

MUSEO D'ARTE ORIENTALE  
Edoardo Chiossone



Percorsi di educazione al patrimonio 2024-2025  
a cura di Paola Barbicinti e Selene Orsini

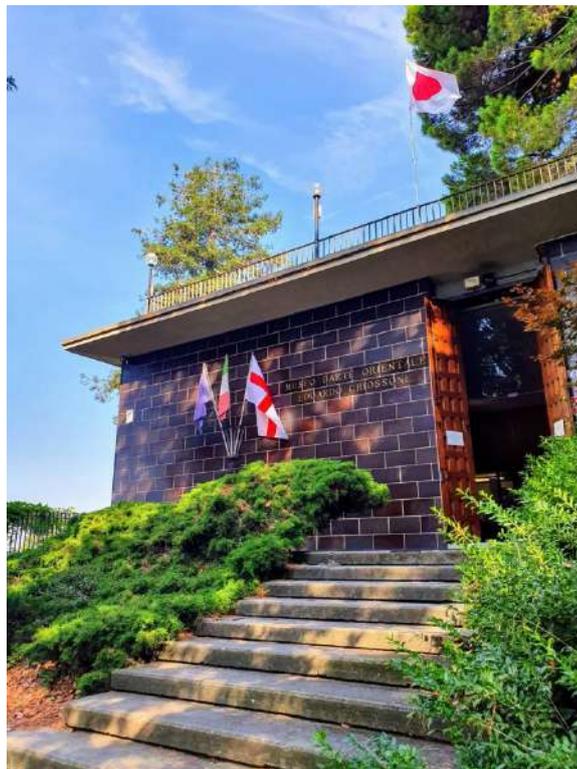


# Museo d'Arte Orientale

## EDOARDO CHIOSSONE

Nel parco di Villetta Di Negro, all'interno del museo progettato da Mario Labò, lo straordinario patrimonio d'arte cinese e giapponese raccolto in Giappone nell'ultimo quarto del secolo XIX da Edoardo Chiossone

I Servizi Educativi e Didattici dei Musei Civici di Genova, nell'ambito del piano formativo **"La scuola al museo"** propongono per il Museo Chiossone, percorsi di educazione al patrimonio museale e alla cultura giapponese, organizzati su più incontri e coprogettati con i docenti e comprovati mediante la sottoscrizione di un modulo di accordo.



### PROPOSTE DI PERCORSI GUIDATI GRATUITI DI EDUCAZIONE AL PATRIMONIO

anno scolastico 2024/ 25

a cura di Paola Barbicinti e Selene Orsini

Per prenotazioni e informazioni:

Tel 010 - 5577950 e-mail: [museochiossone@comune.genova.it](mailto:museochiossone@comune.genova.it)  
Villetta Di Negro, Piazzale Giuseppe Mazzini, 4n - 16122 Genova  
[www.chiossone.museidigenova](http://www.chiossone.museidigenova)

## LE METODOLOGIE DIDATTICHE PER LA CONDUZIONE DEI LABORATORI

Tra gli obiettivi specifici e dinamici che attengono al museo, di particolare rilevanza risulta l'attenzione rivolta non solo agli oggetti delle esposizioni, ma al pubblico, nonché la possibilità di stabilire relazioni costruttive anche a lungo termine con i visitatori e con altre istituzioni, come quelle scolastiche.

Crediamo infatti

- che sia importante diversificare l'ambiente in cui si fa esperienza e offrire più stimoli a diversi livelli;
- che la sinergia tra luoghi diversi possa essere efficace nel processo di apprendimento;
- che l'offerta museale sia tanto più integrabile con quella dell'istituzione scolastica, quanto più si riesca a costruire una collaborazione fin dalle prime fasi di progettazione, e non solo nel momento della fruizione diretta sul campo.

Invitiamo dunque i docenti che siano interessati a concordare progetti per le proprie classi - dato uno sguardo generale alle nostre proposte laboratoriali - a mettersi in contatto con il museo. Per quanto esse siano diversamente modellizzate, per essere facilmente individuate, il percorso all'interno delle stesse può essere modulato in itinere, sulla base delle esigenze dell'utenza scolare.

La nostra idea di laboratorio didattico, sperimentata per lunghi anni in ambito scolastico, ma che riteniamo particolarmente valida anche in campo museale, è centrata **sull'importanza dell'individualizzazione dell'esperienza, della consapevolezza del corpo, dell'approccio sensoriale e immaginativo**, in un contesto di museo pensato come spazio creativo. Tutto questo nell'ottica di una valorizzazione delle opere delle collezioni e delle culture che esse sottendono.

Le metodologie utilizzate si avvalgono dunque di tecniche quali l'espressione corporea e la visualizzazione, sia allo scopo di stimolare l'immaginazione che per favorire l'introduzione delle esperienze e delle conoscenze a livello individuale.

Gli elementi fondamentali, alla base del nostro operare si focalizzano

- sulla capacità di portare l'attenzione sul qui e ora;
- sulla consapevolezza dell'esperienza che si sta vivendo in museo, in relazione diretta e dialettica con gli oggetti, le opere, le tematiche specifiche;
- sul supporto del gruppo e la condivisione delle esperienze;
- sulla memorizzazione o la verbalizzazione di alcune impressioni;
- sull'osservazione degli altri in azione;
- su una certa competitività, sempre contenuta nei limiti del 'gioco', ma anche sulla sensazione di libertà nell'espressione, di non giudizio, di accettazione.

L'incontro in museo dovrebbe rappresentare non un fatto isolato, ma un momento importante dell'educazione estetica, in sinergia con discipline diverse, in quanto vengono qui proposte sia la dimensione storico artistica, sia il rapporto con le tradizioni legate alle culture di riferimento, sia il confronto Occidente - Oriente.

Infine l'espressione grafica, la produzione di semplici oggetti, la riproposizione di gesti e di azioni che richiamino quelli delle opere in esposizione o dei maestri della tradizione, contribuisce a rendere l'esperienza particolarmente pregnante e incisiva.

Gli stimoli che i ragazzi ricevono durante l'incontro con il museo possono diventare significativi e propulsivi nell'ambito di unità di apprendimento da sviluppare in classe.

Gli operatori didattici sono disponibili a coadiuvare i docenti già in fase di progettazione indicando possibili approfondimenti come preparazione alla visita fornendo materiale iconografico e video per gli eventuali sviluppi.

*Ogni percorso, concordato con i docenti e modellato sui diversi livelli scolari, farà riferimento alle preconoscenze dei ragazzi, alla loro esperienza, e sarà caratterizzato dal rapporto presente / passato.*

## INDICE LABORATORI

Tutte le attività, modulabili per ogni ordine di scuola, possono essere svolte in museo oppure on line.

### 1 Tradizioni e feste dell'anno

- 1a. Settembre **Tsukimi**: ammirare la luna
- 1b. Ottobre: **Kiku no sekku** festa dei crisantemi.
- 1c. Ottobre: **Kannazuki**: il mese senza dei
- 1d. Gennaio: **Shogatsu** festa di capodanno.
- 1e. Marzo: **Hinamatsuri**, festa delle bambine,
- 1f. Aprile: **Hanamatsuri** festa dei fiori e del Buddha
- 1g. Maggio: **Kodomonohi** festa dei bambini.
- 1h. Luglio: **Tanabata** festa delle stelle innamorate.

### 2. Yama. Immaginare, rappresentare la montagna

Il Fuji e il suo simbolismo. Attività grafiche e suggestioni creative, visualizzazione, creazione di haiku

### 3. Vedere un sogno

Hai mai fatto un sogno tanto realistico da sembrarti vero? Come potresti distinguere il mondo dei sogni da quello della realtà?

### 4. Mushi: il mondo degli insetti giapponesi.

Scopriremo storie e leggende della tradizione giapponese  
Su questo micromondo; ritroveremo gli insetti nelle opere del museo e ne creeremo di nuovi.

### 5. Incontri Giapponesi.

Dal viaggio di Chiossone, alla scoperta delle opere della collezione. Confronto fra espressioni culturali occidentali e orientali attraverso percorsi giocosi e creativi.

### 5a. Storie di viaggio, di duelli famosi e di strane metamorfosi.

### 5b. Incontri straordinari

### 5c. Micro macro

### 6. Onde

Dalla natura all'iconografia attraverso le opere della collezione: emozione, simbolismo, comparazione occidente/oriente ed esercitazioni grafiche

### 7. La natura: icona del Giappone.

Dalla visione diretta nel parco alla sua rappresentazione Esperienze grafiche dal vero e secondo gli insegnamenti dei maestri sumi e.

### 7a. La rappresentazione della natura negli oggetti delle collezioni.

### 7b. Dal giardino emozionale alla rappresentazione della natura.

Entrare nella natura del parco, cogliere immagini, costruire in un grande collage la propria visione di giardino.

### 8. 'Elementi' tra Oriente e Occidente.

Un percorso sensoriale nella natura e tra le opere in museo, alla scoperta della simbologia dei cinque elementi della tradizione cinesi

### 9. 'Le vie' dell'Oriente: percorsi e vie spirituali.

### 9a. Dagli itinerari geografici alle 'vie delle arti.

### 9b. Il vuoto nelle arti e nelle arti marziali

### 10. Dal mito al rito.

I miti della creazione d'Oriente e d'Occidente .  
Un viaggio tra le forme degli oggetti, in parallelo con quelli del museo di Archeologia ligure, i riti per le offerte e l'arte della composizione dei fiori  
Progettazione di forme di offerte rituali.

### 11. Animali fantastici

Cosa accadrebbe se draghi, *taotie*, gru, *karashishi* si animassero, uscendo dalle loro corazze metalliche? Simbolismi, leggende, realizzazione di maschere e collage.

### 12. Bakemono: creature che si trasformano.

Storie di diavoli, di spettri ed entità soprannaturali: presenti nelle opere in museo e creati dalla fantasia dei ragazzi.

### 13. La figura dell'attore nel teatro Noh e nel Kabuki (confronto oriente/occidente: percorso in collaborazione con il Museo dell'attore).

La voce nella recitazione, il corpo nella danza, le espressioni, la mimica, attraverso la visione di flash di spettacoli teatrali e i ritratti degli attori nelle stampe ukyo-e.

Ispirandosi ai due famosi generi teatrali giapponesi, si compongono i diversi

### 14. I samurai: vita, armature, armi, battaglie.

Dall'osservazione degli elementi costitutivi al disegno delle armature al fine di simulare un progetto di restauro.

### 15 Uta awase - gare poetiche.

Composizione di versi e immagini alla maniera dell'antica aristocrazia giapponese.  
Liste di cose... come nelle 'Note del guanciale'

### 16. La figura del Buddha e la sua rappresentazione: attributi, simboli, mudra.

Dopo aver imparato a riconoscere attributi e simboli della tradizione buddhista, si ricreano basandosi su tracce grafiche.

### 17. Metamorfosi.

Il concetto di 'trasformazione'  
come chiave di lettura per un viaggio tra alcune importanti tematiche e opere esposte in museo.

### 18.'Tatto che si illumina'.

Percorso alla scoperta dello spazio esterno e interno e delle opere del museo in chiave cinestesica e tattile

# 1. TRADIZIONI E FESTE DELL'ANNO

## 1a. TSUKIMI: AMMIRARE LA LUNA

Ammirare la luna è l'attività più suggestiva dell'autunno giapponese e quest'anno, novità assoluta tra le nostre attività didattiche, vi proponiamo di scoprire con noi la magia di **Tsukimi**, letteralmente "ammirare la luna".



*Che ci sia luna  
sul sentiero notturno  
di chi porta i fiori*

Matsuo Bashō

*Un cuculo.  
La grande notte di luna  
penetra il bosco di bambù*

Matsuo Bashō



Durante il nostro laboratorio approfondiremo le origini della festa di **Tsukimi**, le sue attività più caratteristiche e il modo in cui ancora oggi viene celebrata in Giappone.

Parleremo della particolare luna autunnale, di grande importanza in molte culture, e del simbolismo della luna in diverse culture.

Vedremo video sulle più importanti leggende giapponesi ad essa ispirate

Scopriremo insieme attraverso giochi, cos'è la pareidolia

Osserveremo le opere della collezione Chiossone in cui è ritratta la luna e ne scopriremo assieme i significati culturali e artistici.



Tsukioka Yoshitoshi (月岡芳年; 1839 - 1892)  
«La luna dell'illuminazione» (Godō no tsuki)  
1888  
Dalla serie "Cento aspetti della luna" (Tsuki no hyakushi).  
Stampa xilografica policroma nishikie, inchiostro e colore su carta, 39 x 26 cm MC (S-2602/87). Conservato a deposito.



Tsukioka Yoshitoshi (1839 - 1892)  
Fujiwara no Yasumasa suona il flauto al chiaro di luna, 1883  
Tritico di stampe xilografiche policrome nishikie, 35,7 x 71,1 cm. MC(S-2219). Conservato a deposito.

Ci saranno inoltre spazi di visualizzazione e riflessione, e momenti poetici e creativi, attraverso esercizi grafici on line e mandala cartacei

Il calendario tradizionale rappresenta con grande precisione i cambiamenti atmosferici e stagionali ed è ancora utilizzato dai coltivatori per stabilire date e periodi di numerose attività agricole. L'annata è caratterizzata da festività, tra le quali hanno particolare importanza le Gosekku, cinque feste che segnano i cambiamenti di stagione. Sovente cantate in poesia e in pittura nelle stampe Edo, le Gosekku sono popolari anche al giorno d'oggi. Ciascuna di esse comporta la preparazione e l'allestimento di decorazioni sia all'interno sia all'esterno delle abitazioni.

## 1b. 'KIKU NO SEKKU' - LA FESTA DEI CRISANTEMI'

(per le scuole: mese di ottobre)

In Giappone si dice che la dinastia imperiale, il cui emblema è il crisantemo discenda da Amaterasu Omikami. La corolla del crisantemo ricorda la forma della corona solare e quindi è simbolo di vita eterna.

La festa dei crisantemi (*Kiku no Sekku*) ebbe origine nel XVII secolo; celebrata il nono giorno del nono mese, è una delle cinque ricorrenze dell'anno tradizionale

- Le leggende - la festa - le ritualità
- L'usanza di corte della contemplazione di immagini di fiori e giardini.
- L'usanza della "cura da cotone del crisantemo" nella narrazione di Sei Shonagon.  
Passarsi sul viso e sul collo un cotone imbevuto di rugiada di crisantemo



Visualizzazione sui petali del fiore e sul mantenimento dell'energia vitale.

Costruire insieme un grande crisantemo sui cui petali scrivere una parola (un desiderio, un sogno...)

Disegnare o dipingere fiori di crisantemo secondo l'insegnamento dei maestri.

- Su sagome di attori o cortigiane decorare le vesti a collage di fiori, come nella tradizione delle Proiezione video bambole *kiku ningyō*. - Decorare un Kimono con fiori di crisantemo.
- Scrivere in *shodo* la parola crisantemo (菊 *kiku*).
- Realizzare il fiore con la carta.



## 1c. MOMIJIGARI E KANNAZUKI: La caccia alle foglie rosse d'autunno e Il mese senza dei

Attraverso la proiezione di video e anime In questo laboratorio, vedremo cosa succede in autunno in Giappone:



*In ottobre, il decimo mese dell'anno, in Giappone ci si riunisce per godere della contemplazione del fogliame autunnale;*



*e ancora, nella tradizione shintō, gli otto milioni di Kami del Giappone in questo periodo dell'anno lasciano i propri santuari per radunarsi al santuario di Izumo, luogo sacro molto importante secondo la mitologia giapponese, originariamente costruito per rendere omaggio a Ōkuninushi), divinità che secondo la tradizione aveva un gran numero di figli, collocati in tutto il paese per poterlo gestire. Perciò, quando i figli tornavano a Izumo, una volta all'anno, si teneva una sorta di "riunione a cui anche tutte le altre divinità cominciarono a partecipare.*

*Kannazuki significa dunque anche **"Il mese in cui ci sono gli dèi"***

*I santuari del resto del Giappone secondo la tradizione rimangono **"vuoti"**, con l'unica eccezione di quelli dedicati al dio Ebisu che a causa della sordità, non sente il richiamo per la partenza verso Izumo e resta quindi disponibile per il culto.*

*i rituali in onore di Ebisu si celebrano proprio mentre gli altri kami sono assenti.*

- Partiremo dalla contemplazione delle foglie autunnali nel parco;
- Attraverso le opere del museo conosceremo varie divinità della mitologia shinto: da Ebisu a Izanami e Izanagi ad Amaterasu .

Inoltre, da concordare con i docenti:

- visualizzazione sulla discesa agli inferi nella terra di Yomi.;
- attività grafiche su paesaggi e creature degli inferi;
- copia dal vero di oggetti della ritualità (specchi), ma anche grafica su ppt da sviluppare in classe;
- ascolto e creazione di haiku d'autunno.



## 1d. SHOGATSU

### CAPODANNO GIAPPONESE



*Fine dell'anno  
coi sandali ancora, e il  
cappello di paglia.  
(Matsuo Basho)*



L'inizio del nuovo anno viene celebrato il 1° gennaio di ogni anno sin dal 1873 seguendo il calendario gregoriano. Nella Prefettura di Okinawa viene invece festeggiato ancora in corrispondenza del capodanno cinese, vietnamita e coreano.

'Shogatsu' è una festa tradizionale con caratteristiche e usanze tipiche della cultura nipponica, vissuta come un rito di passaggio sui generis, da un tempo vecchio e superato a un tempo ricco di promesse e di attese. In Giappone questo momento di apertura 'hatsu' - inizio, prima volta - è segnalato dalla consapevolezza delle azioni che si compiono per la 'prima volta'. E' tutto un risvegliarsi al nuovo che fa compiere gesti non meccanicamente, ma con consapevolezza. Come per riscoprire la preziosità del quotidiano.

### IL LABORATORIO

- Proiezione video introduttivo su **tradizioni e ritualità della festa di inizio d'anno** (es. suono delle campane e prima visita ai templi buddhisti e shintoisti, primo levarsi del sole... e molte altre azioni e produzioni di oggetti per offerte ai kami e piccoli doni per bambini)
- Visualizzazione ad occhi chiusi ed espressione corporea mirata a portare l'attenzione su semplici gesti quotidiani.
- Compilazione di liste di 'hatsu' (la prima volta nell'anno che...)

7



Bambini e adulti saranno quindi coinvolti in una serie di attività presentate attraverso postazioni diversificate:

- Divertenti giochi tradizionali 'fukuwarai'
- Elaborazione e decorazione di diversi oggetti tradizionali: 'nengayo', 'omamori', 'pochibukuro', 'shimekazari'



## LE FESTE DELLE BAMBINE E DEI MASCHIETTI

**Visualizzazione** ad occhi chiusi ed espressione corporea per evocare atmosfere stagionali (fiori, profumi, temperatura, immagini, colori della primavera)

### 1e. 'HINA MATSURI'

Festa dedicata alle bambine, alle bambole e ai fiori di pesco.  
(mese di marzo)



- Breve proiezione di alcune sequenze tratte dall'episodio 'Il pescheto' del film 'Sogni' di Akira Kurosawa
- Visualizzazione ad occhi chiusi ed espressione corporea per evocare atmosfere stagionali (fiori, profumi, temperatura, immagini, colori della primavera).
- Presentazione delle opere esposte in museo dedicate alla festa
- Realizzazione di piccole bambole mediante l'utilizzo della tecnica dell'origami
- Come realizzare un piccolo *hina dan* (altare con le bambole) con immagini predisposte, su carta o su power point.

8

### 1f 'KODOMONO - HI'

Festa dei bambini, delle carpe volanti e dei fiori di iris.  
(mese di maggio)

- Visualizzazione ed evocazione delle atmosfere stagionali
- Gli oggetti rituali della festa e le usanze relative
- Il significato simbolico degli iris e delle carpe che 'guizzano verso l'alto'
- Le opere in museo relative alla festa
- Le leggende di eroi (Shoki) e fanciulli prodigio (Momotaro e Kintaro)
- Disegno e colorazione di sagome di carpe e realizzazione di piccoli koinobori
- Origami di piccolo elmo (Kabuto) e carpa
- Scacciare i mostri (oni) (collage su carta o su power point).

**Scuola:** dell'infanzia, primaria, secondaria di 1° grado (classi prime)



## 1g. 'HANA MATSURI' FESTA DEI FIORI E DEL BUDDHA

La festa di *Vesak* è un giorno speciale per tutta l'Asia buddhista, in tale occasione infatti si celebra la nascita del Buddha. Migliaia di pellegrini si mettono in cammino per effettuare il periplo del sacro monte *Kailash*; secondo la tradizione infatti il Buddha torna una volta all'anno in Tibet per benedire tutto ciò che vive sulla terra. E' un evento di meditazione e di preghiera.

In Giappone tale ricorrenza cade l'8 Aprile e viene celebrata insieme alla festa di '*Hana matsuri*' (la festa dei fiori). E' credenza diffusa che in quella data i fiori sboccino rigogliosi e in tutto il loro splendore proprio per onorare il Buddha. Ci si reca nei templi, si realizzano dei piccoli altari decorati con fiori, al cui interno viene posta una statuetta dell'Illuminato con un indice rivolto verso il paradiso e l'altro verso terra, che i fedeli bagneranno con una bevanda sacra: un tè dolce ottenuto lasciando in infusione in acqua bollente le foglie di ortensia. Una leggenda narra infatti che i due draghi celesti, per celebrarne la nascita, fecero piovere dell'acqua sulla testa del Buddha.

**L'incontro con le sculture del Buddha** esposte nel salone del museo.

### Chi era Buddha

Proiezione video sulla storia di Siddharta Gautama, con particolare attenzione al momento della nascita.

Visita alla piccola scultura del Buddha neonato *Tanjo-no-Shaka Butsu*, esposto nella vetrina al secondo piano, ornata di fiori per l'occasione.



### La cerimonia

A turno ogni partecipante versa il tè sulla riproduzione della statua del Buddha, posta in un bacile sopra un piccolo altare, atto a rievocare la cerimonia tradizionale.



**Gli elementi della festa:** narrazione e proiezione video

### Le decorazioni floreali

Visualizzazione ad occhi chiusi 'diventare fiore'

Realizzazione di cappellini e collane o ventagli ornati di fiori (per bambini)

Realizzazione di decorazioni floreali con la tecnica dell'origami.



## 1 h) TANABATA MATSURI Festa degli innamorati, delle sielle e dei desideri

In Giappone le stelle sono assai meno ammirate e cantate dai poeti di quanto non siano in Occidente. Unica eccezione per Tanabata Matsuri, quarta delle Cinque Feste dell'anno tradizionale giapponese, che si celebra la settima notte del settimo mese, nel periodo più caldo dell'estate, per commemorare l'incontro di due stelle innamorate, il Mandriano e la Tessitrice.

Ancor oggi tenuta ovunque in Giappone, Tanabata Matsuri conserva intatto il suo incanto misterioso, il suo fascino remoto e soave. Poiché è credenza comune e molto diffusa che i desideri buoni, belli e onesti espressi in questa notte siano destinati a compiersi nel giro di tre anni, le richieste riguardano speranze individuali numerose e diverse.



- La leggenda delle stelle innamorate
- Gli oggetti rituali della festa, il loro significato simbolico e le usanze relative: proiezioni con collage di video
- Esperienza di visualizzazione ed evocazione di atmosfere ispirate alla leggenda
- Esperienza di scrittura ispirata alle *Note del guanciale* e alle poesie *waka*
- Realizzazione dei cartigli di cinque colori (*goshiki no Kami*), di stelle ed altri elementi per decorare rami di bambù.



## 2. YAMA

### Immaginare la montagna, rappresentare la montagna

Montagne immaginarie, montagne dipinte, montagne dai molti sentieri che si possono risalire o discendere. Montagne reali e montagne interiori, personali.

Si tratta di un laboratorio dedicato alle “Terre Alte”, punto di connessione tra cielo e terra, dove si proietteranno video in cui si tratterà del loro significato, talvolta divino, che permane ancora oggi, insieme a nuove, contemporanee espressioni.



- Ci soffermeremo poi sulla montagna simbolo del Giappone, il monte Fuji, approfondendone i tanti aspetti attraverso le opere del Museo Chiossone che lo vedono protagonista.
- Conosceremo il significato delle ‘Rocce sposate’ e il simbolismo della *shimenawa* che le collega.
- Dal punto di vista geografico scopriremo il percorso del *Tokaido* la strada delle montagne che attraversa il Giappone, la sua storia, attraverso le immagini delle ‘Sessantanove stazioni’, illustrate da Eisen e Hiroshige. ma anche i percorsi di pellegrinaggio del *Kumano Kodo*.

Saranno inoltre da concordare con i docenti:

- attività grafiche di pittura a inchiostro secondo l’insegnamento dei maestri;
- suggestioni creative attraverso composizioni con l’utilizzo di mascherine;
- ma anche proposte di attività grafica su ppt da sviluppare a scuola;
- momenti introspettivi di visualizzazione ed espressione corporea dedicati alla montagna;
- creazione di *haiku*.



### 3. VEDERE UN SOGNO

“Hai mai fatto un sogno tanto realistico da sembrarti vero? E se da un sogno così non ti dovessi più svegliare? Come potresti distinguere il mondo dei sogni da quello della realtà?”



- **Il sogno nella visione taoista:**

“Zhuangzi sognò di essere una farfalla” (莊周夢蝶)

Iconografia della farfalla nelle opere della collezione del museo

Giochi grafici come decorare un kimono con farfalle, congiungere

le ali di una farfalla, inserire farfalle in paesaggi diversi...

- **Il sogno nella visione buddhista:**

Il sogno di Maya dell'elefante bianco

- **Il sogno nella tradizione giapponese:**

visione di un episodio dal film 'Sogni' di A. Kurosawa

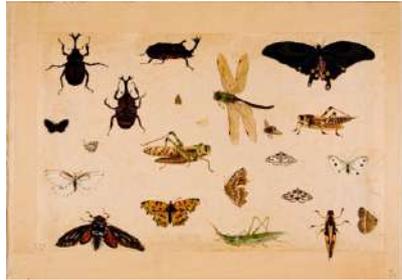
Il sogno nella danza *Bugaku* e nel teatro *Kabuki*

I primi sogni dell'anno e i loro simboli: come riconoscerli?



## 4. MUSHI. GLI INSETTI GIAPPONESI

La tradizione giapponese attribuisce grande attenzione al mondo degli insetti e anche noi, proponendo un laboratorio dedicato a questo micromondo e ai suoi protagonisti, i *mushi*, vogliamo accorgerci delle più piccole vite che brulicano e volano intorno a noi



Attraverso la proiezione di video saremo introdotti a questo 'Microcosmos'

Dalla lezione di come un tranquillo impiegato si può trasformare in insetto, proveremo a trasformare il nostro corpo attraverso momenti di visualizzazione ed espressione corporea.

Impareremo insieme cosa rappresenta per i bambini giapponesi il famoso coleottero *kabutomushi*.

Conosceremo il terribile ragno *Tsuchigumo* in un'opera del teatro *Noh*.

Scopriremo attraverso video e racconti alcune storie e leggende su lucciole, farfalle e millepiedi.



Ritroveremo questi insetti nelle opere della Collezione Chiossone.

Impareremo a riconoscere insetti dalla loro silhouette.

Creeremo graficamente o su power point, insetti fantastici utilizzando parti di insetti diversi.

Realizzeremo mandala di diversi insetti.



## 5. INCONTRI GIAPPONESI

### 5a. Storie di viaggio, di duelli famosi, e di strane metamorfosi

*Prima brina, oggi,  
per il guerriero  
che tante volte  
si è indurito  
al suono della spada sfoderata.  
(Sugita Hisajo)*

*Le gru terminano di danzare  
alte sulle gronde  
nel chiarore lunare  
(Yukio Mishima)*

#### LA STORIA DI NONNO EDOARDO

Cenni biografici su Edoardo Chiossone, in particolare sulle sue abilità e competenze e sulla scelta di trasferirsi in Giappone per cogliere un'importante opportunità di lavoro.

- Con quali mezzi di trasporto avrà effettuato il viaggio nel 1875? Per via di terra o di mare?
- Seduti intorno ad un planisfero si ipotizzerà e verificherà la rotta seguita.
- Si potranno poi osservare degli esempi del lavoro svolto da nonno Edoardo: immagini di carta moneta e francobolli, ritratti ecc ... ed infine conoscere la scelta personale del collezionista di donare tutti i suoi beni alla città di Genova.

#### **Confronto fra culture: 'il Giappone' e 'il non Giappone'**

Dopo aver introdotto alla conoscenza della cultura giapponese, proviamo per confronto ad osservare diverse espressioni dell'una e dell'altra.

- In un cesto sono disposte in modo disordinato immagini che ci consentono di comprendere ed apprezzare le differenze culturali presenti nelle diverse realtà, in vari ambiti. Gli abiti di dame e geisha, le armi e le armature, le immagini di eroi, il cibo, gli edifici religiosi, le abitazioni, cartoline di paesaggi, ecc.

Scopo dell'attività è cogliere somiglianze e differenze e comprendere i significati ad esse sottese; in particolare si sottolineerà il rapporto con la natura in Occidente e in Oriente.



#### **Le valigie per il viaggio**

*Le valigie sono contenitori di oggetti personali, ma anche di foto, di emozioni, di tesori.  
Servono a portare con sé un po' della propria storia e quando sono vecchie sono dei ricordi.  
Le valigie non sono mai vuote, anche quando vengono buttate via*

Si formano 2/3 squadre di alunni ai quali si assegna una valigia con le future prove.  
Lungo il percorso in museo, ogni qualvolta ci si troverà davanti alle opere se ne spiegheranno la funzione ed il significato soffermandosi ad osservarle in modo analitico.

## LE GRU

- **'Come danzano le gru'**: proiezione video Ci avviciniamo alle gru, osserviamo come sono rappresentate e ascoltiamo una storia:
- **'La leggenda della donna gru'**

Prova n° 1:

- a) Decoriamo a collage un kimono utilizzando le sagome di tante gru
- b) Prepariamo a collage il progetto di un francobollo

## I SAMURAI

- **'La storia del duello tra Miyamoto Musashi e Kojiro "Ganryu"'**: proiezione video  
Le armature dei Samurai: cenni storici e osservazione delle opere in museo



- Ascoltiamo un'altra storia: **'L'arte di vincere senza combattere'**
- Prova n°2. La casa di Miyamoto è in fiamme: bisogna salvare le sue spade in un percorso grafico a labirinto

## I DRAGHI E LE LORO METAMORFOSI

- La rappresentazione dei draghi nelle opere in mostra
- Le differenze tra draghi d'Occidente e d'Oriente
- Ascoltiamo **'La storia di Ryujin il re dragone, dio del mare'**
- Espressione corporea: ci muoviamo come se fossimo draghi che nuotano, strisciano, volano...

Prova n° 3 : Realizzare una maschera di drago



## I KANJI:

- Ogni valigetta contiene al suo interno alcune schede in cui sono proposte parole in lingua giapponese, dai *kanji* di base alla loro trasformazione.
- **Prova n°4.** La consegna è di ricopiare la parola scritta in ideogrammi (*kanji*), riconoscerla tra una serie e leggerne la pronuncia.



## 5b. 'incontri straordinari

Gli ambienti del Museo d'Arte Orientale 'Edoardo Chiossone' si propongono come spazi ideali, ricchi di suggestione, dove accogliere e far vivere anche ai visitatori più piccoli un'esperienza che intreccia narrazioni fantastiche, storia e tradizioni del Giappone e un percorso di gioco e operatività, per un'immersione ricca di scoperte, in cui passato e presente si rincorrono...

Dall'intreccio di una storia fantastica che narra dell'incontro tra Nonno Edoardo Chiossone e due celebri eroi fanciulli giapponesi - Momotaro e Kintaro - dai poteri magici, nascono occasioni per condurre i bambini a scoprire alcune tra le opere più rappresentative della collezione - dalle sculture in bronzo dei Buddha, delle gru, dei Karashishi, alle armature dei Samurai e alle maschere del teatro giapponese. Si narreranno storie vere, racconti e leggende, si proporranno giochi per conoscere alcuni caratteri della scrittura giapponese, per disegnare elementi simbolici di quella cultura, per ricostruire forme, per compiere piccole invenzioni grafiche...



### Le proposte operative

16

- **LE LANTERNE:** su silhouette in controluce colorare le parti vuote, traforate, come se venissero accese.
- **I KARASHISHI:**
  - a) ricompone l'immagine completa in un puzzle, utilizzando le tessere predisposte;
  - b) aiutare la femmina di karashishi a ritrovare il suo piccolo, 'nascosto in altre opere' esposte nel Museo e poi percorrendo graficamente un labirinto;
  - c) scrivere in caratteri giapponesi la parola **karashishi**.
- **LE GRU:**
  - a) disegnare su una sagoma di kimono immagini beneauguranti di gru;
  - b) scrivere in caratteri giapponesi la parola **tsuru**, (gru)
- **GI ELMI:**  
costruire **origami** di elmi.
- **I SAMURAI:**
  - a) completare la sagoma di una parte di armatura ;
  - b) aiutare il samurai a ritrovare in un labirinto pieno di fiamme la propria **katana** e la **wakizashi**;
  - c) scrivere in caratteri giapponesi la parola **samurai**.
- **LE STATUE di BUDDHA:**  
completare graficamente le parti mancanti dell'immagine di una scultura relative ad attributi e posture.
- **LE MASCHERE e IL TEATRO:**
  - a) su uno schema di volto, realizzare un **trucco in stile kabuki** ;
  - b) su un'immagine che illustra lo spazio scenico di una rappresentazione del teatro 'NO', individuare e colorare gli elementi costitutivi.

## 5c. Micro macro

*Chiusa in mano  
tenevi la luna  
L'hai lasciata per strada*



*Fatti prestare le ali dalla gru  
per raggiungere Matsushima  
piccolo usignolo*

Nel mondo giapponese ogni cosa dev'essere proporzionata, in armonia con l'ambiente, ed avere una grazia solitaria, malinconica, quindi particolare.

Nel piccolo – delicato e spesso prezioso – si concentrano messaggi, si distillano significati, si racchiude un mondo grande

**I PROTAGONISTI:** gli alunni, divisi in squadre, o in coppie d'aiuto

**OBIETTIVO DEL GIOCO DI SQUADRA:** andare a scoprire per ogni tematica proposta 'il piccolo e il grande'



Narrazione del mito cinese di Pangu ed espressione corporea.

### OSSERVAZIONE E CONOSCENZA DELLE OPERE NELLE SALE DEL MUSEO

#### 1. DIMENSIONE DEGLI OGGETTI

##### **Piccolo - grande**

Grandi **armature** di samurai – piccole armature per la festa di *Kodomo no-hi*

Grandi sculture di **Buddha** – piccole icone nelle vetrine

##### **Scala di grandezze**

Grandi animali: **karashishi** guardiani, karashishi nelle decorazioni del trono di Buddha e nei vasi rituali.

Coppie di grandi **gru** e come decorazioni in oggettistica

Grandi **katana** dei samurai, **wakisashi**, piccole katana per *Kodomo no hi*

Grandi **vasi** rituali – piccoli vasi della mostra '*Cibo per gli antenati Fiori per gli dei*'

Grandi **decorazioni** – piccole decorazioni nelle **tsuba**

La grande **natura** del parco – la natura nelle decorazioni delle collezioni

I più piccoli, ma preziosi: **mon**, accessori dell'abbigliamento maschile (**sagemono**) **inro** e **netsuke**, piccoli contenitori

## Le dimensioni

- Creare coppie di opposte grandezze abbinando il piccolo e il grande
- Assegnare un valore alle diverse dimensioni di oggetti e creare scale di grandezze, ordinando le immagini su pieghevoli verticali
- Disegnare Mon
- Realizzare origami di elmi di diverse grandezze
- Osservate le opere dal vero, e consegnata a ciascuna squadra una serie di riproduzioni, riordinarle per scala di grandezza reale, dalle più piccole alle più grandi o viceversa.



## 2. INTERO/ PARTICOLARE:

### *Dai particolari alle opere intere*

- Assegnate le immagini di **particolari di opere** (Buddha, armature, maschere, mezze sagome di vasi, vasi interi) cercare e **scoprire l'intero**
- Disegno dal vero di **insiemi e particolari di opere**, quindi creazione di pieghevoli o carte al fine di documentare la forma d'insieme e un particolare.



## 6. ONDE

*Fra le terre di Kai  
e quelle di Suruga lambita dalle onde  
sta la vetta del Fuji. Gli alti cirri  
osano appena avvicinarsi, e mai  
volano fin lassù gli uccelli. Il ghiaccio  
raggela i rosi incendi e il fuoco  
distrugge la caduta neve.  
Vano è cercar parole, non v'è un nome  
degnò di lui. Che sia un misterioso Kami?*

Proiezione video introduttivo su onde in natura

**Visualizzazione ad occhi chiusi** sul tema dell'onda

*'Come se...fossimo un pezzo di legno che galleggia sull'acqua'...*)

Un messaggio in bottiglia: *'cosa affideresti all'onda, cosa vorresti che l'onda portasse via'*

**Proiezione video 'Una passeggiata tra le opere della mostra e l'approfondimento su alcune opere'** a cura della direttrice del museo.



**Dal particolare all'insieme dell'opera:** esercizi a carattere percettivo

*'Date immagini di particolari di onde e Fuji, si dovrà individuare a quali opere appartengono'*

**Le parole dell'onda:** scegliere alcune opere e scrivere 'liste' di azioni e aggettivi dell'onda (cosa fa, com'è l'onda);

cosa quell'opera o quell'onda mi evoca (quando, dove), chi mi ricorda, o mi richiama...

**Dalla natura grande alla natura interiore**

L'insegnamento dei maestri tratti dal libro *'Gli insegnamenti della pittura del giardino grande come un granello di senape'*



**Esercitazioni grafiche**

Scegliere una linea d'onda, creare una sagoma in cartoncino e usare la mascherina per ripetere il motivo secondo diversi schemi e operazioni compositive, sviluppando l'immagine dal punto di vista della linea e poi da quello della superficie con diverse tecniche.

Suggeriamo alcuni possibili **approfondimenti interdisciplinari** da svilupparsi a scuola

Scrivere **haiku o altro componimento poetico** su schede predisposte che riportino un'immagine e alcune righe (3 o 5)

**I suoni dell'onda:**

scegliere un'immagine o una sequenza di immagini d'onda e provare ad abbinare diverse musiche, quindi scrivere o disegnare le diverse impressioni che si ricevono

*Suggeriamo un altro livello laboratoriale per scuole a carattere artistico:*

**'Comparazione della tematica dell'onda tra oriente e occidente':** Tipizzazione orientale – interpretazione occidentale (Giapponismo):



**Proiezione video e comparazione stilistica**



**Esercizi percettivi:** data una serie di immagini di opere d'oriente e d'occidente individuare le opere appartenenti alle due culture.

**Lettura stilistica comparativa** di alcune opere del museo Chiossone con altre opere d'occidente.

**Esercizi grafici di comparazione a carattere analitico e di interpretazione creativa**

**Il motivo dell'onda di Hokusai usato** per la prima volta nella copertina dell'opera di Debussy 'La mer' e, in seguito, in moltissimi altri ambiti grafici.

## 7. LA NATURA ICONA DEL GIAPPONE

Dalla visione diretta nel parco alla rappresentazione della natura.



Entrare nella natura del parco per immergersi nell'atmosfera degli spiriti arborei e compiere un percorso dell'attenzione con tutti i sensi sui diversi particolari che più catturano l'interesse, con riferimento alle atmosfere stagionali.

***“Colui che impara a dipingere deve prima imparare a placare il cuore, onde rendere più limpida la propria comprensione e accrescere il proprio discernimento ”***

### Percorso nel parco

- Ci si sofferma ad osservare alcuni elementi del parco: il ponte (dal basso, dall'alto, percorrendolo), le rocce, le grotte, alcune piante (tronco, attacco rami, foglie), gli elementi di arredo;
- Il percorso dell'acqua: dalla 'sorgente' alla cascata (caduta dell'acqua in più salti) al ruscello, al laghetto;
- Durante le tappe lungo il percorso, si ascoltano haiku e descrizioni sulla pittura degli stessi elementi tratte dal libro 'Gli *Insegnamenti della pittura del giardino grande come un granello di senape*'.
- Si eseguono schizzi grafici dal vero dei diversi elementi.

### Percorso nel museo

- Proiezione di video sul 'Sentimento della natura in Giappone', sul variare del paesaggio nelle diverse stagioni dell'anno.

A scelta:

- Proiezione video con l'insegnamento dei maestri tratti dal libro '*Gli insegnamenti della pittura del giardino grande come un granello di senape*'
- **Disegnare un elemento naturale** (utilizzando gli schizzi eseguiti dal vero o le tavole dello stesso libro).
- Proiezione video: 'Usare il pennello' e 'Dallo shodo al sumi-e' (pittura a inchiostro), 'Sumi-e di bambù, gru, e fiori di pesco'
- 'Diventare bambù': esercizio di visualizzazione, respiro e postura del corpo
- **Esperienza di pittura a inchiostro** copiando immagini dei maestri



## 7a 'La rappresentazione della natura negli oggetti della collezione

*Nelle opere presenti in museo la natura è rappresentata - in tutte le sue forme e in ogni forma*

Percorso ai piani superiori del museo per riconoscere elementi naturali nella decorazione di tsuba, corazze di armature, accessori per abbigliamento, smalti, porcellane, ceramiche, lacche.

- Visione di un documentario sulle diverse tecniche di lavorazione dei materiali presenti nelle opere in mostra (lacca, bronzo, ceramica...).
- Utilizzando alcune immagini fotografiche di particolari decorativi di opere in mostra, si individuano gli oggetti relativi
- Si analizzano gli oggetti individuati: quali elementi della natura sono rappresentati? Quali i significati simbolici?
- Si compila una scheda di osservazione di un'opera scelta.
- Si disegnano dal vero particolari decorativi dell'opera, anche allo scopo di decorare, ad esempio, la sagoma di un kimono, o per creare un *surimono*.

**Decorare le sagome di abiti di geishe e attori** con elementi della natura (foglie, fiori, nubi, acque e terre) utilizzando vari materiali a collage o i particolari decorativi tratti dalle opere analizzate

**Creare un surimono** (oggetto dipinto) decorandolo con elementi naturali, haiku o piccolo testo dedicato



## 7b. Dal giardino emozionale alla rappresentazione della natura

### Il parco del Museo d'Arte Orientale:

prima consapevolezza del luogo dove ci si trova che non è un giardino alla giapponese, bensì all'inglese.

La scoperta del 'sentimento della natura' una delle anime del Giappone, attraverso un percorso esperienziale.

**Il percorso** (durante il quale, i ragazzi raccoglieranno sassolini, foglie, fiori e rametti caduti): attento, lento a tratti, fermandosi ad osservare, talora, con occhi più curiosi e cuore aperto, certi luoghi che si incontreranno cammin facendo, mantenendo un silenzio profondo, ma con le orecchie attente a cogliere i suoni della natura e della città.

### Le soste:

- in prossimità del **ponte dal basso**, del **ruscello** che scorre tra le rocce, del **ponte** su cui si transita e ci si affaccia;
- **in prossimità della cascata**: affaccio e osservazione dell'acqua in caduta a diversi balzi e della forma dell'acqua in relazione alla struttura delle rocce . Lettura di haiku.
- nella **grotta**: l'umidità, il vento, il contrasto dell'ombra con la luce dell'esterno, la cascata dall'interno/retro; toccare le rocce, percepire le asperità, la durezza, la temperatura.
- **allo slargo con la vasca**:  
i ragazzi abbracciano il tronco di un albero, ne percorrono la corteccia ad occhi chiusi, alzano lo sguardo ad abbracciare lo sviluppo dei rami, l'attacco tronco/rami, le fronde; Imparano ad eseguire un frottage sulla corteccia.

### Rappresentare la propria visione di giardino

*Quando la terra sarà pronta, pettinata e lisciata e chiederà semi,*

*Allora dipingetela con fiori diversi come stelle in terra.*

*Piantate le violacciocche bianche, gli astri dorati*

*E poi narcisi e bocche di leone accanto ai candidi calici dei gigli in fiore*

*Anche giacinti bianchi come la neve o azzurri come il cielo*

*Seminate le viole – una scivolerà verso terra, l'altra crescerà dritta puntando al sole*

*Verdeggianti nell'oro porporino*

*E non scordate la timida rosa*

(Lucius Junius Moderatus, Columella)



I ragazzi si dispongono lungo la striscia di carta srotolata e sono invitati a intuire, in silenzio, le potenzialità creative che il foglio bianco, 'vuoto' racchiude.

- Individuato 'il proprio spazio' ognuno realizza una porzione a **collage** con elementi naturali (fiori, foglie rami, sassi, carta)
- Negli spazi liberi vicini alla propria composizione scrivono **una parola evocativa** e la leggono.
- Breve **rito conclusivo**



## 7c. Percorso alternativo, in museo (in caso di pioggia)



**Il sentimento della natura e la rappresentazione delle stagioni in Giappone:** caratteristiche, simboli, tradizioni e rituali.

- Proiezione video sulla natura in Giappone nelle varie stagioni dell'anno

**I fiori di pesco, di Iris e crisantemo nelle feste dell'anno** (Ina Matsuri, Kodomo no-i, Kiku no sekku)

**Visualizzazione ad occhi chiusi ed espressione corporea:** essere fiore, (dallo sbocciare, fino allo sfiorire)

**Il fiore di loto:** le sue caratteristiche botaniche e quelle simboliche, l'iconografia nei troni dei Buddha.

- Assumere la postura del loto

(A scelta, da concordare)

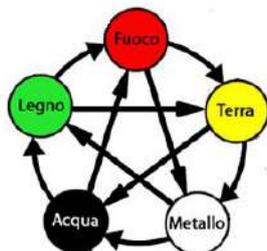
**Decorare le sagome di abiti di geishe e attori** con elementi della natura (foglie, fiori, nubi, acque e terre) utilizzando vari materiali a collage o ricopiandole graficamente da immagini tratte dal libro 'Gli insegnamenti della pittura del giardino grande come un granello di senape'

**Creare un surimono** (oggetto dipinto) decorandolo con elementi naturali, haiku o piccolo testo dedicato.



## 8. GLI ELEMENTI TRA ORIENTE E OCCIDENTE

Nella filosofia greca antica i 4 elementi, **aria, acqua, terra e fuoco** sono i **costituenti base della Natura**. Per la filosofia e per la medicina tradizionale cinese invece gli elementi sono le cinque **qualità della Natura: l'Acqua, il Fuoco, il Legno, il Metallo e la Terra**. Rappresentano i cinque processi fondamentali, le fasi di un ciclo o le possibilità di cambiamento di un fenomeno.



I cinque elementi simboleggiano differenti direzioni di movimento dei fenomeni naturali e ognuno corrisponde a punti cardinali, animali, organi, colori, ecc. Queste corrispondenze vengono presentate con schemi, usati per spiegare il cosmo e comprendere la realtà. Queste corrispondenze vengono impiegate in varie discipline: nella medicina tradizionale cinese, nella cosmologia, nelle arti marziali e del *feng shui*.

Attraverso questo laboratorio scopriamo insieme le principali caratteristiche degli elementi, a quali simboli sono associati e proviamo a interpretare la realtà attraverso le loro corrispondenze.

### Il Laboratorio nel parco...

Iniziamo con un percorso a carattere sensoriale nel parco di Villetta di Negro, alla scoperta degli elementi della natura. Il vento, le nuvole, l'acqua nelle sue diverse forme, il legno degli alberi, la terra, la pietra e la mutevolezza delle piante nelle diverse stagioni.

### ...e in museo:

- Visualizzazione ad occhi chiusi ed espressione corporea: diventare acqua, vento, fuoco ecc.
- La rappresentazione degli elementi nella pittura giapponese e la loro corrispondenza nel *feng shui* (proiezione video)
- La rappresentazione degli elementi nell'arte orientale e il loro simbolismo: percorso in museo tra le opere della collezione
- Disegno e pittura a inchiostro di elementi, secondo l'insegnamento dei maestri
- Creazione di un segnalibro in formato *tanzaku* con immagini e ideogrammi
- Scrittura degli ideogrammi degli elementi.



## 9. LE VIE DELL'ORIENTE: TRACCE, PERCORSI, VIE SPIRITUALI'

### 9a: Le vie geografiche e le vie spirituali

#### La geografia:

- La rotta percorsa da Chiossone per arrivare in Giappone
- La via sul mare Orientale, il **Tokaido** da Kyoto a Edo nelle immagini di viaggio di Hiroshige e di Hokusai
- La via delle montagne, nelle sessantanove stazioni di posta del **Kisokaido di Hiroshige**
- Le vie dei pellegrinaggi: **la salita rituale al Fuji e ai santuari di Kumano Sansha e il Monte Koya.**
- Le **“rocce sposate a Ise”** (rappresentazione della coppia divina di Izanami e Izanagi) e **Shimenawa** - la Corda Sacra
- Percorsi insoliti intorno a celebri cascate e ponti famosi



#### Le vie spirituali:

##### TAOISMO

- I luoghi degli Otto immortali taoisti: la **montagna isola di Penglai** nell'oceano Bohai
- Il cammino verso l'immortalità - Gli Otto Immortali si recano alla conferenza della 'pesca magica' (*"Gli Otto Immortali attraversano il mare, ciascuno rivela il suo divino potere"*)

##### BUSDDISMO

- Buddismo aniconico: **l'impronta del piede di Buddha** (diffusione degli insegnamenti)
- La diffusione della cultura ellenistica fino alle regioni del Gandhara: influenze iconografiche nella rappresentazione antropomorfa del Buddha
- Gli otto leoni simbolo dell'**Ottuplice sentiero** (formelle nel basamento del Buddha: Museo Chiossone)
- La circumambulazione intorno allo *stūpa*
- Periplo intorno alle montagne sacre: anello del Monte Kailash in Tibet

##### SHINTOISMO

- I luoghi e i percorsi dei Kami

#### Le vie delle arti

- **Chadō**: la cerimonia del tè
- **Kadō**: la via della poesia
- **Shodō**: - la via della scrittura e Sumi-e la via della pittura a inchiostro
- La via del teatro **Noh**
- L'**Ikebana** l'arte della composizione floreale

#### Le vie delle arti marziali:

- **Kyudō**: la via dell'arco



- **laidō**: la via della spada
- **Aikido**

### Proposte operative

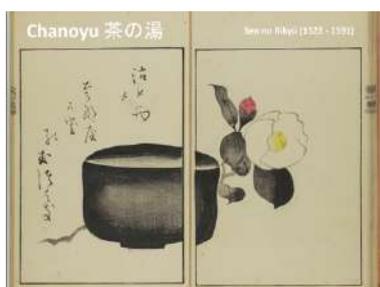
- Percorso nella natura del parco
- Proiezioni video di documentazione delle diverse tematiche
- Osservazione di riferimenti iconografici in Museo
- Visualizzazione su ‘percorsi e mete’
- Compilazione di ‘liste’ (alla maniera delle ‘Note del guanciale’ di Sei Shonagon):
  - di viaggio,
  - di percorsi personali per raggiungere obiettivi o mete.
- Esercizi grafici su immagini del *Tōkaidō* e del *Kisokaidō*
- Esperienza di pittura a inchiostro.



Le proposte tematiche e le scelte operative sono da concordare a seconda del livello scolastico delle classi.

### 9b: L'estetica del vuoto nelle arti

Nella cultura giapponese la parola “via” 道 (*dō*) può indicare la religione, i precetti morali, le arti tradizionali, come la cerimonia del tè (*chadō* 茶道), la calligrafia (*shodō* 書道), ma anche le arti marziali (*budō* 武道). In questi contesti approfondiamo il concetto di vuoto “*ma*” 間, che può essere declinato sia in ambito artistico, che nel pensiero alla base delle arti marziali. Vedremo in video le esibizioni dei rappresentanti di alcune discipline giapponesi (*laidō*, *Kyudo* e *Kendō*), che hanno le loro radici nell'ideologia samuraica del Giappone feudale, e di cui possiamo trovare riscontro anche nelle opere d'arte della Collezione Chiossone .



## 10. DAL MITO AL RITO



### 1. Il Giappone del mito: acque e terre

- **L'origine dell'Universo (le divinità creatrici *Izanami* e *Izanagi*)** attraverso la narrazione e la proiezione di immagini.
- Agire il mito: nel mito giapponese **il ponte** su cui agiscono gli dei è il limite fra Cielo e Terra.
- La formazione delle isole giapponesi: rappresentarne la corretta morfologia spostando e ricollocando nello spazio grandi sagome delle stesse.

### 2. Confronto con altri miti della creazione d'Occidente in cui siano evocate divinità solari e delle acque. In alternativa:

- **La discesa agli inferi**, nella terra di *Yomi*
- Il mito di **Amaterasu Omikami** attraverso la narrazione e la proiezione di immagini
- Il mito di **Susanoo e Orochi**, il drago a 8 teste
- il Mito cinese di **Pangu**

### 3. La preistoria e la storia del Giappone attraverso i ritrovamenti archeologici: il gioiello ricurvo, lo specchio, la spada, la campana (opere in mostra /documentari).

Osservazione e analisi delle opere:

- i tre tesori e il loro significato simbolico;
- la tipologia, i materiali (bronzo, pietra), la tecnica di fabbricazione, la decorazione (in particolare il decoro degli specchi e della campana), gli animali rappresentati.
- disegno dal vero (su formati adeguati) di oggetti e di particolari decorativi. .



## Il senso del sacro e il senso del tempo attraverso la forma degli oggetti

4. Con le prime forme di religiosità, l'animismo e la magia, nascono i riti, le cerimonie, i culti. L'antico culto degli antenati evolve nel culto di divinità antropomorfe.



- **La nascita del rito:** le azioni rituali per evocare gli dei e propiziarli.
- **I luoghi del rito:** luoghi evocativi, immersi nella natura (cascate, montagne, boschi, templi...) vissuti con atteggiamento di apertura ad accogliere il sacro.
- **La parola che guida le azioni rituali** e introduce l'anima dei partecipanti nello spazio-tempo sacro.
- **La fumigazione, la luce, l'offerta floreale.** Intreccio fra *shintō*, *taoismo* e *buddhismo*.

Le caratteristiche formali e l'utilizzo degli oggetti a seconda dei diversi tipi di offerte.

### 5. Le figure di animali:

I soggetti che aiutano a compiere il rito sono spesso gli animali. Nelle varie culture sono presi a riferimento per le loro peculiarità e usati per esprimere concetti, rappresentare divinità, e come simboli di imperi e regni.

Percorso di osservazione guidato per analizzare alcune **rappresentazioni di animali**, (*taotie*, draghi, *Karashishi*) e conoscerne la valenza simbolica.

29

### 6. I vasi di offerte rituali di fiori.

Estratta da un insieme una sagoma in cartone che raffigura la metà di un vaso, se ne traccia graficamente la forma completa simmetrica, all'interno della quale si potrà inserire qualche elemento decorativo.

- **Proiezione video** su vasi con composizioni a *Ikebana*,
- **Composizione grafica a carattere floreale**, secondo la tipologia del proprio vaso e i differenti stili della tradizione giapponese.
- **Interpretazione grafica** di maschere di *taotie*, *Karashishi*, collage di draghi  
Realizzazione di piccoli oggetti per offerte rituali: *ema*



7. **Il Giappone oggi fra modernità e tradizione** (persistenze e mutamenti): breve proiezione video su 'Giappone ieri e oggi'. Comparazione sul mutare dello stile di vita nelle città  
Progetto di un depliant per rappresentare il contrasto fra passato e presente in Giappone

## 11. ANIMALI FANTASTICI

Cosa accadrebbe se all'improvviso **KARASHISHI**, **GRU**, **TAOTIE**, **DRAGHI** che abitano il Museo si animassero e uscissero dalle loro corazze metalliche?



- Proiezione di brevi sequenze video a carattere introduttivo
- Racconto delle caratteristiche, delle azioni e del significato simbolico attribuito ad alcuni animali nella tradizione culturale nipponica
- Proviamo a immaginare con il nostro corpo come gli animali uscirebbero dalle loro corazze di bronzo; ci muoviamo poi come un *karashishi*, come una gru, come una volpe, come un drago....
- Utilizzando immagini di particolari, ritroviamo gli animali in museo
- Ascoltiamo leggende di volpi e di draghi

30



- Prepariamo maschere, realizziamo a collage e decoriamo i nostri animali fantastici.



## 12. BAKEMONO: CREATURE CHE SI TRASFORMANO



I *Bakemono* sono mostri del folklore giapponese. Tali esseri possiedono la capacità di celare o mutare il loro aspetto. Protagonisti di favole e leggende, sono creature soprannaturali che possono essere benevole, dispettose o maligne. Sono di varia natura: **animali mutaforma**, come la *kitsune* (volpe), il *baku* (tapiro) ed il *tanuki* (tasso), **creature sovranaturali** (*yōkai*) come la *rokurokubi* (creatura con un lungo collo), *l'hitotsume kozu* (bambino con un solo occhio), i *kappa* (creature che vivono nell'acqua), oppure **oggetti di uso comune** che prendono vita dopo cento anni: il *chocin obake* (spettro della lanterna), il *bake-doro* (lanterna spettrale), il *kasabake* (spettro ombrello) i *bakezori* (sandali di paglia) e tanti altri...



**Proiezione di un filmato** e di immagini per conoscere le varie tipologie

**I bakemono in Museo:** osservazione e illustrazione delle loro caratteristiche *Hannya* (maschera teatrale), *Bake-doro*, (*lanterna*), *Kirin* (unicorno), *Oni* (orco giapponese), *Karasutengu* (creatura fantastica alata)



### Visualizzazione ad occhi chiusi:

*'quella volta che ho provato la sensazione di avere addosso una strana creatura: in che parti del corpo l' ho avvertita / cosa ho provato, cos'ho fatto / cosa avrei voluto fare'*

### Espressione corporea

Inventare azioni per allontanare/ scacciare un mostro

### Dagli oggetti ai bakemono

Si estraggono da una scatola alcuni oggetti (specchio, ombrello, sandalo, teiera, fogli...)

Se ne sceglie uno, lo si osserva, lo si sfiora per entrare in contatto. Ci si identifica con esso, si compiono delle azioni per trasformarsi in bakemono esprimendone il carattere.

**Creazione di nuove figure di bakemono:** partendo da semplici sagome grafiche, ogni ragazzo potrà comporre il proprio bakemono arricchendolo con l'inserimento di elementi particolari (occhi, mani, zampe...)



### Raccontare la nuova creatura:

attribuirle un nome. Chi è, da dove viene, dove vive, com'è il suo aspetto, la sua pelle, il suo colore, come si muove, che carattere ha. Che cosa racconta di sé? E' amico/ nemico? Come comunica, cosa gli chiederesti?

### 13. LA FIGURA DELL'ATTORE NEL TEATRO NOH E NEL KABUKI

Il teatro Noh così impregnato della più raffinata estetica Zen, è un teatro dei particolari, delle mille arti, danza, musica, mimica, ed ancora architettura e scultura.



*'Il volto teatrale dipinto nel teatro Kabuki, come una pagina bianca, tesa verso il nero pozzo degli occhi a cancellare ogni traccia anteriore di lineamenti, è nella figura femminile puro significante, mentre nel personaggio maschile i segni e i colori fortemente caratterizzati rendono evidenti le emozioni e i sentimenti'.*

(R. Barthes, L'impero dei segni)



#### Gli elementi del teatro giapponese (con proiezione video):

- Il testo, il luogo, la scena, i decori e le suppellettili, gli attori, lo stile di recitazione, la maschera, gli abiti, la musica, la danza.
- Cenni di confronto con la nascita del teatro in occidente e rispetto all'uso della maschera anche in epoche successive.

#### Esperienza percettiva e motoria

- Percorso tattile sul proprio volto in posizione neutra e con diverse espressioni (riso, pianto, rabbia...)
- L'incontro con la maschera neutra
- Come un attore del *Noh* o del *kabuki*, camminare come un vecchio, una principessa, un guerriero...

#### Visualizzazione (e successiva scrittura su post it):

- Cosa vorresti nascondere - cosa vorresti manifestare.
- Cosa vorresti essere di 'altro da te'.

#### Attività grafica (a gruppi)

- Composizioni grafiche o a collage di volti con diverse espressioni mimiche su tracce grafiche utilizzando elementi tratti dalle stampe di attori ukyo-e
- Progetto di trucco per attore Kabuki (su traccia grafica)
- Premiazione concorso tra i diversi gruppi



## 14. I SAMURAI: VITA ARMATURE, ARMI, BATTAGLIE

Dall'osservazione analitica degli elementi costitutivi, al disegno dal vero delle armature, al fine di simulare un progetto di restauro per un'ipotetica bottega artigiana.

*'Attraverso la violenza forse puoi risolvere un problema, ma pianta i semi per un altro'*

Buddha Siddharta Gautama

*'Come fai a vedere tutto così chiaramente?' chiese un allievo al suo Maestro*

*'Chiudo gli Occhi' - rispose questi.*

**1. Visualizzazione ad occhi chiusi** di emozioni aggressive ed energie positive, portando l'attenzione sulle differenti tensioni emotive ed osservandone direzionalità ed effetti sul corpo.

Le parole della pace e della guerra, ascoltate ed agite.



*'Veloce come il vento.  
Silenzioso come la foresta.  
Invasivo come il fuoco.  
Fermo come le montagne.*



**2. Proiezioni video** per inquadrare la figura del samurai per illustrare l'armamento in uso nel mondo occidentale in analogo periodo (iconografia del cavaliere medievale, delle compagnie di ventura ecc..)

**3. Sistematizzazione** delle conoscenze introduttive attraverso la lettura di una linea del tempo e il racconto dell'evoluzione politico - sociale del Giappone dalla fine del 1100 al 186 (periodo Meiji), quando si assiste all'estinzione della casta militare. Il codice etico dei samurai (*Bushido*). Le leggi per le caste militari. (*Buke shohatto*)

**4. Gioco introduttivo:** ciascun ragazzo estrae un particolare, stampato su cartoncino, delle armature in mostra, per svolgere un '**gioco di riconoscimento**', allo scopo di ritrovare l'armatura di appartenenza.

**6. Disegno dal vero.** Una volta individuata l'armatura, divisi in gruppi corrispondenti alle vetrine, i ragazzi, come allievi di una bottega artigianale tradizionale, impegnati in un'attività di documentazione per un'ipotetica operazione di restauro, ricomporranno graficamente – su silhouettes prestampate - le parti costitutive dell'intera armatura.

**7. La figura di Miyamoto Musashi:** samurai, filosofo e artista. L'iconografia, il celebre duello contro Kojiro Sasaki, *'Il Libro dei cinque anelli'*, le opere di grafica e di scultura.

**8. Proiezione** di sequenze che mostrano la trasformazione di alcune armi e tecniche di combattimento giapponesi nelle arti marziali moderne (Kendo e Kyudo)



## 15. 'UTA-AWASE – GARE POETICHE'

COMPOSIZIONE DI VERSI E LISTE ALLA MANIERA DELL'ANTICA ARISTOCRAZIA GIAPPONESE

*'La poesia giapponese, avendo come seme il cuore umano, si realizza in migliaia di foglie di parole. Si ascolti la voce dell'usignolo che canta tra i fiori o della rana che dimora nell'acqua; chi, tra tutti gli esseri viventi non compone poesie?'*  
(Prefazione al Kokin Wakashu)



Siamo nel Giappone del XIII secolo, durante il periodo Kamakura (1185-1333): immaginate di trovarvi presso la corte dell'imperatore Juntoku (1210-1221), naturalmente siete circondati da ambienti raffinati ed eleganti.

I nobili cortigiani ospiti discorrono tra loro di arte e letteratura. Ci troviamo in quel luogo perché, facendo parte dell'aristocrazia di corte, stiamo per partecipare ad uno degli intrattenimenti più attesi dell'anno: l'**uta-awase**, ovvero una gara di composizione poetica.

Immaginate adesso di cimentarvi insieme ad altri letterati nella composizione di testi poetici e di dovervi sottoporre infine al giudizio di un esperto nominato dall'imperatore. A conclusione, potrete infine porre a corredo delle vostre poesie un collage di immagini.



1. Breve **percorso nel parco** per avvicinarsi alle atmosfere della natura
2. Piccola **introduzione** per creare concentrazione e risvegliare un'atmosfera evocativa attraverso l'ascolto di suoni e composizioni musicali, la visione di immagini, la visualizzazione ad occhi chiusi
3. **Ascolto di testi poetici** esemplificativi di tipo stagionale o emozionale e di liste tratte dalle *'Note del guanciale'*.
4. **Costruzione di 'liste'**: enumerazioni di 'cose piacevoli', 'cose che danno la pelle d'oca', 'cose che dovrebbero essere 'lunghe', 'cose che stancano', 'cose tristi'...
5. **Composizione di haiku o di altre forme poetiche**, su temi proposti, a partire da campi semantici, privilegiando le atmosfere stagionali, il sentimento della natura, le emozioni legate ad impressioni forti, evocative, per affermare ciò che amiamo, ciò che ci irrita, ciò che soffriamo o ci appassiona...  
Saranno componenti individuali all'interno di diverse squadre.
6. Creazione di un **'surimono'** (oggetto dipinto) con i testi scritti, decorato con immagini ispirate alla natura.

## 16. LA FIGURA DEL BUDDHA E LA SUA RAPPRESENTAZIONE': attributi, simboli, mudra

*'La foglia del loto, che l'anima serba pura nell'acqua torbida,  
perchè ci induce a confondere la rugiada con le gemme?'*

Henjo, Kokin Waka shu



### Salone Principale

1. Proiezione video, per inquadrare **la figura del Buddha storico Sakyamuni**
2. Sistematizzazione delle conoscenze introduttive: **il Buddhismo e la sua diffusione**
3. I caratteri della **tradizione iconografica buddhista**: fase aniconica e fase iconica (la simbologia del loto, gli attributi, le *asana*, le *sthana*, le *mudra*...)
4. **Esperienza gestuale e posturale** di avvicinamento all'iconografia della statuaria in museo

### Salone Principale e 1° Piano

5. Osservazione analitica delle diverse tipologie di Buddha e della tecnica scultorea, con riconoscimento di particolari del sistema iconologico

### Salone Principale

6. **Gioco introduttivo**: distribuzione di cartoncini prestampati con modelli schematici di mudra e posture, da individuare nelle opere in mostra
7. **Disegno dal vero**, anche sulla base di tracce grafiche
8. **Compilazione di una scheda** di lettura analitica di una scultura (eventualmente da completare in classe)



## 17. METAMORFOSI

***La conoscenza è imparare qualcosa ogni giorno. La saggezza è lasciare andare qualcosa ogni giorno***

Il concetto di 'cambiamento/ trasformazione' viene utilizzato come chiave di lettura per presentare alcune importanti tematiche ed opere della collezione esposte in museo, attraverso proiezioni introduttive e percorsi in mostra. Si continuerà poi, previo accordo con i docenti, con l'approfondimento e lo sviluppo attraverso le esercitazioni specifiche, di una tra le diverse tematiche indicate.



***Centinaia di fiori in primavera, la luna in autunno, la brezza fredda d'estate, la neve in inverno***

### 1. Il sentimento della natura in Giappone

Entrare nella natura del parco per immergersi nell'atmosfera degli spiriti arborei e compiere un percorso dell'attenzione con tutti i sensi sui diversi elementi, con particolare riferimento alle atmosfere stagionali

Proiezione video sulla natura in Giappone nelle varie stagioni dell'anno

I cambiamenti stagionali: la contemplazione della natura, le celebrazioni, le rappresentazioni

Le *gosekku*: le cinque feste tradizionali dell'anno giapponese. 'Gosekku', come 'matsuri', sono termini *shinto* che designano l'atto simbolico con il quale l'uomo si pone in comunicazione attiva con le divinità, tributando culto e venerazione.

Visualizzazione ad occhi chiusi ed espressione corporea: essere fiore (dallo sbocciare allo sfiorire)

Percorso ai piani superiori del museo per riconoscere gli elementi naturali nella decorazione di tsuba, corazze di armature, accessori per abbigliamento, smalti, lacche ecc.



***Se spostiamo i macigni, anche il fiume cambierà il suo corso***

***Le foglie che cadono, al pari dei fiori che si dischiudono, ci rivelano la santa legge del Buddha***



## 2. I caratteri della tradizione iconografica buddhista. Dalla fase aniconica alla fase iconica

La figura del Buddha: ipostasi; *asana*, *sthana*, *mudra* (ad ogni modificazione di posture e gesti corrisponde un diverso insegnamento)

Esperienza posturale e gestuale di avvicinamento all'iconografia della statuaria in museo

Disegno dal vero, sulla base di tracce grafiche.

## 3. Le trasformazioni degli animali (*karashishi*, volpi, *taotie*, draghi)

Le caratteristiche, le azioni, il significato simbolico attribuito ad alcuni animali nella tradizione nipponica-

Espressione corporea: muoversi come un *karashishi*, una volpe una gru, un drago.

Preparare maschere di animali, realizzare a collage figure di draghi snodabili.

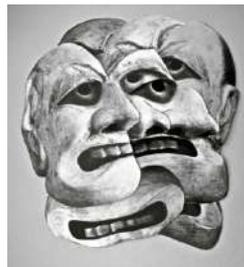


*'Tutto ciò che è profondo, ama la maschera' (F. Nietzsche)*

## 4. Il teatro: dalla maschera neutra alle diverse tipologie di maschere nel dramma del teatro Noh. Funzioni, caratteri, espressioni mimiche.

Esperienza percettiva ed espressione corporea indossando maschere neutre

Composizioni di maschere a collage, abbinando espressioni mimiche e tipologie diverse.



*'Se non occupi la tua mente in inutili cose, ogni stagione è per te una buona stagione'*

## 5. I guerrieri: dai Samurai all'esercito nazionale

La figura del samurai nel quadro dell'evoluzione politico - sociale del Giappone dalla fine del 1100 al 1868, quando si assiste all'estinzione della casta militare.

**Miyamoto Musashi:** samurai, filosofo e artista.

**Samurai in battaglia:** armature, armi e strategie di combattimento. La nascita dell'esercito nazionale e l'evoluzione da regno feudale e isolato a potenza mondiale

## 18. TATTO CHE SI ILLUMINA

Dalle percezioni tattili libere, all'esperienza conoscitiva e contestualizzata  
*Percorso da realizzare ad occhi bendati*



- **Percorso sensoriale nel parco** sugli elementi (soste vialetto con ascolto suoni, cascata, grotta, alberi, affaccio su panorama città); lettura di haiku.
- **Ingresso museo:** il busto di Chiossone al tatto o con descrizione tattile.
- **Salone: la percezione dello spazio in termini di 'luce e ombra':**  
muoversi dallo spazio centrale (penombra) verso le vetrate  
**la percezione dello spazio in termini di 'pieno e vuoto':**  
alzare la testa come se si fosse risucchiati dal grande volume vuoto dell'edificio, interrotto dallo spazio trainante sulle scale e poi lungo i corridoi (visualizzazione seguita da percorso).
- **L'incontro con le opere del salone:**  
**percorso accompagnato** con più varianti, nello spazio libero fino all'impatto con gli ingombri delle sculture, creando aspettative rispetto agli oggetti da esplorare.  
Lasciar esplorare liberamente e globalmente l'opera, girandole attorno, per percepirne dimensioni e sagoma (racconto da parte delle persone)  
**percorso guidato** sulla postura del corpo dei Buddha: immaginarla come se fosse la propria (i piedi, le gambe, le mani, le spalle, il collo, la testa, i capelli, l'espressione del volto; i vestiti, gli ornamenti, il trono)  
  
Provare ad assumere quelle posture parziali o complete col proprio corpo e soprattutto sentire quali effetti si provano nel proprio corpo.  
Far sedere le persone sul gradone e contestualizzare i dati di percezione nell'iconografia buddhista.
- **2° piano:**  
**il fluire dello spazio nei lunghi corridoi** e l'impatto delle vetrine espositive  
**L'affaccio dalla balaustra:** cosa si 'vede'? (creare aspettative riguardo agli oggetti esposti: armature)
- **Nel corridoio delle armature** (percorrerlo)  
**Tatto immaginato e visualizzazione cinestesica:**  
Immaginare di indossare un'armatura samurai dall'elmo alla maschera da guerra, ai bracciali, alla corazza (con la tattilità delle decorazioni - drago: descrizione in termini di tracciati lineari, rilievo, texture) ai gambali. I materiali: (la seta, le fettucce).  
Il peso sul corpo (differenze rispetto a un'armatura occidentale)  
Contestualizzazione storica della figura del samurai  
Vaso con maschera *taotie*: esplorazione tattile



*Cose, schemi, linee, idee, forme, circolano incessantemente nello spazio culturale di una civiltà, spostandosi dalla natura all'occhio e alla mano in un grandioso contrappunto.*

Fosco Maraini

Per prenotazioni e informazioni:

Tel +39 0105577950

e-mail: [museochiossone@comune.genova.it](mailto:museochiossone@comune.genova.it)

Villetta Di Negro,

Piazzale Giuseppe Mazzini, 4n - 16122 Genova

