



ITINERARI NEL  
BESTIARIO  
VENEZIANO

ITINERARIO 9  
SULLE ORME  
DELLA SCIMMIA



MUSEO  
D'ARTE  
ORIENTALE



Università  
Ca' Foscari  
Venezia



ITINERARI NEL  
BESTIARIO  
VENEZIANO

L'osservazione, la narrazione e la rappresentazione del mondo animale svolgono da sempre un ruolo fondamentale nel percorso di (auto)conoscenza e (auto) rappresentazione dell'uomo. Venezia, durante il Medioevo, l'età Moderna e fino ai nostri giorni, è popolata di animali che vengono rappresentati nelle chiese, sui palazzi, nelle calli e nei campi, raccontando miti e storie, tessendo così una trama che, se dipanata, svela elementi identitari della città. Queste immagini funzionavano, infatti, come racconti morali, sia in campo religioso che laico, o come strumenti apotropaici, per allontanare gli eventi nefasti, oppure, più semplicemente, marcavano lo spazio urbano. Le patere (bassorilievi in pietra di forma circolare), le vere da pozzo e, in generale, le decorazioni scultoree contengono un ricco e variegato universo animale che si trova esposto all'aperto, in tutti gli angoli della città. Si tratta di scene che sono largamente rappresentate anche nei dipinti e nei mosaici all'interno degli edifici religiosi o laici (ora spesso nei musei), ma anche negli oggetti d'uso liturgico o civile, lussuosi o meno.

Il progetto, ideato e curato da chi scrive, e finanziato dall'Università Ca' Foscari nell'ambito della Terza Missione, si propone di mostrare e raccontare Venezia ai suoi abitanti e ai visitatori, attraverso percorsi tematici basati sulle rappresentazioni degli animali e delle loro storie. A tale scopo abbiamo avviato una collaborazione tra l'Università Ca' Foscari, il Centro Studi Rinascimento Veneziano (RiVe), la Collezione Peggy Guggenheim, la Direzione regionale Musei nazionali Veneto, le Gallerie dell'Accademia, il Museo di Torcello - Città Metropolitana di Venezia. Il progetto, che rientra anche nelle attività di tirocinio formativo, ha inoltre promosso una collaborazione didattica con l'Istituto Comprensivo Venezia 3 "Dante Alighieri". Gli studenti, alcuni nel frattempo laureati, hanno partecipato alle ricerche, collaborato alla didattica nelle classi della scuola primaria e secondaria di primo grado, e redatto i percorsi che hanno illustrato ai visitatori durante la Notte europea dei ricercatori (2023 e 2024).

Gli Itinerari nel bestiario veneziano, raccontando le creature reali e fantastiche, occidentali e orientali, che abitano la città, vorrebbero incoraggiare residenti e viaggiatori a muoversi con maggiore consapevolezza nello spazio urbano e lagunare. Attraverso la narrazione del mondo animale, questi percorsi, alternativi a quelli più frequentati, offrono un'occasione per contribuire alla valorizzazione dell'arte e della cultura veneziana e, più in generale, della conoscenza, salvaguardia e fruizione sostenibile della città. In una realtà ormai attanagliata da un turismo distratto e frettoloso, questo bestiario locale diventa un modo per scoprire Venezia, camminando con lentezza, e sperimentare così una realtà capace di suscitare un sentimento di meraviglia, principale innesco di ogni processo conoscitivo.

Stefano Riccioni

## ITINERARIO 9 MUSEO D'ARTE ORIENTALE SULLE ORME DELLA SCIMMIA

Linda Rosin

Plinio il Vecchio, nella *Naturalis Historia*, descriveva l'aspetto della scimmia molto simile all'uomo, una somiglianza che verrà considerata anche dopo l'Antichità pagana, nel Medioevo cristiano. Nei bestiari medievali, però, l'animale era associato al demonio; infatti, come il diavolo poteva acquisire diverse forme, così esistevano differenti tipologie di scimmie. In seguito, la scimmia e più in generale gli animali esotici venduti in Europa da marinai e avventurieri, diventarono uno *status symbol* di potere e ricchezza per chi le possedeva. Il commercio di tali animali si inseriva nell'ampio mercato dei beni di lusso, pregiate mercanzie importate a Venezia dall'Oriente. Anche nella cultura giapponese la scimmia (*saru*) è considerata l'animale che più somiglia all'uomo e pertanto non è raro vederla rappresentata nelle opere d'arte in atteggiamenti e occupazioni tipicamente umane.

Nei secoli, molteplici sono stati i significati simbolici, positivi e negativi, attribuiti a questa creatura. Infatti, l'aspetto la rendeva sia un punto di contatto tra il mondo umano e quello animale sia un'entità mediatrice tra l'uomo e le divinità poiché a volte alcune forze divine o i loro messaggeri presentavano l'aspetto di un primate. In virtù del rapporto con la sfera ultraterrena, tra i differenti ruoli assunti

dalla scimmia c'era quello di salvaguardare la salute dei cavalli. Per questo motivo, le scimmie danzavano nelle stalle dei destrieri, e questo rituale, secondo la tradizione, aiutava le bestie malate a rimettersi in salute. Scimmie ammaestrate ballavano anche all'aperto nelle strade per augurare salute e prosperità fino a che la danza, perdendo nel tempo il suo significato sacro, diventò una forma di intrattenimento. La somiglianza con l'uomo catalizzava però anche i suoi difetti dal momento che la scimmia poteva solo copiarne in modo maldestro i gesti. Non manca infatti nei racconti popolari o nei proverbi la presenza di scimmie che provano a imitare l'uomo ottenendo però ben scarsi risultati. In tale contesto, il tentativo ridicolo della scimmia diventa anche un ammonimento a non voler ottenere più di ciò che si ha. In altre storie e leggende invece la caratteristica prevalente di questi animali è l'astuzia; le scimmie spesso con l'inganno cercano di raggiungere quello che desiderano. Infine, non si può dimenticare come essa sia presente anche nella leggenda legata ai dodici animali dello zodiaco (*Jūnishi*). Infatti, secondo la tradizione prima di lasciare la terra Buddha convocò gli animali e tra tutti arrivarono fra i primi dodici: topo, bue/toro, tigre, coniglio, drago, serpente, cavallo, pecora/capra,

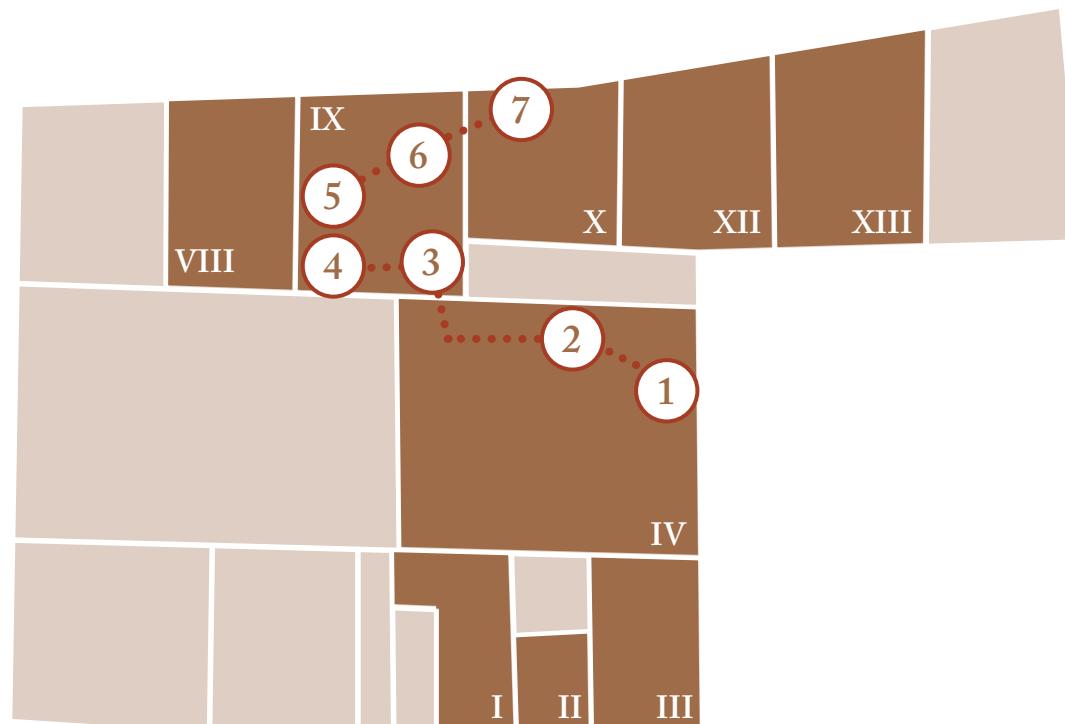
## ITINERARIO

Tempo di percorrenza: 40 minuti circa

scimmia, gallo, cane e maiale/cinghiale. Storie che è possibile conoscere anche attraverso la splendida collezione di opere d'arte provenienti dal Giappone, Cina e Sud-Est Asiatico, raccolta per la sua quasi totalità dal principe Enrico di Borbone, conte di Bardì, tra il 1887 e il 1889, e oggi principale nucleo del Museo di Arte Orientale.

### Museo d'Arte Orientale

Ca' Pesaro, Santa Croce 2076, Venezia



1. **Omori Teruhide, Tsuba**  
(inv. n. 6604/2213), Sala IV
2. **Maki Sozan, Animali danzanti**  
(inv. n. 4458/11935), Sala IV
3. **Mori Sosen, Scimmie in un paesaggio con pino e ciliegio**  
(inv. n. 4098/11837), Sala IX
4. **Okimono**  
(inv. n. 7619/4723), Sala IX, vetrina 11
5. **Scatola**  
(inv. n. 7633/4728), Sala IX, vetrina 11
6. **Sakazuki**  
(inv. n. 6534/9576), Sala IX, vetrina 8
7. **Morimura Hōgi, Vassoio**  
(inv. n. 8422/9410), Sala X, vetrina 12

# OMORI TERUHIDE, TSUBA

1

Sala IV

In Sala IV nelle vetrine vicino alle grandi finestre si possono ammirare tutti gli accessori della spada giapponese (*kodōgu*). In particolare, nell'espositore a sinistra, è conservata una guardia (*tsuba*) ovale databile nella seconda metà del XVIII secolo e firmata Omori Teruhide (1730-1798), famoso artista della scuola Omori. La guardia, solitamente in metallo, aveva una funzione protettiva, riparando la mano, e contribuiva a bilanciare il peso dell'arma. Nella piastra sono presenti tre fori: il centrale (*nakago ana*) per infilare il codolo della lama, quello per l'impugnatura del coltellino (*kozuka*) e l'altro, solitamente trilobato, per lo spillone (*kōgai*).

Nel periodo Edo, grazie alla lunga pace, molte armi erano realizzate non per essere usate in combattimento, ma per essere esibite dai samurai in ceremonie o parate come *status symbol*; per tale motivo i pezzi in esposizione sono riccamente decorati. Sul lato *omote* si riconoscono quattro dei dodici animali dello zodiaco; in alto tra le nuvole un drago e una tigre stanno combattendo, mentre in basso si trovano una scimmia e due cavalli. Sul lato *ura* sono rappresentati un topo e un bue. La scimmia con una zucca tra le zampe da cui sembrano uscire i cavalli è un riferimento alla figura di Chōkarō, un

immortale taoista (*sennin*) che possedeva una zucca particolare da cui usciva un magico destriero capace di correre lunghe distanze senza dover riposare. Questo *tsuba* è realizzato in *shakudō*, una lega composta per il 94-99% da rame e da oro in quantità tra l'1 e il 6%, una piccola parte di argento e residui di antimonio, arsenico e piombo; tale lega spesso veniva poi immersa in differenti acidi che restituivano sulla superficie una colorazione nero-violacea. Alcuni dettagli in rilievo sono incrostati d'oro, mentre la superficie è decorata con un motivo detto "a uova di pesce" (*nanako*).



# MAKI SOZAN, ANIMALI DANZANTI

2

Sala IV

Sempre in Sala IV sono esposti dei *kakejiku*, dipinti solitamente appesi in una sorta di alcova, il *tokonoma*, nella casa tradizionale giapponese. La raffigurazione pittorica, realizzata su un supporto in carta o seta (*honshi*), è applicata su una montatura in carta (*hyōgu*); lo *honshi* è poi incorniciato da fasce di tessuto. Tra i *kakejiku* esposti, il dipinto *Animali danzanti* si trova sulla parete vicino ai due generali divini (*Jūnishinshō*); in questo rotolo verticale, realizzato da Maki Sozan e databile alla metà del XIX secolo, è raffigurata una scena parodistica nella quale tre animali danzano imitando gesti e posture tipicamente umane. I tre soggetti sono resi in modo realistico, uno stile apprezzato nella seconda metà del periodo Edo (1603-1868) grazie alle opere di Maruyama Ōkyo (1733-1795) di cui è presente sulla parete opposta della sala il rotolo *Veduta a volo d'uccello del lago Biwa*. Il nipote di Maruyama Ōkyo, Maruyama Oshin (1790-1838), era il maestro di Sozan.

A destra della composizione è dipinto un cane che porta un abito rosso su cui è riprodotto il motivo decorativo del gioiello sacro (*hōju*) mentre tra le zampe stringe un sonaglio sacro (*kagura suzu*). A sinistra invece, in equilibrio su una zampa, una rana regge un ventaglio sul quale sono

raffigurate una gru e una tartaruga, simboli di longevità. Al centro del gruppo si trova una scimmia che indossa un abito azzurro con pini e un copricapo (*ken'ebōshi*), mentre impugna uno strumento utilizzato nei rituali shintoisti (*gohei*). In particolare, il *gohei* e il *kagura suzu* erano usati dai *shindōja*, figure che si recavano nelle case per allontanare gli spiriti corrotti. Invece, sempre il sonaglio sacro, il *ken'ebōshi* e il ventaglio sono oggetti che utilizzava il danzatore di *Sanbasō*, una danza augurale, che nel periodo Edo, veniva eseguita anche da scimmie ammaestrate. Il *Sanbasō* solitamente si rappresentava a Capodanno o in particolari occasioni per risvegliare le forze della comunità e purificarla.



# MORI SOSEN, SCIMMIE IN UN PAESAGGIO CON PINO E CILIEGIO

3

Sala IX

Spostandosi nella Sala IX, alle pareti tra i *kakejiku* appesi sopra le vetrine con i contenitori per trasportare vivande (*hokai*) si trova un'opera di Mori Sosen (1747 c.-1821) databile tra la fine del XVIII e l'inizio del XIX secolo in cui è ritratto un gruppo di sette scimmie. L'artista dà vita ad una composizione dove in lontananza sono delineati i contorni di una montagna, mentre in primo piano tra la vegetazione, dove spicca un alto pino, quattro di questi animali si muovono fra i rami fioriti di un ciliegio; le altre scimmie si rilassano a terra vicino alle acque del fiume. Queste creature, qui ritratte nel loro ambiente naturale, diventaronono un soggetto ricorrente nel corso della carriera di Sosen. In particolare, la sua passione per le scimmie, che a volte ritrae in atteggiamenti quasi umani, fece nascere degli aneddoti intorno alla sua figura. Infatti, si racconta che, essendo così interessato a tali creature, avrebbe inizialmente allevato una di esse in casa per poi ritirarsi tra le montagne per tre anni così da poterle osservare nel loro habitat. Il pittore, apprezzato a Osaka e Kyoto, si formò nello stile della scuola Kanō, per poi aderire alla corrente della pittura dal vero (*shasei ga*) in un periodo in cui maestri come Maruyama Ōkyo svilupparono una pittura realistica. Un esempio di tale attenzione al reale si ritrova nella resa pittorica delle ali dei due aironi in volo nell'opera eseguita da



# OKIMONO

4

Sala IX, vetrina 11

Ōkyo nel 1787 ed espota vicino al *kakejiku* con le scimmie. Sosen riusciva a restituire soggetti animali realistici anche grazie alla tecnica del *kegaki* che prevedeva l'utilizzo di un pennello specifico (*mensō fude* "pennello fisionomico"), che consentiva di tracciare linee molto sottili adatte a delineare con precisione le pellicce di animali o i capelli.

In un angolo della Sala IX, vicino alla scacchiera cinese e ai pettini ornamentali giapponesi (*kushi*), si trova una vetrina che espone una selezione di piccole sculture decorative (*okimono*). Qui tra i diversi animali scolpiti c'è un *okimono* in avorio databile al periodo Edo, che rappresenta un gruppo di tre scimmie assortite in una partita a carte. L'espressione dei volti concentrati nel gioco e la gestualità degli arti, ricordano posture e comportamenti tipicamente umani. Grande è l'attenzione ai dettagli in questa piccola scultura; sia nella resa delle pellicce degli animali che nel tavolo percorso da venature, dove è addirittura riprodotto un nodo del legno. Inoltre, se si osservano con attenzione le carte disposte sul tavolo e sparse anche a terra sotto le zampe delle scimmie, si può notare come queste sembrino essere caratterizzate dai tipici semi a noi familiari: picche, cuori, fiori e rombi.

I giochi di carte furono introdotti dai portoghesi che arrivarono in Giappone verso la metà del XVI secolo, tanto che il termine giapponese con le quali erano indicate, *karuta*, deriva dalla parola portoghese *carta*. In particolare, le carte chiamate *tenshō karuta*, furono le prime *karuta* ad essere prodotte e utilizzate in Giappone; queste riprendevano i semi latini di bastoni, spade, coppe e denari. Tali

carte venivano anche impiegate nel gioco d'azzardo; per questo motivo nel XVII secolo lo shogunato Tokugawa ne tentò di proibire l'uso.



## SCATOLA

5

Sala IX, vetrina 11

Sempre nella stessa vetrina, più in basso è conservata una scatola, anche questa realizzata in avorio tra il XVII e il XIX secolo. Lungo tutta la superficie sono scolpiti gli animali dello zodiaco giapponese (*Jūnishi*): topo, bue/toro, tigre, coniglio, dragone, serpente, cavallo, pecora/capra, scimmia, gallo, cane e maiale/cinghiale. Tale sequenza si usava per indicare la successione degli anni e ogni creatura era anche associata a un mese specifico e a una precisa ora del giorno. Ad esempio, il mese lunare legato alla figura della scimmia era luglio mentre l'orario nella giornata ad essa relativa era tra le 16.00 e le 18.00. In particolare sulla parte frontale del contenitore si possono riconoscere a sinistra tre coniglietti, un gallo e una gallina, mentre a destra c'è una tigre che sbuca dalla vegetazione e guarda verso il cielo dove, tra le nuvole, emerge il corpo di un possente dragone. Il coperchio della scatola ha come manico la statuina di una scimmia che indossa un abito e stringe nella zampa destra un frutto mentre la sinistra è pizzicata da un granchio. La presenza di questi due animali potrebbe essere un riferimento alla favola della scimmia e del granchio. In questo racconto, in una delle tante versioni, l'egoista scimmia convince il crostaceo a cedere le sue tortine di riso in



## SAKAZUKI

6

Sala IX, vetrina 8

cambio di alcuni semi di caco. Una volta cresciuto l'albero, la scimmia ne approfitta mangiando i frutti più maturi e colpendo il povero granchio che la aspettava a terra, con quelli acerbi. Dopo aver quasi ucciso il crostaceo la famiglia di quest'ultimo si allea con il mortaio e il suo pestello, l'ape e l'uovo, tutti nemici della scimmia e insieme attuano la loro vendetta attaccando il primate. Questo contenitore è molto simile a un'altra scatola esposta sullo stesso ripiano che ha come manico del coperchio la figura di un topolino.

Nelle vetrine al centro della Sala IX, è esposta una coppetta per sake (*sakazuki*), un alcolico ottenuto dal riso fermentato, databile alla seconda metà del XIX secolo e realizzata in lacca. Sotto, sulla superficie esterna è presente la firma Kajikawa Choki o Chogi e il disegno di un ramo di bambù o di sasa, una varietà di bambù dalle foglie larghe. In particolare, i caratteri utilizzati per il nome Choki o Chogi sono quelli per indicare le pinne di pesce e di pagello, e pertanto rimanderebbero a un gioco di parole. All'interno della *sakazuki* è riprodotto un paesaggio marino: le onde del mare lambiscono una spiaggia dove è edificata una muraglia. Vicino a questa cresce rigogliosa una pianta. Tra le onde una scimmia vestita cavalca una tartaruga che sembra dirigersi verso la porta d'entrata della muraglia. Forse l'accostamento di questi due animali rimanda alla leggenda della scimmia e la tartaruga. La storia narrata è nel *Konjaku monogatarishū*, un'antologia di racconti scritta all'inizio del XII secolo. La tartaruga, che desidera avere il fegato del primate perché convinta sia una medicina efficace, con un pretesto convince la scimmia a seguirla. Quando ormai in mare aperto la scimmia scopre le intenzioni della tartaruga, l'astuto primate finge di aver dimenticato il fegato appeso su un albero



# MORIMURA HŌGI, VASSOIO

7

Sala X, vetrina 12

Ultima tappa di questo percorso seguendo le orme delle scimmie è in Sala X, la stanza dedicata alle lacche in cui è possibile approfondire la tecnica di laccatura attraverso le opere e una teca didattica con gli strumenti del laccatore e le diverse fasi della lavorazione.

Tra gli oggetti custoditi nella vetrina 12 insieme a differenti oggetti laccati è esposto un vassoio polilobato firmato sul retro dal pittore e scrittore Morimura Hōgi (1805-1862)\* e databile al periodo Edo. Esternamente, sulla cornice in lacca nera (*roiro*) dal caratteristico colore intenso e brillante si stagliano foglie, fiori e frutti, realizzati con polvere d'oro (*makie*) mentre la parte centrale è decorata con sei curiose scimmiette, due delle quali indossano degli abiti. Sono raffigurate intente in attività e gesti tipicamente umani. Partendo da destra una scimmia si arrampica su un porta abiti (*ikō*) impreziosito da racemi dorati e si aggrappa all'abito lì appoggiato, decorato con motivi di fenici e draghi, sotto il quale sbuca un'altra scimmia. Al centro del vassoio due animali stanno guardando le maschere conservate all'interno di una scatola, mentre a sinistra altre due scimmiette sono impegnate nello spostare una sfera decorata da una moltitudine di fiori e da nastri (*kusudama*). In particolare due maschere, una bianca

e una nera, potrebbero ricordare quelle usate dagli attori che interpretano rispettivamente i ruoli del vecchio bianco nell'*Okina* e dell'anziano nero nel *Sanbasō*. Questi solo una volta entrati in scena, dove si trova una scatola con dentro le maschere, le indossavano. Altro elemento legato a rituali augurali è il *kusudama*, letteralmente sfera medica, usata anticamente per allontanare spiriti maligni e malattie in particolari periodi dell'anno come Capodanno, la Festa delle bambine (*Hinamatsuri*) e il Giorno dei bambini (*Kodomo no hi*).

\*Si ringrazia il professor Aldo Tollini per la trascrizione dell'iscrizione.



## PER SAPERNE DI PIÙ

---

### Scimmia

E. Ohnuki-Tierney, *The Monkey as Mirror: Symbolic Transformations in Japanese History and Ritual*, Princeton, 1987.

### Bestiario giapponese

M. T. Orsi, *Fiabe giapponesi*, Torino, 1998.

### Lacche

M. e B. Jahss, *Inro and other miniature forms of Japanese lacquer art*, Charles E. Tuttle Company, Japan 1981, pp. 302-305.  
C. Shimizu, *Lacche giapponesi*, Milano, 1988.

### Motivi decorativi

Arte Giapponese. *Motivi decorativi nel periodo Edo (1603- 1868)*, catalogo della mostra (Arezzo, Sottochiesa di San Francesco, 7 settembre-8 ottobre 1990), Arezzo, 1990.

### Museo d'Arte Orientale

F. Spadavecchia, *Museo d'Arte Orientale di Venezia*, Milano, 2003.  
G. Poncini, *Mori Sosen «pittore di scimmie» evoluzione stilistica e confronti con una serie di sue opere appartenenti al Museo Orientale di Venezia*, in "Il Giappone", XXXII, 1992, pp. 21-61.

### Giochi

P. Maschio, *Sull'evoluzione grafica delle tensh karuta, 1600-1868*, in "Sguardi sul Giappone", settembre 2020, pp. 123-136.

### Referenze fotografiche

nr. 2, 3 su concessione del Ministero della Cultura, Direzione regionale Musei Veneto.

nr. 4 di Bettina Schindler su concessione del Ministero della Cultura, Direzione regionale Musei Veneto.

nr. 1, 5, 6, 7 di Luigi Siega su concessione del Ministero della Cultura, Direzione regionale Musei Veneto.

Tutti i diritti sono riservati

con il contributo di



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

RiVe  
Centro Studi  
Rinascimento  
Veneziano



Città metropolitana  
di Venezia



Gallerie  
Accademia,  
Venezia

PEGGY  
GUGGENHEIM  
COLLECTION



# ITINERARI NEL BESTIARIO VENEZIANO

## ITINERARIO 1

I CAMELIDI: CAMMELLI E  
DROMEDARI

## ITINERARIO 2

I CENTAURI A VENEZIA

## ITINERARIO 3

DRAGHI TRA LE CALLI  
VENEZIANE

## ITINERARIO 4

GRIFONI IN LAGUNA

## ITINERARIO 5

PASSEGGIANDO TRA I PAVONI

## ITINERARIO 6

MUSEO DI PALAZZO GRIMANI

RAPPRESENTAZIONI ANIMALI  
E ICONOGRAFIA CRISTIANA

## ITINERARIO 7

MUSEO D'ARTE ORIENTALE

CONIGLI E LEPRI –  
USAGI SULLA LUNA

## ITINERARIO 8

MUSEO D'ARTE ORIENTALE

IL DRAGO CINESE  
E LA FENICE

## ITINERARIO 9

MUSEO D'ARTE ORIENTALE

SULLE ORME DELLA SCIMMIA

## ITINERARIO 10

SULLE ALI DELL'AQUILA

## ITINERARIO 11

NEL BENE E NEL MALE:  
I LEONI AFFRONTATI

## ITINERARIO 12

LE SIRENE DELLA  
SERENISSIMA

## ITINERARIO 13

GALLERIE DELL'ACADEMIA DI VENEZIA  
'CAVE CANEM' ALLE  
GALLERIE DELL'ACADEMIA

## ITINERARIO 14

GALLERIA GIORGIO FRANCHETTI  
ALLA CA' D'ORO

L'AVIARIO DELLA CA' D'ORO

## ITINERARIO 15

COLLEZIONE PEGGY GUGGENHEIM

'BELOVED ANIMALS'  
NELLA CASA DI PEGGY  
GUGGENHEIM

## ITINERARIO 16

MUSEO DI TORCELLO

TRA NATURA E FANTASIA.  
IL BESTIARIO DI TORCELLO