

Museo d'Arte Orientale di Venezia

App Museo Orientale. Guarda, tocca, scopri!

0

Testi di approfondimento

Guida all'uso dei materiali per insegnanti e genitori



Testi di approfondimento

Guida all'uso dei materiali per insegnanti e genitori

Credits progetto

Progetto:

Fiorella Spadavecchia

Coordinamento:

Marta Boscolo Marchi

Testi:

Fiorella Spadavecchia, Marta Boscolo Marchi

Illustrazioni:

Maria Gianola

Progettazione grafica:

Leonardo Gatto

Fotografie:

Giorgio Schirato, Elisa Giacomello, Dino Zanella

Realizzazione tecnica dell'applicazione e sito web:

PSegno di Francesco Pesenti e Leonardo Gatto

Realizzazione dei materiali visivo-tattili e

redazione dei relativi testi esplicativi:

Erika Cunico, Lettura Agevolata Associazione Onlus,
Tactile Vision Onlus

Produzione del memory tattile:

Mirco Piccin, Xuni

Traduzione in lingua dei segni italiana (LIS):

Lisa Danese e Linda Cecchin, VEASYT srl

Traduzione in lingua francese:

Florence Gandolfi

Traduzione inglese:

Michael Haggerty

Voci:

Sabina Tutone, Margot Black, Florence Gandolfi

Consulenza per lingua giapponese:

Tullia Palma

Coordinamento tecnico:

Guido Jaccarino

Archivio fotografico del Polo Museale del Veneto:

Michela Sediari, Diana Ziliotto, Marina Amuro

Ufficio catalogo:

Marta Boscolo Marchi, Anna Granzotto

Ufficio comunicazione:

Alberta Facchi, Roberto Fontanari, Valter Esposito.

Assistenza informatica:

Luigi Siega

Supporto per l'utilizzo dell'applicazione al Museo:

il personale: Severina Bortolato, Sebastiano Bianca,
Ado Braido, Franca Cardinale, Antonella Cioffi,
Elisa Assunta de Concini, Luigino De Faveri, Elisa
Giacomello, Flavio Mason, Lucio Novello, Michela
Palmese, Elena Riu, Barbara Zanmarchi

Partner di progetto:

Dipartimento di studi linguistici e culturali
comparati, Università degli Studi Ca' Foscari di
Venezia;

Dipartimento di Studi sull'Asia e Africa mediterranea,
Università degli Studi Ca' Foscari di Venezia;
Lettura Agevolata Associazione Onlus

Il video delle ombre di Giava è tratto dallo spettacolo
"Lakon Anoman Duta", in scena al teatro Goldoni nel
2012, con gli artisti del Saraswati Performing Arts
Isi-Yogyakarta. Per gentile concessione della
Fondazione Giorgio Cini, Venezia

Il video sul ricamo giapponese è di Stefania Iacomi

Si ringrazia per la collaborazione la Biblioteca
Marciana di Venezia

Si ringraziano:

Giovanna Damiani, già Soprintendente della SSPSAE
e per il Polo museale della città di Venezia e dei
comuni della Gronda lagunare; Annalisa Perissa, già
responsabile dei Servizi Educativi del Museo e del
Territorio della SSPSAE e per il Polo museale della
città di Venezia e dei comuni della Gronda lagunare;
Sandra Martin; Carlo De Laurentis, Michela Mizzan

Il progetto del Polo Museale del Veneto,
App Museo Orientale. Guarda, tocca, scopri!
è stato finanziato dalla Direzione Generale per la
Valorizzazione, oggi Direzione Generale Musei,
circolare 15/2013 "Promuovere forme innovative di
partecipazione culturale".

App Museo Orientale: guarda, tocca, scopri! è stata pensata, progettata e realizzata affinché bambini e ragazzi “nativi digitali” familiarizzino con il Museo d’Arte Orientale attraverso il gioco, modalità irrinunciabile dell’apprendimento, e con gli strumenti attualmente per loro più attraenti: il telefono cellulare e il tablet. Per chi non avrà con sé il tablet ci sarà quello del Museo e per chi non lo avrà ancora usato ci sarà il personale del Museo ad aiutarlo.

L’App è dedicata a chi ha dai 5 anni ai 14 anni, ma è pensata per avvicinare al museo tutto l’ambito familiare, dai genitori ai nonni che li accompagnano nella visita.

L’applicazione è inoltre un prezioso strumento per il turismo scolastico e per la didattica con un’attenzione particolare alla presenza di piccoli e ragazzi con ridotte capacità visive, ciechi o sordi.

Gli strumenti progettati e realizzati per persone con problemi della vista e dell’udito infatti sono utili a tutti gli allievi dando così pieno significato alla parola integrazione.

Per il Museo d’Arte orientale di Venezia è un altro passo su questa via intrapresa attivando un servizio di percorsi tattili per non vedenti su prenotazione e realizzando un itinerario per sordi disponibile in Museo tramite QR-code. Partner di progetto sono Lettura Agevolata Associazione Onlus, il Dipartimento di studi linguistici e culturali comparati, Università Ca’ Foscari Venezia, il Dipartimento di Studi sull’Asia e l’Africa mediterranea, Università Ca’ Foscari Venezia.

L’applicazione, in più lingue, prevede l’esplorazione del Museo insieme ad un personaggio guida, una simpatica scimmietta, entrando in cinque “stanze”, e nel deposito del Museo, che, sfatando il luogo comune del magazzino polveroso, viene proposto come luogo della conservazione perfettamente organizzato.

Si scoprono oggetti misteriosi e non. Si gioca. Ci si cimenta con il giapponese. Si propongono brevi filmati, fiabe, e un tour del museo a misura di bambino.

I contenuti, le fiabe, i giochi vengono trasferiti e comunicati ai ragazzi ipovedenti e ciechi con i preziosi libricini progettati e realizzati da Erika Cunico.

Nel sito internet orientalevenezia.it approfondimenti e curiosità.

L’App è stata interamente finanziata dal Ministero dei Beni delle Attività culturali e del Turismo che ha selezionato il progetto di Fiorella Spadavecchia tra quelli presentati in risposta alla Circolare n. 15 del 2013. L’entrata in bilancio della somma stanziata a novembre 2014 e vicende, di non poca incisività come, per esempio, la riorganizzazione del Polo Museale Veneziano, in Polo Museale del Veneto, hanno procrastinato la conclusione del lavoro che è stato realizzato da una équipe di esperti coordinati da Marta Boscolo Marchi. A tutti quelli che hanno concorso con competenza, passione e impegno alla realizzazione di questo, ci auguriamo fortunato, strumento educativo va un caloroso grazie e l’impegno del Museo d’Arte Orientale di Venezia a proseguire nella sua missione di centro di diffusione della cultura giapponese, cinese, indonesiana, occasione di accostarsi a culture diverse per imparare a vivere la diversità come valore.

IL DIRETTORE
DEL POLO MUSEALE DEL VENETO
Daniele Ferrara

Indice

6 **Contenuto dei fascicoli**

7 **Come utilizzare fascicoli e materiali**

8 **Fascicolo 1, Armi e armature**

- 8 Spade giapponesi
- 10 Lama di *katana*
- 11 *Lo tsuba*
- 12 Il drago
- 13 La fenice
- 13 Giochi: segui il percorso

15 **Fascicolo 2, Giochi e *sakazuki***

- 15 *Sakazuki*
- 15 *I mon*
- 19 Gioco: il memory tattile

22 **Fascicolo 3, Strumenti musicali e *kimono***

- 22 *Il kimono*
- 23 *Il kimono: la lunghezza delle maniche*
- 24 Dimensione strumenti
- 24 *Shamisen*
- 25 *Koto*
- 27 *Shō*
- 28 Come si suona lo *shō*
- 29 Giochi: il labirinto

30 **Fascicolo 4, Corredi di nozze**

- 30 La scrittura giapponese: i *kanji*
- 31 Giochi: trova il *kanji*

32 **Fascicolo 5, Teatro delle ombre**

- 32 Figura del *wayang*
- 33 Figure del *wayang*: profilo
- 34 Gioco: trova l'intaglio
- 35 Gioco: ritaglia e costruisci la figura del *wayang*

Contenuto dei fascicoli

Questi fascicoli e i diversi materiali a corredo fanno parte del progetto “App Museo Orientale. Guarda, tocca, scopri!”. Tale progetto, che si rivolge a ragazzi dai 5 ai 14 anni, intende trasformare il Museo in un luogo di visita attiva e aperto a tutti, fonte di continui stimoli, comunicando contenuti rigorosamente scientifici ma in forma divertente, con particolare attenzione alle esigenze dei disabili sensoriali.

I fascicoli numerati da 1 a 5 sono pensati per essere fruibili da tutti i ragazzi, che siano essi vedenti, non vedenti o ipovedenti, grazie all’utilizzo congiunto di testi in nero e in braille, e alle illustrazioni sia visive che tattili. Possono altresì essere d’interesse per persone di tutte le età. Ciascun fascicolo tratta uno o più argomenti, rappresentativi dei contenuti di ciascuna sala del museo, seguendo le varie tappe della visita museale. Ogni fascicolo è strutturato in 4 parti:

- La prima parte presenta una breve favola, stampata a grandi caratteri e in braille. Tale storiella, tratta dai racconti tradizionali giapponesi, introduce ai temi trattati nel fascicolo, facendo a volte riferimento a un oggetto particolare della collezione museale.
- La seconda parte consiste in una piccola guida della sala o delle sale del museo che trattano degli argomenti in questione, redatta sempre sia a grandi caratteri che in braille. Nel testo si fa inoltre riferimento ad alcuni degli oggetti che è possibile toccare dal vero al museo, e che sono a disposizione delle persone con disabilità visiva durante le visite guidate.
- La terza parte presenta una serie di tavole didattiche che illustrano mediante disegni sia visivi che tattili (da utilizzare congiuntamente al testo di spiegazione e approfondimento), alcuni oggetti e tematiche della collezione museale.
- Sono proposti infine una serie di giochi, che permettono di consolidare e approfondire gli argomenti appresi mediante le tavole didattiche in maniera ludica. Permettono inoltre di affinare le capacità di esplorazione tattile e la motricità fine.

Questo fascicolo contiene invece tutti i testi di spiegazione delle schede didattiche e le istruzioni dei giochi, a uso di insegnanti e genitori.

Tutti i fascicoli possono anche essere scaricati dal sito del progetto orientalevenezia.it

Come utilizzare fascicoli e materiali

I diversi contenuti dei fascicoli e i giochi proposti sono pensati per essere fruiti da bambini e ragazzi tra i 5 e i 14 anni (ma anche di età superiore), compresi quelli con disabilità visiva, e costituire uno strumento d'integrazione scolastica. Tali fascicoli sono pensati per essere uno strumento didattico da fruire non solo durante la visita museale, ma soprattutto prima, come strumento di preparazione, e dopo, per richiamare e consolidare l'esperienza avuta presso il Museo.

I disegni visivo-tattili proposti e i diversi giochi, sono stati studiati per essere di semplice comprensione per tutti. Tuttavia alcuni possono essere più complessi di altri e presentare differenti gradi di difficoltà.

Per utilizzare al meglio tali materiali è opportuno dunque che un adulto (genitore, insegnante ecc...) valuti se ciascuna storiella, tavola didattica o gioco, sia adatto o meno all'età, alle capacità e alle conoscenze pregresse del ragazzo/ragazzi che li devono fruire, e che supervisioni e guidi nel primo utilizzo dei materiali.

In questo fascicolo sono raccolti tutti i testi di spiegazione delle diverse tavole didattiche visivo-tattili, indispensabili per interpretare correttamente le immagini e approfondire i contenuti. I testi sono redatti in modo semplice e sintetico, e costituiscono una traccia per insegnanti e genitori, che sono invitati a rielaborarli a piacimento, variandone il grado di approfondimento e le terminologie utilizzate secondo le necessità. Tali testi di spiegazione devono essere letti prima e/ o durante la lettura visiva e/o tattile delle immagini.

È importante ricordare che esaminare una figura attraverso il tatto o con un residuo visivo limitato può richiedere molto più tempo, quindi è importante non mettere fretta nella lettura. Fondamentale inoltre incoraggiare il ragazzo con disabilità visiva a chiedere aiuto se necessario e offrire ogni informazione e descrizione aggiuntiva che possa essere di aiuto.

In questo fascicolo sono inoltre contenute le istruzioni dei diversi giochi proposti, con suggerimenti pratici su come adattarne il grado di difficoltà. Tutti i giochi sono stati studiati per poter essere fruiti da ragazzi non vedenti, ma ovviamente possono benissimo essere proposti anche agli altri bambini, che possono decidere se giocare guardando, o mettere alla prova le proprie capacità tattili giocando a occhi chiusi o bendati.

Fascicolo 1, Armi e armature

Spade giapponesi

In questa tavola sono analizzate quattro differenti tipologie di armi da taglio giapponesi: *tachi*, *katana*, *wakizashi* e *tantō*. Le spade sono rappresentate schematicamente complete di fodero (il contenitore che serve a proteggere la lama nel trasporto, chiamato in giapponese *saya*), con l'impugnatura a sinistra e la punta a destra. Sono posizionate in ordine, dalla più lunga alla più corta.

Partendo dall'alto del foglio, appena sotto il titolo, troviamo la spada chiamata *tachi*. È una spada lunga, con una lama superiore ai 70 cm e una curvatura molto accentuata verso l'alto. Sull'estrema sinistra è possibile sentire l'elsa della spada. L'impugnatura si conclude con lo *tsuba*, rappresentata nel disegno da un grosso tratto a rilievo perpendicolare al manico. Lo *tsuba* è un disco metallico finemente decorato posto tra il manico e la lama a protezione della mano. Sull'impugnatura è inoltre possibile sentire due piccoli puntini a rilievo. Quello più a sinistra indica la posizione del *menuki*, un piccolo scudetto di metallo con figure in rilievo fissato su entrambi i lati dell'impugnatura. Il secondo punto indica la posizione del *mekugi*, il perno di bambù che fissa la lama della spada all'impugnatura. A destra dello *tsuba* troviamo invece il sistema di fissaggio della spada all'*obi*, cioè alla cintura del guerriero, con due anelli metallici su cui viene fissato un cordone chiamato *obitori*, qui raffigurato da una linea tratteggiata. Veniva portata sul fianco sinistro con la parte tagliente rivolta verso il basso.

Il *tachi* è un'arma nata per i guerrieri a cavallo. La lama curva sostituì infatti la lama dritta perché permetteva di aumentare la forza con cui si colpiva il nemico, e soprattutto era più resistente e non si spezzava quando veniva utilizzata con violenza. Il *tachi* venne successivamente sostituito in battaglia dalla *katana*. Diventò però una spada da parata e cerimonia, riservata ai nobili di corte. A seconda del rango del suo possessore era stabilito se le guarnizioni dovessero essere d'oro, d'argento o di altro metallo, e il colore della seta dei cordoni.

Sotto al *tachi* troviamo la *katana*. È una spada leggermente più corta, con una lama lunga 60/70 cm, leggermente arcuata verso il basso. Veniva portata infilata nella cintura con il filo della lama rivolto verso l'alto. Questo permetteva

di poterla sguainare velocemente con abili movimenti, e che in nessun modo il filo della lama potesse danneggiarsi con il tempo sfregando contro l'interno del fodero. Nonostante permettesse di stoccare efficacemente, veniva usata principalmente per colpire con dei fendenti ed era impugnata a una o due mani. Anche in questo disegno possiamo sentire, sull'estrema sinistra, l'impugnatura della spada che si conclude con lo *tsuba*, e i due piccoli puntini a rilievo che indicano il *menuki* e il *mekugi*. Solitamente il manico in legno era ricoperto di pelle di razza, e fasciato con lacci di seta o di cuoio che lasciavano intravedere i *menuki*. Lo *tsuba* era finemente intagliato, spesso un'opera d'arte.

A destra dello *tsuba* troviamo, nel disegno tattile, un grosso trattino in rilievo attraverso cui passa una linea tratteggiata. Il trattino rappresenta il *kurigata*, un'asola di corno o di metallo presente sul lato esterno del fodero della spada. Entro quest'asola passa il *sageo* (rappresentato dalla linea tratteggiata), cioè un lungo nastro di seta che serviva a fissare l'arma alla cintura. L'arma era portata di solito dai membri della classe guerriera insieme al *wakizashi*, rappresentato più in basso nel foglio.

Il *wakizashi*, o spada corta, era lungo circa 50 cm, ed era usato per finire nemici disarmati o per commettere *harakiri* o *seppuku*, il rituale per il suicidio in uso tra i samurai per riparare a una colpa commessa e non morire in maniera disonorevole o per non cadere in mano ai nemici. In questo rituale il samurai si suicidava puntando l'arma al ventre. Perché la pancia? Perché si pensava fosse la sede dell'anima. Mentre lui si feriva l'addome, dietro di lui un suo amico samurai era pronto a tagliargli la testa, così il dolore per la ferita alla pancia non avrebbe potuto sfigurargli il volto. Per questo motivo il *wakizashi* era soprannominato anche "guardiano dell'onore". *Katana* e *wakizashi* insieme costituivano la coppia di spade chiamata *daishō*, portata di diritto dai soli samurai.

Per ultimo, nella parte inferiore del foglio, troviamo il *tantō*, un pugnale con una lama lunga fino a 30 cm. Alcuni modelli di *tantō*, come quello qui disegnato, non erano dotati di *tsuba*. In battaglia il pugnale era tenuto dietro la schiena, per non intralciare nell'estrazione della *katana* e del *wakizashi*. Il pugnale accompagnava il samurai anche nella vita quotidiana, unica arma permessa all'interno delle case altrui. Come il *wakizashi*, il *tantō* era a volte usato per commettere *seppuku* o *harakiri*. I *tantō* erano spesso simboli di potere e per questo finemente decorati con le tecniche del *makie*, la lacca dorata.

Lama di *katana*

Nella spada giapponese la lama è l'elemento più importante ed è quello che la rende unica rispetto a tutte le altre armi bianche del mondo. Le sue eccezionali qualità derivano dal tipo di acciaio utilizzato e dalla tecnica lunga e complessa usata nel costruirle, unica al mondo.

Per forgiare la *katana* si partiva da un blocchetto d'acciaio chiamato *tamahagane*, cioè acciaio gioiello, che veniva riscaldato, martellato e ripiegato in due. Quest'operazione di piegatura veniva fatta molte volte. Ad ogni piegatura il numero degli strati veniva raddoppiato: con la prima piegatura da 2 strati se ne ottenevano 4, con la seconda 8 e così via. Alla fine della lavorazione, dopo 15 ripiegature, si arrivava ad avere 32.768 strati. Questo altissimo numero di strati era necessario per rendere la lama flessibile ma allo stesso tempo molto dura. L'estrema durezza permetteva inoltre di affilare molto la spada e renderla molto molto tagliente. Successivamente veniva definita la forma della lama: la lunghezza, la curvatura, la forma della punta. Il filo della lama veniva poi indurito mediante la tempra, che consiste nel brusco raffreddamento del metallo dopo averlo portato ad alta temperatura. Infine la lama veniva lucidata con pietre ruvide e barrette di acciaio.

In questa tavola si illustrano attraverso tre semplici disegni le principali caratteristiche della lama della *katana*. Partendo dall'alto, sotto al titolo, troviamo il disegno della lama vista frontalmente. Sulla sinistra troviamo il *nakago*, cioè il codolo della lama, che è la parte che si infila nel manico in legno della spada. Sul *nakago* è possibile sentire un piccolo punto in rilievo, che indica il foro per il *mekugi*, il perno di bambù che fissa la lama della spada all'impugnatura. Sul *nakago* solitamente era incisa la firma del costruttore. Spostandoci leggermente verso destra possiamo percepire una forma rettangolare. È l'*habaki*, un manicotto metallico infilato sulla lama, sul quale si incastra lo *tsuba* e si aggancia il fodero. Proseguendo verso destra incontriamo il corpo della lama vero e proprio. La parte tagliente (il filo della lama) è rivolta verso l'alto. La spada termina con una punta chiamata *kissaki*, che può avere forme leggermente diverse. Dentro il profilo esterno della spada si può sentire una sottile linea a rilievo. Si tratta dello *shinogi*, la linea di divisione tra piani diversamente inclinati della lama. È possibile sentire poi un'area rettangolare allungata delimitata nel disegno tattile da una sottile linea tratteggiata. In questa zona veniva solitamente inciso un raffinato disegno decorativo chiamato *horimono*, raffigurante molte volte un drago stilizzato.

In basso a sinistra è riportata invece la sezione della lama di una *katana*. La sezione della lama poteva essere leggermente diversa a seconda della tipologia.

In basso a destra troviamo invece un particolare ingrandito della parte finale della lama. In questo disegno si evidenzia una caratteristica tipica della spada giapponese dovuta alla tecnica di tempra utilizzata. Per temprare la lama questa veniva infatti cosparsa con diversi tipi di argilla, con spessore diverso, che resistono in modo differente al calore, poi la si scaldava fino a renderla incandescente e la si raffreddava di colpo in acqua tiepida. Più sottile era lo strato di argilla e più l'acciaio diventava duro quando si raffreddava. Questa particolare tecnica di tempra permetteva di ottenere un dorso più flessibile ed un filo più duro. La differenza di tempra tra il dorso della spada e la parte affilata produceva una linea irregolare di colore un po' diverso sul tagliente, detta *hamon*. La parte di *hamon* in corrispondenza della punta della lama si chiamava invece *bōshi*. In questo disegno è riportato l'*hamon* e il *bōshi* di una spada presente nella collezione del museo. In questo caso l'*hamon* è molto ondulato e irregolare, ma poteva essere anche perfettamente dritto, solo leggermente mosso o a zig zag. Dalla forma dell'*hamon* un esperto di spade può capire quando e dove la spada è stata fatta.

Lo *tsuba*

In questa tavola, in alto al centro, è raffigurato a dimensioni reali lo *tsuba*, il disco metallico posto tra l'impugnatura e la lama a protezione della mano. Nel disegno si possono distinguere tre fori.

Nel foro centrale veniva infilata la lama della spada. Nel foro di destra veniva infilato il *kozuka*, l'impugnatura di un piccolo coltello, la cui lama andava ad infilarsi a sua volta in una fenditura del fodero. Nel foro di sinistra, dalla caratteristica forma trilobata, veniva invece infilato il *kōgai*, uno spillone per capelli.

Lo *tsuba* aveva di solito una forma circolare, come in questo disegno, oppure poteva essere leggermente ovale o squadrato. Era riccamente decorato, il metallo con cui era fatto era inciso e modellato con figure di animali, fiori, personaggi di antiche leggende che i samurai conoscevano bene e che li spronavano al coraggio in battaglia e alla fedeltà al proprio signore. Al museo se ne possono toccare alcuni dal vero.

Sotto il disegno dello *tsuba*, in basso nel foglio, è disegnato il *kozuka*, il piccolo coltello di cui si può distinguere il manico a sinistra, e la lama a destra. Più in basso ancora è disegnato il *kōgai*, lo spillone per capelli.

Il drago

Gli animali fantastici in oriente sono tanti. In questa tavola è raffigurato un drago, animale della mitologia cinese e giapponese, che veniva raffigurato come elemento decorativo su moltissimi oggetti: vasi, dipinti, abiti e tessuti, lame delle spade giapponesi ecc...

Il drago in oriente ha un lungo corpo di serpente, con una lunga cresta a zig-zag sul dorso. Ha la criniera di un leone e dei lunghi baffi filiformi. Sulla testa ha due corna simili a quelle dei cervi. Le sue quattro zampe sono possenti come quelle della tigre e sono armate di artigli formidabili come quelli dell'aquila. Come molte creature mitologiche è raffigurato dunque come un insieme di varie specie animali.

A differenza del drago occidentale il drago orientale non ha le ali, anche se è comunque capace di volare. Considerato una creatura magica, ha il potere di allungare ed accorciare il suo corpo, di trasformarsi in qualsiasi essere e di rendersi invisibile. Inoltre non è considerato una creatura malefica come in occidente, ma un essere positivo e di grande saggezza. È portatore di ricchezza e prosperità per chi lo rispetta, ma è causa di sventura e disastri per chi non lo ascolta e si fa beffe dei suoi insegnamenti. I draghi controllano la pioggia, i fiumi, i laghi e i mari. Possono allontanare gli spiriti malvagi, proteggere gli innocenti e dare sicurezza.

Secondo le credenze giapponesi il soffio del drago si trasforma in nuvole dalle quali può scendere la pioggia o il fuoco. I cinesi pregavano il drago nei momenti di siccità perché portasse le piogge per l'irrigazione delle coltivazioni. Solitamente i draghi giapponesi erano raffigurati con 3 artigli. Quelli cinesi invece con 4. Se raffigurato con 5 artigli il drago era invece simbolo dell'imperatore stesso. Le credenze cinesi affermano anche che alla morte l'imperatore volasse in cielo sotto forma di drago. Anche il trono dell'imperatore era chiamato il "Trono del Drago".

Il drago verde o blu è anche una delle quattro creature leggendarie che governano i punti cardinali, assieme alla fenice rossa (sud), alla tartaruga nera (nord) e alla tigre bianca o al *Kirin* (ovest). Il Drago è il guardiano dell'est e si associa alla primavera. Il drago, inoltre, è uno dei 12 segni dello zodiaco cinese.

La fenice

In questa tavola è raffigurato un altro importantissimo animale leggendario: la fenice. Si tratta della regina degli uccelli, un uccello bellissimo e immortale, signora del fuoco. La fenice raffigurata in questa tavola a rilievo è in particolare la riproduzione della fenice raffigurata su uno *shō* (uno strumento musicale) esposto al museo.

Come il drago o altri animali mitologici la fenice è composta da un insieme di tanti animali diversi. In Cina veniva spesso rappresentata, come in questo disegno, con la testa e la cresta di un fagiano, grandi occhi allungati e un becco a punta leggermente curvo, il collo lungo e il corpo simile a quello del pavone o dell'uccello del paradiso, con grandi ali e una lunga coda fluente e ramificata, con piume colorate. Ha lunghe zampe munite di artigli. Il modo di raffigurarla poteva comunque variare, perché gli artisti hanno sempre cercato di darle un aspetto maestoso e aggraziato e i più begli attributi di tutti gli animali.

Secondo le leggende cinesi, quando si alza in volo la fenice è sempre accompagnata da un seguito di uccelli. Quando appare sulla terra cammina senza sfiorare l'erba e senza calpestare gli insetti e gli altri esseri viventi. Si posa esclusivamente sui rami dell'albero della paulonia, si nutre solo di semi di bambù e si abbevera a fonti limpide. Il suo canto è bellissimo e composto dalle cinque note musicali della scala cinese. Per questo è spesso raffigurato sugli strumenti musicali, in particolare su quelli a fiato.

Appare molto raramente e solo in tempo di pace e di prosperità, o per annunciare la nascita di un grande uomo.

In Cina e in Giappone la fenice, come il drago, è un simbolo imperiale e rappresenta il potere, la bellezza, la prosperità e la longevità. Sempre nella cultura cinese il drago e la fenice quando sono raffigurati insieme sono simboli dell'imperatore (il drago) e dell'imperatrice (la fenice). Rappresentano insieme la perfezione di una coppia, e per questo motivo i due animali erano raffigurati nelle celebrazioni di nozze come buon auspicio.

Come già visto per il drago, la fenice rossa è uno dei quattro animali leggendari che governano i punti cardinali e le stagioni. È guardiana del sud e si associa all'estate e al fuoco.

Giochi: segui il percorso

Sono proposti tre diversi giochi, in ordine di difficoltà crescente, in cui il ragazzo deve seguire con le dita uno o più percorsi, a volte sinuosi, a volte a zig-zag,

tracciati con differenti textures. Lo scopo di questi giochi, oltre a quello di divertire il bambino, è quello di sviluppare la motricità fine e la capacità di discriminazione tattile, imparando a riconoscere i vari tipi di linea, a seguirli con facilità e a “ritrovare la strada” quando percorsi diversi si intersecano.

Si tratta di giochi semplici, adatti anche ai bambini non vedenti più piccoli. I bambini vedenti possono giocarci ad occhi chiusi, per sperimentare e allenare il senso del tatto.

Fascicolo 2, Giochi e *sakazuki*

Sakazuki

In questa tavola sono raffigurate diverse viste di un *sakazuki*, una coppetta utilizzata per bere il *sake* nelle occasioni speciali. Il *sake* è una bevanda alcolica che si ottiene dalla fermentazione del riso.

I *sakazuki* sono coppette circolari poco profonde, con diametro che può variare da 10 a 22 cm o poco più e altezza da 3 a 7 cm, con un piedino cilindrico sotto.

In alto al centro della tavola è raffigurata, a dimensioni reali, la vista dall'alto di una coppetta del diametro di 10 cm.

Più in basso nel foglio è raffigurata invece la vista frontale, in cui si può percepire anche il piedino cilindrico che la sorregge.

Più in basso ancora è raffigurata invece la sezione della coppetta.

I *sakazuki* erano fatti in legno leggero e ben stagionato su cui venivano applicati a pennello tanti strati di lacca e sugli ultimi strati polveri e sottili lamine d'oro. Questa tecnica, in cui i giapponesi furono maestri, si chiama *makie*. I *sakazuki* avevano spesso decori di lacca dorata su uno sfondo di lacca rossa. Erano realizzati in servizi da 3, 5 o 7 pezzi di dimensioni diverse ma con lo stesso motivo decorativo.

Al museo ad esempio è esposto un set di *sakazuki* con scene del matrimonio dei topolini. Proprio quello raccontato nella storiella! Nella coppetta più piccola è raffigurata la presentazione dei doni, in un'altra la vestizione della sposa, poi ancora il corteo nuziale e infine la cerimonia.

I *mon*

In queste tavole a rilievo sono rappresentati alcuni *mon*, gli stemmi giapponesi raffigurati sulla maggior parte degli oggetti esposti al Museo d'Arte Orientale di Venezia, dai *kimono*, alle armi e armature, agli oggetti per la casa.

Il *mon* (o *kamon*) è uno stemma di famiglia che viene tramandato attraverso le generazioni. Inizialmente solo le famiglie aristocratiche avevano degli stemmi, che utilizzavano per distinguersi, soprattutto in battaglia. In seguito i *mon* vennero adottati anche dalla gente comune. Dato che la società del tempo

era principalmente analfabeta, i *mon* divennero infatti un utile strumento di riconoscimento anche per i mercanti, gli artigiani, ecc...

C'erano alcune regole sulla scelta e l'utilizzo dei *mon*. Era considerato scorretto utilizzare lo stesso stemma che era già stato scelto da qualcun altro, offensivo o persino proibito utilizzare quello di una persona di un'elevata classe sociale.

Occasionalmente i capi dei clan permettevano l'utilizzo dei loro *mon* come ricompensa. Ciò veniva considerato un grande onore.

Esistono migliaia di *mon*, con moltissimi soggetti diversi o varianti di uno stesso soggetto. Il disegno consiste solitamente nella stilizzazione di una pianta, un animale, un oggetto terreno o celeste. Altri simboli utilizzati sono le forme geometriche o gli ideogrammi (*kanji*).

1 - il crisantemo

Il crisantemo è un fiore che conta più di 200 specie differenti. In giapponese si pronuncia *kiku*, che è anche un nome di donna molto comune.

Il fiore arrivò in Giappone più o meno alla fine dell'VIII secolo dalla Cina, portando con sé una serie di superstizioni e leggende, come ad esempio la credenza che abbia il potere di allungare la vita. Da questa credenza deriva uno dei soprannomi del crisantemo, cioè "ennenso" o pianta della longevità. Un altro soprannome del crisantemo è *nikka*, cioè splendore del sole, nome che deriva dalla sua somiglianza con un sole stilizzato. Dunque in oriente, al contrario dell'occidente, il crisantemo non è associato ai funerali ma simboleggia pace, nobiltà e lunga vita.

In questa tavola è raffigurato un crisantemo con sedici petali e disco centrale. Questo è uno stemma importante in Giappone: lo stemma della famiglia imperiale. Il crisantemo con sedici petali era riservato all'imperatore. Varianti dello stemma con un numero differente di petali potevano essere usati da altri membri della famiglia. A volte a chi riceveva i favori dell'imperatore era concesso di utilizzare un *mon* che incorporasse il crisantemo come segno di ricompensa e lealtà all'Imperatore.

Questo stemma è ancora oggi raffigurato sul passaporto giapponese e sui distintivi indossati dai membri del Parlamento.

2 - la malvarosa

La malvarosa o malvone, *aoi* in giapponese, è una pianta ornamentale molto diffusa, originaria del Giappone. Ha fiori a forma di campanella molto grandi e vistosi. Le foglie possono essere a forma di cuore oppure lobate, a seconda della specie.

Nella tavola tattile, a sinistra, è rappresentato il più importante degli stemmi raffigurante il malvone: quello utilizzato dalla famiglia Tokugawa, che detenne il potere dal 1603 al 1867. Il periodo Edo è conosciuto infatti anche come “periodo Tokugawa”, dal nome della casata.

Lo stemma raffigura tre foglie di malvarosa a forma di cuore, disposte all'interno di un cerchio, con la punta della foglia rivolta verso il centro. Questo stemma è conosciuto anche con il nome di “triplo malvone”.

Per non complicare eccessivamente il disegno tattile non sono state qui raffigurate le nervature delle foglie. Per capire come queste erano fatte basta esaminare la singola foglia di malvarosa rappresentata ingrandita più a destra nel foglio, e raffigurata con la sola linea di contorno. È possibile seguire il profilo esterno della foglia, a forma di cuore capovolto, con in basso un piccolo gambo triangolare. All'interno le nervature sono disegnate creando un prezioso motivo geometrico ornamentale.

3 - la paulonia

La paulonia (o paulownia), *kiri* in giapponese, è un albero originario della Cina. Le enormi foglie hanno forma cuoriforme, a volte a tre lobi poco incisi, e possono superare i 30 cm di lunghezza. Sono verticillate a tre, cioè da ogni nodo del ramo spuntano tre foglie disposte a ventaglio. I fiori profumati sbocciano fra maggio e giugno. Sono raggruppati in grappoli a pannocchia che salgono verso l'alto, lunghi fino a 30 cm. I singoli fiori sono a forma di campanella, di colore azzurro-lavanda, bianco o lilla. Si credeva che la fenice, l'uccello leggendario, si posasse solo sui rami di questo albero.

Il *mon* con paulonia qui raffigurato è lo stemma araldico più popolare in Giappone, simbolo di potere e autorità.

Da un unico punto centrale partono a ventaglio tre grandi foglie leggermente lobate, disegnate con una campitura unica a rilievo (per non complicare eccessivamente il disegno tattile non sono state raffigurate le nervature delle foglie). Sopra il ventaglio formato dalle tre foglie si elevano verso l'alto tre infiorescenze, di cui la centrale più lunga. Dal rametto centrale delle due infiorescenze laterali si sviluppano tre boccioli, mentre da quello dell'infiorescenza centrale si sviluppano cinque boccioli.

Questo *mon* rappresenta lo stemma imperiale, secondo solamente al crisantemo, al quale viene spesso accostato per simboleggiare il trono giapponese. Esistono infinite varianti di questo stemma, ottenute modificando la forma e le dimensioni dei boccioli e delle foglie. Nel corso dei secoli infatti, moltissime famiglie aristocratiche ottennero l'autorizzazione a usare questo *mon*.

4 - luna e stella

In Giappone si credeva che ogni persona avesse una stella guardiana stabilita in base al giorno di nascita e che alcune costellazioni potessero esercitare influenze protettive. Per questo motivo, disegni di stelle circolari divennero uno dei motivi decorativi più comuni per abiti e carrozze dell'aristocrazia. Inoltre simboli di stelle e costellazioni furono molto usati anche dalla classe guerriera perché ritenuti fortunati, eleganti e facilmente riconoscibili.

Questo mon raffigura una falce di luna (*han-getsu*) e una piccola stella tonda (*hoshi*). La falce di luna è crescente, segno di buon auspicio.

5 - sole e pianeti

Questo mon raffigura otto piccoli cerchi disposti attorno ad un cerchio centrale più grande. Prende il nome di *Kuyo mon* e rappresenta i pianeti del sistema solare che ruotano attorno al sole.

6 - tomoe

Questo mon rappresenta tre *tomoe* che si inseguono l'un l'altro a formare un cerchio. Un *tomoe* è una forma giapponese astratta che letteralmente significa "vortice" e che assomiglia ad una virgola. Assomiglia inoltre alla forma dei *magatama*, delle perle curve realizzate in vari materiali, spesso ritrovate nelle tombe preistoriche giapponesi e ritenute da alcuni studiosi stilizzazioni di un serpente, divinità delle religioni primitive.

Esistono molte varianti di questo simbolo, che è entrato a far parte della simbologia di molte religioni orientali. Tra le varianti troviamo il famoso simbolo cinese dello *yin-yang*, formato da due *tomoe* che si completano.

La versione più diffusa è comunque quella qui rappresentata, con tre *tomoe* che si inseguono a formare un cerchio. Questa composizione è detta anche *yin-yang-yuan* o *triplo taijitu* ed è il simbolo della triplicità dell'energia cosmica shintoista, una religione orientale. Due delle tre parti rappresentano i due principi polari, *yin* e *yang*, la terza parte rappresenta l'universo, ossia ciò che nasce dall'interazione dei due principi primordiali.

È un disegno piuttosto comune sugli stemmi delle famiglie giapponesi. Alla fine del periodo feudale il *tomoe* era secondo solo alla paulonia per popolarità.

7 - il levachiodi

Questo *mon* raffigura un grande quadrato ruotato di 45 gradi, con all'interno un quadrato più piccolo. Il tutto inscritto in un cerchio.

Il semplicissimo disegno di un quadrato più piccolo all'interno di quadrato più

grande è una forte stilizzazione di un antico strumento usato dai carpentieri giapponesi per rimuovere i chiodi.

Questo è uno dei *mon* più diffusi tra le famiglie di guerrieri di alto rango. Poteva infatti essere riconosciuto facilmente anche da lunghe distanze, caratteristica molto apprezzata nel campo di battaglia. Il richiamo al levachiodi e all'azione di fare leva dà inoltre a questo simbolo un senso di grande potere, che lo rende molto adatto a rappresentare un guerriero. Questo senso di potere emerge anche in uno dei nomi alternativi di questo simbolo cioè *manryoku* che significa "potere moltiplicato per mille".

8 - igeta

Questo *mon* rappresenta invece un'*igeta*, cioè una vera da pozzo vista dall'alto, inserita in un cerchio. Il termine *igeta* indica qualsiasi gruppo di elementi disposti a formare una griglia. In Giappone infatti molto spesso la costruzione che sta sopra alla canna del pozzo a protezione della sua apertura è formata da una serie di travi di legno incrociati tra loro.

Il motivo a griglia era molto utilizzato, rielaborato in infinite varianti, nei *mon* giapponesi. Non sembra che l'*igeta* abbia qualche significato particolare, ma veniva utilizzato principalmente per la sua semplice bellezza. Inoltre la griglia formata da due linee verticali incrociate con due linee orizzontali è anche un ideogramma contenuto in molti cognomi giapponesi.

9 - il fulmine

Questo *mon*, che sembra una spirale quadrata, è in realtà la stilizzazione di un fulmine (*ina-zuma bishi*), in forma di rombo (o losanga). *Bishi* infatti significa losanga in giapponese.

Gioco: il memory tattile

È qui proposto il famoso gioco del memory, in versione tattile. Sulle vari tessere sono raffigurati i *mon* analizzati nelle tavole tattili.

Anche in Giappone si giocava ad un gioco simile al nostro memory, chiamato *kai-awase*. Al posto delle tessere erano utilizzate le due metà (valve) di una conchiglia, su cui erano dipinti alcuni versi di una stessa poesia o lo stesso disegno (di solito fiori o scene di racconti tradizionali). La particolarità era che ogni valva di conchiglia si chiudeva perfettamente solo con la propria compagna. E le conchiglie erano 360!

Per giocare serviva una coppia di contenitori (*kaioke*) in cui mettere le conchiglie. Ogni coppia veniva divisa e le conchiglie messe metà da una parte e metà dall'altra. Le conchiglie erano poi poste sul *tatami* con il lato concavo verso il basso. Proprio come nel nostro memory, il gioco consisteva nel sollevare una valva e cercare poi l'altra, magari sollevata in precedenza e riposta, combaciante sia nella forma che nel contenuto.

Per tradizione questo gioco faceva parte dei corredi di nozze, perché le conchiglie alludevano alla fedeltà coniugale, potendo ogni valva combaciare solo con un'unica altra valva, ossia quella da cui era stata separata inizialmente. Al museo sono esposti alcuni *kaioke* e coppie di conchiglie dipinte.

Come si gioca

Il gioco è composto da 9 coppie di tessere uguali e da una base componibile su cui riporre. La base componibile permette di scegliere il grado di difficoltà del gioco, e se giocare con 6, 12 o 18 tessere (rispettivamente 3, 6, o 9 coppie).

Nel gioco, le tessere delle coppie scelte per giocare devono essere mescolate e disposte a faccia in giù sulla base di legno. I giocatori, a turno, scoprono due tessere; se queste formano una "coppia", vengono incassate dal giocatore di turno, che può scoprirne altre due; altrimenti, vengono nuovamente coperte e rimesse nella loro posizione originale sul tavolo, e il turno passa al prossimo giocatore. Vince il giocatore che riesce a scoprire più coppie.

È possibile giocare da soli o con più giocatori. I ragazzi vedenti o ipovedenti possono scegliere se giocare guardando o bendati.

Se si gioca alla versione tattile è possibile rendere il gioco più semplice non solo scegliendo un numero minore di tessere, ma anche variando leggermente le regole. Ad esempio si può scegliere di non capovolgere le tessere, ma di lasciarle "a faccia in su". Il bambino dovrà cercare le coppie toccando, tastando con i polpastrelli le diverse tessere. Ovviamente un "supervisore" dovrà dare dei tempi, per esempio 10 secondi ad ognuno dei giocatori per cercare le coppie. Oppure può essere il supervisore a proporre di volta in volta quale tessera cercare, in mezzo a tutte le altre tessere disposte a faccia in su.

Le basi in legno del memory tattile sono state studiate in modo che il gioco possa essere utilizzato anche come strumento didattico utile nella scuola dell'infanzia per avviare il bambino cieco a familiarizzare con lo schema del braille. Ciascuna base in legno propone infatti una disposizione delle tessere secondo lo schema 3x2 di una cella braille.

Utilizzando queste basi è possibile proporre tutta una serie di attività:

Su una delle basi in legno l'insegnante può posizionare alcune tessere (a faccia in su o a faccia in giù a seconda dell'obiettivo prefissato) e chiedere al bambino di riprodurre la stessa sequenza nella sua base. L'obiettivo di questo gioco è favorire i prerequisiti del tatto e l'acquisizione delle relazioni spaziali. Una volta che questi obiettivi saranno raggiunti e consolidati, le basi e le tessere, disposte a faccia in giù, potranno essere utilizzate per insegnare le diverse lettere dell'alfabeto braille. Anche in questo caso è bene utilizzare dapprima due basi: una da usare come modello, l'altra per il bambino che dovrà riprodurre la lettera braille in essa rappresentata.

Fascicolo 3, Strumenti musicali e kimono

Il kimono

Il *kimono*, letteralmente “cosa da indossare”, è l’abito tradizionale giapponese. Può essere indossato sia dalle donne che dagli uomini. Il *kimono* è una veste a forma di T, che arriva fino alle caviglie. Una delle particolarità più evidenti consiste nella forma delle maniche, molto ampie all’altezza dei polsi. La veste viene indossata avvolgendola attorno al corpo, sempre con il lembo sinistro sopra quello destro, tranne che in occasioni di funerali dove avviene il contrario. All’altezza della vita è fermato dall’*obi*, un’ampia cintura di broccato pesante che si annoda sul retro. I *kimono* avevano sempre delle belle decorazioni, dipinte o ricamate con fili d’oro o d’argento.

In questa tavola la forma del *kimono* è analizzata attraverso due disegni a rilievo dell’abito visto da davanti e da dietro. Il *kimono* è qui rappresentato come se fosse steso su un piano, senza la cintura annodata alla vita. Le linee tratteggiate rappresentano le cuciture tra i vari pezzi di stoffa di cui è composto l’abito. I vari pezzi di stoffa sono anche evidenziati nel disegno con colori diversi: verde per i due lunghi pezzi di stoffa usati per il corpo, giallo per le maniche, arancione per i pezzi di stoffa ripiegati a formare i pannelli sovrapposti davanti, rosa per il colletto e azzurro per i bordi di rifinitura e rinforzo dello scollo.

Partendo dall’immagine a sinistra, che rappresenta il *kimono* visto da davanti, possiamo seguire la forma a T dell’abito. Le maniche sono ampie all’altezza del polso e presentano un piccolo foro per far uscire la mano. Partendo dal colletto in alto e scendendo verso il basso, possiamo seguire la forma del lembo sinistro della veste sovrapposto a quello destro. All’altezza del petto si possono sentire due piccoli cerchi a rilievo, che indicano la posizione in cui veniva raffigurato il *mon*, lo stemma di famiglia.

L’immagine a destra del foglio rappresenta il *kimono* visto da dietro. Nel disegno si possono individuare altri tre piccoli cerchi, che segnalano la posizione del *mon*. I *kimono* più formali possedevano infatti cinque *mon*, dipinti

oltre che sul petto, anche sulla schiena e sulle maniche.

Un'altra particolarità, e l'elemento che può far riconoscere un autentico antico *kimono*, è la presenza di una cucitura verticale dietro la schiena. Questa cucitura era dovuta al modo di confezionare il *kimono*, che era ricavato da un lungo e stretto rotolo di stoffa (chiamato *tan*, largo circa 35 centimetri e lungo circa 11,5 metri), ma aveva anche un significato simbolico. La cucitura lungo la schiena serviva infatti secondo i giapponesi a far allontanare gli spiriti maligni che avessero cercato di attaccare alle spalle.

Anche se oggi sotto a un *kimono* si indossa solitamente una speciale sottoveste, nei secoli passati il *kimono* andava a coprire molti strati di indumenti. Per una donna era impossibile vestirsi da sola perché il completo tradizionale era composto di almeno 12 parti separate da unire e fermare secondo regole ben precise.

Il kimono: la lunghezza delle maniche

In un *kimono* tutto, dalle stoffe di cui è composto, ai colori e ai suoi simboli, è fatto per un preciso motivo. Nulla è lasciato al caso, tutto è stabilito e codificato. Osservando attentamente un *kimono* si può capire il periodo storico, stagione, livello di formalità e natura dell'evento in cui è stato indossato; inoltre si possono capire il sesso, l'età, lo stato civile e la classe sociale del proprietario.

In questa tavola sono raffigurati tre *kimono*, con tre forme e lunghezze differenti della manica. La lunghezza delle maniche di un *kimono* ha infatti un significato preciso e identifica il sesso e lo stato civile della persona che lo indossa.

La manica più corta riportata nel primo disegno a sinistra, che corrisponde a circa 50 centimetri nella realtà, è caratteristica del *kimono* da uomo.

La manica un po' più lunga del secondo disegno, corrispondente a 60 centimetri circa, indica invece una donna sposata.

Una manica ancor più lunga, fino a 105 cm circa, come quella riportata nel terzo disegno, indica invece una donna non sposata. Questo ultimo tipo di *kimono*, con lunghe maniche, è chiamato *furisode*, che significa letteralmente "maniche svolazzanti". In Giappone le maniche lunghe dei *kimono* sono considerate oggetto di seduzione, e per questo i *furisode* possono essere indossati solo da ragazze nubili e pronte per il matrimonio.

Oltre alla lunghezza delle maniche anche la forma dell'angolo inferiore di

queste ha un suo significato. Nel *kimono* da donna le maniche passano infatti da molto arrotondate fino a diventare quasi squadrate a seconda del grado di maturità della donna, da nubile, a sposata, a sempre più anziana. Nel *kimono* da uomo invece le maniche sono sempre squadrate.

Dimensione strumenti

Questa tavola mira a far capire le dimensioni di tre strumenti musicali giapponesi che verranno analizzati nelle tavole seguenti: lo *shō*, lo *shamisen* e il *koto*. Lo *shō* è un organo a bocca di dimensioni abbastanza ridotte, lo *shamisen* è uno strumento a corde della famiglia del liuto, il *koto* invece è una grande cetra. Per meglio comprenderne le dimensioni la sagoma dei tre strumenti è stata messa a confronto con quella di un uomo alto 170 cm.

A sinistra del foglio troviamo l'uomo visto frontalmente. A destra dell'uomo, dall'alto verso il basso troviamo nell'ordine: lo *shō* visto frontalmente, lo *shamisen* visto frontalmente, il *koto* visto dall'alto.

Shamisen

Lo *shamisen* è un liuto a tre corde inventato in Cina e portato in Giappone alla fine del 1500. È formato da una piccola cassa armonica e da un lungo manico sottile. La cassa, di forma quasi quadrata, con i lati di 20 cm circa, è formata da dei fianchi di legno, alti 9 cm circa, ricoperti sopra e sotto di pelle di gatto o di cane. Il manico è lungo e sottile e penetra attraverso tutta la lunghezza della cassa fuoriuscendo dalla parte opposta. Su questo spuntone del manico alla base della cassa sono legate le tre corde di seta, che passano poi su un ponticello appoggiato sulla cassa armonica e su un secondo ponticello fisso alla sommità del manico (capotasto), per finire sui tre lunghi pirotti di accordatura. La lunghezza totale dello strumento è 95-100 cm.

In questa tavola viene analizzata nel dettaglio la forma dello strumento attraverso le due viste più significative.

Il primo disegno in alto nel foglio è la vista dall'alto dello strumento. Lo strumento è orientato con la cassa armonica a sinistra e il lungo manico che si allunga verso destra. È possibile esplorare la forma quadrata della cassa, con i lati leggermente stondati. Sull'estrema sinistra è possibile sentire lo spuntone del manico che fuoriesce, da cui partono le tre corde di seta dello

strumento (rappresentate con una linea tratteggiata). Le tre corde passano poi su un ponticello appoggiato sulla parte inferiore della cassa armonica (la linea verticale più spessa) e proseguono lungo il manico per finire sui tre lunghi pioli di accordatura che si trovano all'estremità.

Più in basso nel foglio è raffigurata la vista frontale dello strumento, che permette di cogliere meglio la forma esile del manico che termina con il cavigliere (la parte finale del manico con i pioli di accordatura) ricurvato verso il basso.

Lo *shamisen* viene suonato con un grosso plettro chiamato *bachi*, realizzato tradizionalmente in avorio. Nell'angolo in basso a sinistra del foglio sono presentate due viste di questo plettro, la vista dall'alto (sopra) e la vista frontale (sotto), rappresentate alla stessa scala dello strumento. Il plettro è una specie di grande spatola lunga 24 cm circa, con un manico quasi quadrato che si allarga e si assottiglia via via assumendo una forma a ventaglio associata spesso a quella di una foglia di ginkgo biloba, pianta originaria della Cina.

Per suonare questo strumento il suonatore siede in posizione *seiza*, modo tradizionale giapponese di stare inginocchiati sul pavimento, seduti sui talloni e con la schiena dritta, e tiene lo strumento in diagonale, appoggiandone la cassa sulla coscia destra. Era uno strumento molto di moda. Lo suonavano le *geisha* per intrattenere gli ospiti, ma si usava anche nelle orchestre del teatro *kabuki*. Al museo sono esposti esemplari preziosi di *shamisen*, veri e proprio capolavori d'arte del periodo Edo, con casse riccamente decorate con la tecnica del *makie*, la lacca dorata giapponese.

Koto

Il *koto* è uno strumento musicale a corda appartenente alla famiglia della cetra introdotto dalla Cina in Giappone durante il periodo Nara. È formato da una cassa armonica di legno di paulonia lunga 170-190 cm e larga 24-25 cm e da 13 corde di seta. Sul fondo dello strumento sono fissati quattro corti piedini che lo tengono sollevato di pochi centimetri da terra.

Si suona appoggiandolo a terra (sul *tatami*) ed inginocchiandosi davanti ad esso. Le corde del *koto* non vengono pizzicate direttamente con le dita ma con tre unghie d'avorio (*tsume*) fissate al pollice, indice e medio della mano destra.

In questa tavola viene analizzata nel dettaglio la forma dello strumento attraverso le tre viste principali: dall'alto, di fronte e di lato.

Il primo disegno in alto nel foglio è la vista dall'alto dello strumento. Lo strumento è orientato con la coda verso sinistra e la testata verso destra. Dopo aver esplorato il profilo esterno dello strumento partiamo dalla coda del *koto* (a sinistra) per esplorarne l'interno. Dal centro del lato corto partono a fascio le 13 corde di seta (per semplificare il disegno ne sono state rappresentate però solamente 5, con una linea tratteggiata). Le corde sono legate ad un ponticello fisso sulla coda dello strumento (la linea verticale che incontriamo spostandoci leggermente verso destra). Seguiamo poi le corde spostandoci verso destra fino all'estremità opposta del *koto*. Vicino alla testata le corde passano su un secondo ponticello fisso, quindi entrano attraverso appositi fori nel corpo dello strumento. I piccoli trattini verticali che è possibile sentire (uno per ogni corda) nello spazio compreso tra i due ponticelli fissi, sono degli speciali ponticelli mobili. Questi ponticelli mobili sono tenuti in posizione solamente dalla tensione delle corde. Il suonatore può spostarli liberamente verso destra o verso sinistra cambiando così l'intonazione di ogni corda e modificando l'accordatura.

Leggermente più in basso rispetto alla testata del *koto* (sulla destra del foglio) è raffigurata una "X" che sta ad indicare la posizione esatta in cui si inginocchia il suonatore.

Sotto alla vista dall'alto è raffigurata poi la vista frontale dello strumento. Questa vista permette di cogliere la leggera bombatura della cassa armonica. Per non complicare eccessivamente il disegno non sono state rappresentate le corde ma solamente i due ponticelli fissi. In questo disegno è possibile inoltre sentire i piedini dello strumento, che lo rialzano da terra di pochi centimetri. I piedini che si trovano dalla parte della coda sono leggermente più bassi rispetto a quelli che si trovano dalla parte della testata.

Nell'angolo in basso a sinistra del foglio è raffigurata la vista laterale da destra del *koto*. Possiamo notare che la parte superiore della cassa armonica è bombata mentre quella inferiore è piana.

Nell'angolo in basso a destra del foglio troviamo due viste di uno dei ponticelli mobili, la vista frontale e la vista laterale. Il ponticello è rappresentato in scala 1:1. La sua forma ricorda quella di una V rovesciata.

All'inizio il *koto* si suonava solo alla corte dell'imperatore, poi divenne di gran moda anche per la popolazione.

Il *koto* viene paragonato al corpo di un drago cinese disteso. Per questo motivo le diverse parti di cui è formato vengono chiamate con nomi che ricordano quelle del mitico animale: il guscio superiore della cassa armonica viene chiamato *ryūkō* (corazza del drago) e le sue estremità *ryūtō* (testa del drago) e *ryūbi* (coda del drago), i piedini anteriori vengono detti *ryūshu* (mani del drago), ecc.

I *koto* presenti nel museo sono eccezionali pezzi artistici, con decorazioni in *makie*, intarsi in tartaruga, avorio e madreperla.

Shō

Lo *shō* è uno strumento a fiato composto da una piccola base in legno (testata) la cui forma ricorda quella di una tazzina, che il suonatore tiene fra le due mani, con un beccuccio da cui si soffia. Dalla parte superiore della testata partono verticalmente 17 canne di bambù di lunghezza diversa disposte a cerchio. La testata misura solitamente 7 cm di diametro e l'altezza totale dello strumento è di circa 50 cm.

In questa tavola la forma è dello strumento è analizzata attraverso le tre viste più significative: dall'alto, di fronte e di lato.

Partendo dall'angolo in basso a sinistra del foglio troviamo la vista dall'alto dello *shō*. Si può seguire la circonferenza della base dello strumento e sentire, in basso, il beccuccio che sporge e da cui soffia il suonatore. Lungo la circonferenza sono disposte le 17 canne di bambù, a formare quasi un cerchio completo.

Al centro del foglio troviamo la vista frontale dello strumento.

Partendo dal basso troviamo la base, dalla forma che ricorda quella di una tazzina, con al centro il beccuccio a forma di mandorla con un foro rettangolare da cui soffia il suonatore. Dalla testata partono verso l'alto le canne in bambù di differenti lunghezze.

La lunghezza delle canne è irregolare, non per ottenere le diverse note, ma per rendere lo *shō* più bello e simile alle ali della fenice (come abbiamo già visto spesso viene raffigurata una fenice sulla testata...). Le canne sono infatti di cinque lunghezze differenti, disposte a formare due onde quasi speculari. Nella vista frontale è possibile capire la disposizione delle canne dalla più

piccola alla più grande. Un anello (indicato nel disegno da un'interruzione orizzontale del segno) tiene unito il fascio di canne di bambù.

La vista laterale presentata alla destra del foglio permette di comprendere meglio l'effetto simmetrico "simile alle ali di una fenice" dato dalle canne.

Con lo *shō* si suonava la musica per l'imperatore, il *gagaku*, la musica di corte. Gli *shō* presenti nel museo sono tutti riccamente decorati. La base dello strumento è laccata nero impreziosita da disegni *makie* dorati (come ad esempio il disegno della fenice già analizzato nel fascicolo 1).

Come si suona lo *shō*

Il suono dello *shō* viene prodotto da piccole lamine di bronzo fissate alla base di ogni canna che vengono eccitate dal soffio dell'esecutore e vibrano in risonanza con la canna stessa. Il suono viene emesso però solamente se il suonatore tappa un piccolo foro situato alla base di ogni canna. Lo *shō* è in grado di suonare sia soffiando che inspirando, permettendo così un'emissione quasi continua del suono.

Questa tavola cerca di illustrare con quale dito viene tappato il forellino presente alla base di ogni canna per farla suonare. In questo modo si dovrebbe avere un'idea di come questo strumento venga impugnato.

La figura a sinistra del foglio illustra in modo schematico uno *shō* ingrandito di quasi due volte visto dall'alto. Ogni canna (rappresentata da un cerchio) è contrassegnata da un simbolo e un colore che corrisponde al dito con cui viene suonata. Sulla destra del foglio è riportata la legenda dell'illustrazione. Da questa si può leggere la corrispondenza tra simbolo e dito del suonatore.

In particolare:

- canna con pallino pieno = pollice destro,
- canna tutta piena = indice destro,
- canna con pallino vuoto = pollice sinistro,
- canna con trattino orizzontale = indice sinistro,
- canna con trattino verticale = medio sinistro,
- canna con due trattini orizzontali = anulare sinistro
- le due canne non contrassegnate da alcun simbolo (cioè vuote), sono mute.

Mentre per la maggior parte delle canne il foro da tappare è rivolto verso l'esterno del fascio, i fori per l'indice destro sono rivolti all'interno. Ecco spiegato perché le canne non sono disposte a formare un cerchio completo. Lo spazio lasciato serve al suonatore per infilare l'indice destro all'interno della circonferenza occupata dalle canne e tappare il foro della sua canna dall'interno.

Giochi: il labirinto

Sono proposti tre tipi di labirinto differenti, che il bambino può percorrere con gli occhi o con le dita, per arrivare alla fine del labirinto e scoprire quali suoni producono i tre strumenti giapponesi analizzati nelle tavole a rilievo.

Alla fine del labirinto (contraddistinto anche tattilmente da un rettangolo tratteggiato), è infatti presente un QR Code.

Per leggere il QR Code occorre avere uno smartphone o un tablet con fotocamera, connesso ad internet e con installato un apposito programma per la lettura di questi codici (dall'App Store del cellulare o del tablet è possibile scaricarne alcuni gratuiti). Una volta che si ha installato l'applicazione per leggere i codici QR sul proprio dispositivo basta avviare l'applicazione, inquadrare il QR Code da qualche centimetro di distanza ed attendere che avvenga la "traduzione". Apparirà infatti un link ad un file audio, che sarà possibile cliccare, per ascoltare immediatamente (se si ha a disposizione una connessione internet) il file audio associato.

Lo scopo di questi giochi, oltre a quello di approfondire la conoscenza degli strumenti musicali giapponesi divertendosi, è quello di sviluppare la motricità fine e la capacità di orientarsi nello spazio. Se si gioca alla versione tattile è necessario l'affiancamento di un adulto, che aiuti e guidi il bambino se in difficoltà, sviluppando assieme delle strategie efficaci per raggiungere l'obiettivo.

Fascicolo 4, Corredi di nozze

La scrittura giapponese: i *kanji*

I *kanji* sono dei simboli di origine cinese usati nella scrittura giapponese. Sono molto differenti dalle nostre lettere. Nel nostro alfabeto la lettera A è un simbolo che indica solo un suono e deve essere messo insieme ad altre lettere (scrivendo per esempio “albero”) perché si possa avere una parola con un significato.

Un *kanji* invece in origine era un disegno di qualcosa, un pittogramma. In alcuni *kanji* si può ancora intravedere il disegno di ciò che rappresentano. Ad esempio il *kanji* che significa “albero” (木) assomiglia ancora al disegno di un albero. La maggior parte dei *kanji* però non sono più disegni di qualcosa, perché il loro modo di scriverli si è modificato nel tempo, semplificando il disegno, che quindi non si riconosce più.

Nel dizionario ci sono più di 49.000 *kanji*, anche se quelli usati comunemente sono circa 2.000. Sono comunque tantissimi simboli da imparare, se si confrontano con le poche lettere del nostro alfabeto.

Alcuni *kanji* si possono comporre tra loro per crearne altri con significati diversi.

Nelle schede a rilievo sui *kanji* sono raffigurati alcuni simboli, con il loro significato. Sono raffigurati anche alcuni simboli che derivano dalla composizione di due o tre *kanji* messi assieme.

Il primo simbolo raffigura la parola “grande” (大, pronuncia *ookii*) e rappresenta proprio un omino in piedi con le braccia e le gambe spalancate per mostrare quanto è grande. Il secondo raffigura invece la parola “piccolo” (小, pronuncia *chisai*) e assomiglia ad un omino con le gambe unite e piedi uniti rivolti a sinistra e le braccia abbassate per sembrare più piccolo.

Vi è poi raffigurata la parola “albero” (木, pronuncia *ki*). Come abbiamo già detto anche questo simbolo assomiglia ancora un po’ al disegno di un albero, ma a differenza di quello che potrebbe sembrare, non rappresenta un abete o qualche altra conifera: in alto ci sono i rami, mentre i tre tratti inferiori sono le radici.

Se ad esempio si mettono assieme due simboli della parola albero, si crea il simbolo che significa bosco (林, pronuncia *hayashi*). Mettendo assieme tre alberi, diventa una foresta (森, pronuncia *mori*).

Mettendo assieme il simbolo di risaia (ovvero campo di riso) (田, pronuncia *ta*) e il simbolo di forza (力, pronuncia *chikara*) si ottiene il simbolo che significa uomo (男, pronuncia *otoko*), ovvero colui che usa la forza per lavorare nelle risaie.

Mettendo assieme il simbolo di persona (亻) e quello di tempio (寺, pronuncia *tera*) si crea il simbolo di samurai (侍) ovvero colui che aspetta fuori dal tempio. I samurai infatti erano dei guerrieri a servizio dei signori feudali, che spesso si recavano ai templi per pregare, e per questo spesso i samurai aspettavano il loro signore fuori dal tempio.

Mettendo assieme il simbolo di persona (亻) e quello di albero (木) si ottiene il simbolo che significa riposarsi (休む), proprio come farebbe un uomo che sosta all'ombra di un albero.

Giochi: trova il *kanji*

In questi giochi il bambino deve trovare, in mezzo a tanti *kanji* raffigurati sulla destra del foglio, il *kanji* proposto a sinistra o il *kanji* risultante dalla combinazione dei due simboli proposti.

Si tratta di giochi semplici, adatti anche ai bambini non vedenti più piccoli. I bambini vedenti possono giocarci ad occhi chiusi, per sperimentare e allenare il senso del tatto.

Fascicolo 5, Teatro delle ombre

Figura del *wayang*

Il museo espone una serie di figure del teatro delle ombre indonesiano prevalentemente del XIX secolo. Si tratta di sagome piatte, spesse 1,5 o 2 millimetri, ritagliate dal cuoio. Le figure sono finemente traforate e dipinte su tutti e due i lati. Vengono impugnate e mosse da una parte all'altra grazie ad un lungo bastone che le attraversa come un a spina dorsale, e da due bastoncini più piccoli per muovere le braccia.

Il teatro d'ombre è un'antica forma di spettacolo popolare, diffuso in Indonesia (soprattutto a Giava e Bali), col nome di *wayang kulit*. I due termini significano rispettivamente "ombra" e "cuoio", il materiale con cui vengono realizzate le marionette. Si chiama teatro delle ombre perché le figure venivano proiettate su un lenzuolo, alla luce di una lampada.

Una sola persona, il *dalang*, muoveva e dava voce ai personaggi. Per tutta la notte il *dalang*, accompagnato dall'orchestra, narrava storie ben conosciute a tutti: amori, combattimenti, storie di dei ed eroi ed infine cantava la morale: il trionfo del bene sul male e dei personaggi positivi su quelli negativi.

Il pubblico era suddiviso in due parti. Gli uomini prendevano posto dietro il sipario e potevano vedere i burattini, il *dalang* e l'orchestra. Le donne erano invece sedute davanti allo schermo e vedevano solo le ombre delle marionette.

In questa tavola è rappresentata sinteticamente una figura del teatro delle ombre *wayang*. Il disegno è rimpicciolito rispetto all'originale, alto circa 50 centimetri. Si tratta di un uomo rappresentato con la testa e i piedi di profilo ma il busto visto frontalmente. Nel disegno sono stati differenziati con una texture puntinata barba, capelli e vestito del personaggio.

La posizione dell'uomo è molto innaturale ma serviva per rendere l'ombra della marionetta chiara e riconoscibile. Il collo molto allungato consente infatti al volto di profilo di sporgere e mettere in evidenza alcune caratteristiche del viso che, come vedremo nella tavola successiva, consentono di riconoscere facilmente il personaggio.

Le spalle sono molto più larghe rispetto alla realtà per facilitare e rendere più visibili e comprensibili i movimenti delle braccia. Solitamente, come in questo disegno, le spalle sono asimmetriche. Le braccia sono sottili e lunghissime

rispetto al corpo (toccano quasi terra), spesso adornate di bracciali ai polsi o sull'avambraccio. Sono articolate alla spalla e al gomito grazie ad un piccolo perno, e sono mosse con l'aiuto di bastoni sottili che partono dal palmo della mano. Il torace è rappresentato frontalmente, assottigliato alla vita. Le gambe sono inarticolate, avvolte da una preziosa veste, e terminano con i piedi rivolti nella stessa direzione del volto. Due le posizioni principali: divaricate per i personaggi forti, a gambe più unite per le figure femminili. Per non rendere la sagoma in cuoio troppo fragile i piedi sono collegati tra loro da una fascia. L'intera figura è sorretta grazie ad un lungo bastone che via via si assottiglia e che dal basso sale da una gamba, passa come una spina dorsale attraverso il torace e il collo, per poi curvare all'orecchio ed andare a rinforzare la parte dei capelli e dell'acconciatura del personaggio.

Le dimensioni della figura variano a seconda del personaggio rappresentato. Demoni e dei sono molto più grandi degli uomini. Si può andare così dai 35 cm di altezza per un personaggio femminile, a più di 80 cm per un demone.

Figure del *wayang*: profilo

Le marionette del teatro delle ombre *wayang* sono realizzate rispettando alcune regole che permettono agli spettatori di riconoscere facilmente i differenti personaggi.

Oltre alle dimensioni e alla postura, il viso è certamente la parte del corpo che dà maggiori informazioni. A seconda di come sono fatti la fronte, il naso, l'occhio e il colore del volto si può capire immediatamente il carattere del personaggio.

In questa tavola sono analizzate a titolo esemplificativo due differenti tipologie di profilo, che identificano rispettivamente un personaggio positivo ed uno negativo.

A sinistra, troviamo il profilo tipico di un personaggio nobile ed eroico. I lineamenti sono delicati, anche se aguzzi. La linea del profilo è dritta, senza interruzioni fra la fronte (coperta da piccole ciocche di capelli) e il naso sottile. L'occhio è allungato in una mandorla. La forma della bocca può variare leggermente, spesso, come in questo caso, è leggermente socchiusa lasciando intravedere i denti e termina con piccoli riccioli. Sul mento è solitamente presente un po' di barbetta.

A destra troviamo il profilo di un personaggio demoniaco o con un carattere violento. In questo caso la linea del profilo è irregolare e frastagliata, con un naso voluminoso "a patata". L'occhio è rotondo che quasi esce dalle orbite, con un piccolo ricciolo che sottolinea le profonde rughe che lo circondano. La bocca è aperta in una specie di ghigno. In alcuni casi il personaggio demoniaco (come in questo esempio) può avere anche denti aguzzi e appuntiti. Anche in questo caso sul mento è presente un po' di barbetta.

Anche il colore del volto è scelto in base al carattere del personaggio: rosse le facce dei demoni e dei personaggi con un carattere violento, chiare o dorate quelle degli eroi e personaggi pacifici.

Gioco: trova l'intaglio

In questo gioco è possibile scoprire alcuni dei principali tipi di fori che vengono realizzati sulle marionette del teatro delle ombre. I fori sono infatti di forma diversa a seconda di dove sono utilizzati. Essi consentono il passaggio della luce e permettono di delineare i vari dettagli del personaggio.

Nel primo foglio troviamo, disposte su 5 righe numerate, alcune delle principali tipologie di foro utilizzate.

Nel secondo foglio è riportato invece, ingrandito, il viso di un personaggio nobile già analizzato nelle tavole precedenti. Per poter cogliere agevolmente le differenti forme dei fori questi non sono rappresentati incavati ma a rilievo. Il ragazzo dovrà ritrovare nel viso della marionetta, ciascuna delle 5 tipologie di traforo.

Per questo gioco, sia che il ragazzo giochi guardando il disegno, sia che ci giochi toccandolo, è necessario l'affiancamento di un adulto, che lo guidi e spieghi i significati dei diversi tipi di intaglio descritti nel testo qui sotto.

Traforo n. 1

È riportato un motivo formato da tratti piuttosto lunghi alternati a piccoli fori. Questo motivo è utilizzato per le linee principali che delineano il corpo della marionetta. Trattini e fori possono essere alternati in maniera differente. L'alternanza di trattini e fori serviva a non indebolire troppo il cuoio e a prevenire eventuali deformazioni della figura. Le tipologie di intaglio non erano dunque dettate solo da motivi estetici, ma anche funzionali.

Traforo n. 2

Sono riportati una serie di tratti leggermente curvi posti uno accanto all'altro. I tratti possono essere disposti a seguire una riga dritta, come nel primo esempio, o una linea curva, come nel secondo.

Questo tipo di intaglio viene ad esempio impiegato per delineare baffi, basette e sopracciglia di alcuni personaggi (ad esempio le grosse sopracciglia di alcuni demoni), o piccoli particolari delle acconciature (come in questo burattino).

Traforo n. 3

È riportato un motivo formato da piccole virgole e fori irregolari disposti in riga, come nel primo esempio, o a formare una serie di archi a forma di goccia posti uno dentro l'altro, come nel secondo esempio.

Questo tipo di intaglio viene solitamente impiegato per delineare la corona posta sul capo dei personaggi, i gioielli e alcune rifiniture preziose degli abiti.

Traforo n. 4

È riportato un motivo a spirale, circondato da piccoli archi di cerchio. La spirale può essere appena accennata, come nel primo esempio, o formata da un numero maggiore di giri, come nel secondo esempio. Piccoli motivi a spirale sono generalmente accostati uno accanto all'altro in diversi modi e utilizzati per disegnare barba e capelli.

Traforo n. 5

Fori di forme anche molto diverse ma sempre disposti a cerchio erano utilizzati per disegnare gli orecchini dei personaggi.

Gioco: Ritaglia e costruisci la figura del *wayang*

Con questo gioco è possibile costruire dal vero una piccola figura del teatro delle ombre con le braccia snodate.

Basta stampare questo foglio su un cartoncino spesso (si consiglia almeno 250 grammi) fotocopiando la tavola presente nel fascicolo o scaricando il file pdf dal sito *orientalevenezial.it*

Occorre poi ritagliare le diverse parti di cui è composta la marionetta, lungo i profili di colore nero. Questa operazione può essere fatta agevolmente dai bambini vedenti. Nel caso di bambini non vedenti l'operazione può essere fatta da un adulto, oppure può essere lo stesso bambino a ritagliare la figura

punteggiandola con un punteruolo (un adulto dovrà prima però rendere percepibili al tatto i perimetri da seguire, ripassandoli con colla Vinavil, colla a caldo, o particolari pennarelli a rilievo disponibili in commercio). Una volta ritagliati i vari pezzi questi possono essere assemblati mediante dei fermacampioni, in modo da rendere le braccia snodabili. Per realizzare i bastoncini che servono a muovere braccia e corpo del burattino si possono utilizzare sottili bastoncini di legno, come ad esempio dei lunghi stuzzicadenti. I bambini possono poi aggiungere a piacimento dettagli come bracciali, colorare la marionetta, o realizzare piccoli trafori pre delineare i dettagli. Se si dispone di una stampante A3 e di cartoncini molto pesanti è anche possibile realizzare una marionetta di dimensioni maggiori.



Ministero
dei beni e delle
attività culturali
e del turismo

DIREZIONE GENERALE MUSEI

Polo museale del Veneto
Museo d'Arte Orientale
Sestiere di S. Croce n. 2076
30100 Venezia