrio;

Tempi: 2,00 ore

## Titolo Laboratorio: PENSIERI SUL MARE. ISOLA O NAVE

Scuole di ogni ordine e grado

### Obiettivi:

- Riflettere sulla propria personalità e sui propri desideri;
- Lavorare sulla rielaborazione delle proprie emozioni, del proprio carattere, del rapporto intimo con il mare;
- Favorire la conoscenza delle caratteristiche fisiche e simboliche dei materiali;
- Favorire il riconoscimento di alcuni sentimenti e sensazioni e la capacità di comunicarli attraverso i materiali piuttosto che con parole;
- Liberare la fantasia attraverso l'arte.

### Percorso e Strumenti:

- Introduzione alla natura e storia del Museo Omero e della Mostra Trubbiani;
- Presentazione collettiva del gruppo in visita;
- Approccio alla collezione museale ed in particolare alle scene relative al laboratorio: *Mare, Corazzate e Federico Fellini*
- Ricerca delle caratteristiche di ogni oggetto: tattili, sonore, simboliche e metaforiche;
- **In laboratorio:** tutti i partecipanti proveranno a realizzare sulla tavola consegnata (in piano o in maniera tridimensionale) una nave o un'isola, secondo la personalissima scelta.

Tempi: 2,00 ore

Scuole di ogni ordine e grado - Bambini e adulti 0 – 99 anni

## Titolo Laboratorio: IL VOLO FRENATO

### Obiettivi:

- Riflettere sui propri timori, incertezze, conflitti interiori;
- Rielaborare il vissuto emozionale in una situazione di creatività e di benessere per poi affrontare e vivere con maggior serenità le tensioni interiori;
- Favorire la conoscenza delle caratteristiche fisiche e simboliche dei materiali;
- Favorire il riconoscimento di alcuni sentimenti e sensazioni e la capacità di comunicarli attraverso i materiali piuttosto che con parole;

### Percorso e Strumenti:

- Introduzione alla natura e storia del Museo Omero e della Mostra Trubbiani;
- Presentazione collettiva del gruppo in visita;
- Approccio alla collezione museale ed in particolare alle scene relative al laboratorio [*Il volo frenato, Stato d'Assedio, Le morti stagioni, T'amo pio bove e Putti, giochi di mare, giochi di cielo*];
- Ricerca delle caratteristiche di ogni materiale: tattili, sonore, simboliche e metaforiche;
- **In laboratorio:** tutti i partecipanti realizzeranno se stessi bloccati, costretti, frenati, utilizzando i vari materiali. Come atto conclusivo e liberatorio, al manufatto verrà aggiunto un paio di ali, come metafora della possibilità di ciascuno di superare le difficoltà e di realizzarsi.

**Tempi:** 2,00 ore

4° e 5° elementare, secondaria inferiore, secondaria superiore.

## **Titolo laboratorio:** CULTURE IN TRANSITO

### **Obiettivi:**

- Promuovere un incontro e uno scambio fra culture vivendo le differenze come un arricchimento;
- Suscitare interesse storico – artistico – culturale verso il territorio di appartenenza e quello di provenienza degli altri membri del gruppo.
- Favorire l'integrazione sociale attraverso l'espressione artistica.

### **Percorso e strumenti:**

- Introduzione alla natura e storia del Museo Omero e della Mostra Trubbiani.
- Presentazione del gruppo in visita
- Visita della mostra Trubbiani, in particolare ci si sofferma nelle seguenti scene (spunti di riflessione per il laboratorio):

1. *Prologo:* Terra e cielo stellato. Si parte da qui per evidenziare il legame di Trubbiani con la sua terra di origine, la sua creazione infatti nasce da una dimensione fortemente agraria (entroterra maceratese). Fondamentale è anche il legame con l'antico, in particolar modo l'archeologia, molto importante nel territorio marchigiano. L'archeologia si mescola al quotidiano agrario.
2. *Macchine belliche:* Periodo giovanile di Trubbiani. Legame dell'artista con la sua terra di origine e il lavoro agricolo. Suo padre era un fabbro ferraio che aggiustava macchine agricole, infatti in alcune opere sono assemblati pezzi di macchine (cisterna, lama, ingranaggio).
3. *Mare, Corazzate e Federico Fellini:* Legame di Trubbiani con la città di Ancona. Riferimento alla città di Ancona con il suo mare ed il porto. Scena che richiama ricordi storici riguardanti il porto e il periodo bellico della città. Ideale del porto: apertura verso altre culture, paesi ed usanze. Gusto favolistico dell'esotico . "Il mare come luogo dell'avventura".
4. *Ciriaco de Pizzecoli e la su Ancona.* Ciclo di dipinti dedicati ad Ancona. Vocazione marinara della città, memorie classiche (es. Arco di Traiano) e medievali (Duomo di San Ciriaco), ricordi di guerra (*Città assediata, Città occupata*) ed episodi immaginari con protagonista la città.

**In laboratorio:** Ogni alunno mostrerà l'oggetto che avrà portato da casa quale simbolo/ricordo delle proprie origini dandone breve spiegazione. Verranno quindi messi a disposizione materiali e supporti con cui ogni partecipante costruirà una tavola tattile che racconta/rappresenta le proprie origini (il territorio di appartenenza, la casa, il quartiere, il paese di provenienza, la cucina tipica, usi e costumi).

Finalmente, ogni alunno mostrerà e spiegherà al resto del gruppo il proprio lavoro e sceglierà uno degli oggetti portati dai compagni da aggiungere idealmente alla sua tavola tattile, motivando la scelta.

**Tempi:** 2,00 ore

N.B. ogni alunno dovrà portare un oggetto (possibilmente tridimensionale come un souvenir, un alimento, un vestito, un manufatto tipico, ecc.) che ricordi/rappresenti per lui le proprie origini, la propria città, il proprio paese di provenienza.