

**I mercoledì dell'Arte – Leggere le immagini**  
**Dall'arca di Noè all'ippogrifo: animali reali e fantastici nell'immaginario artistico**  
**a cura di Caterina Zaira Laskaris**

1) **16 ottobre 2013: Gli animali nell'arte: fonti e usi**

Animali nell'arte: tabù o dignità di rappresentazione?

- necessità di contestualizzazione storica, geografica e culturale nello studio delle rappresentazioni zoomorfe
- ricerche di antropologia culturale sulle costanti e varianti storiche nell'approccio al mondo animale a partire dall'epoca preistorica: civiltà totemica, tradizioni folkloriche, sfera del sacro e del culto, della magia e del mistero; lettura simbolica e interpretazione religiosa; visione meccanicista e scienziata; antropomorfizzazione
- tra tarda antichità e Medioevo formazione e affermazione di “archetipi tipologici” nell'interpretazione e rappresentazione degli animali, ai quali, sulla base di antiche e poi arricchite tradizioni, vengono attribuite determinate caratteristiche
  - o cristianizzazione del sapere, dei miti e delle credenze; lettura esegetica del mondo: ogni suo elemento è caricato di valore simbolico
  - o paragoni comportamentali, etici, spirituali, fisici tra uomo e animali, dettati dalla duplice idea di somiglianza e alterità tra il primo e i secondi; progressivamente il mondo animale nel suo complesso (oltre che nelle sue singole unità) è contrapposto, con polarità negativa, a quello dell'unico animale razionale, l'uomo
    - casi-limite: processi agli animali (sorta di messa in scena dell'esercizio universale della giustizia)
  - o motivi letterari ricorrenti, persistenze di certi significati (ex. identificazioni proverbiali, come l'astuzia della volpe o la forza e regalità del leone) e dei modi di rappresentazione (i vari animali vengono rappresentati in modo convenzionale)
  - o la maggior parte degli animali ha una valenza simbolica ambivalente, positiva/negativa (ex. leone, cane), o la cambiano nel corso del tempo al variare delle coordinate e abitudini socio-culturali (ex. orso e leone, caccia al cinghiale e caccia al cervo); molti animali sono connotati in modo esclusivamente negativo, spesso fungendo da allegorie dei vizi e da rappresentazioni del maligno (ex. cinghiale, maiale, asino, lupo, scimmia, riccio, volpe...); pochi sono quelli connotati in senso solo positivo (ex. agnello, gallo, colomba, cavallo, elefante); anche tra gli animali fantastici prevale l'elemento negativo (il drago ad esempio è la quintessenza del male)

**FONTI TESTUALI**

- bestiari: raccolte manoscritte di descrizioni di animali e dei loro comportamenti, utili per trarne indicazioni di tipo morale; rispondono all'idea di un'interpretazione simbolica della realtà, di una decifrazione del “libro della natura” (comune ai lapidari e agli erbari) sul modello dell'esegesi biblica; le illustrazioni che accompagnano i vari capitoli dei bestiari ne sottolineano la finalità didattica, moralistica e mnemotecnica: aiutano a far ricordare meglio determinati insiemi di concetti (comportamenti, vizi, difetti dell'uomo) incarnati negli animali; i bestiari sono utilizzati come repertori di esempi e aneddoti efficaci dai predicatori (ex. S. Bernardino da Siena)
  - o *Physiologus* (= il Naturalista): capostipite dei bestiari, composto in greco ad Alessandria d'Egitto nel II o III secolo d.C.
  - o fonti classiche dei bestiari medievali: opere scientifiche, mediche: Aristotele, Dioscoride (*De materia medica*), Teofrasto (*Historia plantarum*), Plinio (*Naturalis historia*)
  - o fonti medievali: opere enciclopediche: Isidoro di Siviglia (*Etymologiae*), Alberto Magno (*De animalibus*), Vincenzo di Beauvais (*Speculum*)
- favole: Esopo, Fedro e rielaborazioni medievali; storie con animali come protagonisti, spesso illustrate e anch'esse con significati moralistici
  - *zooepica*: *Roman de Renart*
- manuali di caccia: nell'antichità e nel Medioevo (ex. *De arte venandi cum avibus* di Federico II)

**IMMAGINI:** le raffigurazioni di animali rispettano (con adeguamenti stilistici) tradizioni iconografiche precedenti, tramandate da manoscritti (i bestiari stessi), repertori grafici, libri di modelli, taccuini di disegni (cfr. ex. Villard de Honnecourt, Giovannino de' Grassi e bottega)

- uso autonomo delle immagini di animali, come portatrici di significato in sé (“scientifico” e simbolico): illustrazioni che accompagnano i testi dei bestiari (ma anche, ad esempio, lo “zooforo” del Battistero di Parma: fascia di formelle scolpite con immagini di animali analoghe a quelle dei bestiari)
- uso decorativo delle immagini zoomorfe: *marginalia*, iniziali e alfabeti miniati (nei manoscritti), *drôleries*, “grottesche”, sculture architettoniche (portali, architravi, cornici, capitelli, mensole, doccioni...), tappezzerie, bordure pittoriche: impiego nei margini, nelle cornici, negli angoli, come elementi accessori e ornamentali, o con funzione antifrastica, di rottura del ritmo e della convenzioni rappresentative, con inserimento del bizzarro, del quotidiano, dell’aneddotico e del grottesco (cfr. ex. miniatura del *Geese Book*)
- uso allegorico: attributi di personificazioni, ad esempio di Virtù e Vizi (cfr. Giotto, *Invidia*; *Iconologia* di Cesare Ripa, 1603)
- uso araldico: stemmi di città (ex. Perugia-grifone, Venezia-leone, Madrid-orso), emblemi e imprese di famiglie o di singoli personaggi (ex. Visconti, Sforza, Borromeo...); il leone e l’aquila sono gli animali araldici più diffusi (cfr. stemmari e raccolte di emblemi; ex. *Emblemata* di Andrea Alciato)
  - ancora oggi molti marchi zoomorfi di case editrici (ex. Einaudi, Dell’Orso ecc.)
- uso narrativo o di complemento iconografico:
  - ciclo del tempo, mesi, stagioni, lavori dell’anno, segni zodiacali, costellazioni, astrologia: cfr. ex. mosaici pavimentali delle chiese romaniche; manoscritti miniati con calendari, come le *Tres Riches Heures* del duca di Berry; affreschi in Palazzo della Ragione a Padova; cicli dei mesi nel Castello del Buonconsiglio a Trento e in palazzo Schifanoia a Ferrara
  - scene di caccia e di vita di corte: cavalli, levrieri, falconi, prede, selvaggina
  - illustrazioni di favole, romanzi cavallereschi, opere letterarie: ex. scene di tornei, duelli tra cavalieri, battaglie, corteggiamento...

**FORMA:** concetti (diversi dai nostri) di verosimiglianza e di riconoscibilità degli animali attraverso l’impiego di determinati codici di rappresentazione, convenzioni e codificazioni formali precise; standardizzazione rappresentativa, il cui fine fondamentale è la trasmissione efficace di un contenuto, di un messaggio, spesso simbolico

- modalità rappresentative: semplificazione, stilizzazione, deformazione o enfaticizzazione; la resa dell’immagine di animali dipende dalla cultura figurativa di appartenenza, dal tipo di impiego dell’immagine stessa (ornamentale, illustrativo, simbolico, araldico ecc.), dal grado di conoscenza diretta del soggetto (gli animali esotici, per esempio, potevano essere sconosciuti, oppure noti attraverso i serragli dei signori o quelli ambulanti) e, soprattutto, dalla fedeltà alla tradizione iconografica precedente, che garantiva la riconoscibilità dell’immagine da parte del riguardante: un leone doveva poter essere riconosciuto come tale (con tutto l’insieme di significati a lui connessi) anche se chi ne guardava la raffigurazione non ne avesse mai visto uno vero
- letteratura artistica:
  - Cennino Cennini, *Libro dell’arte*: approccio ancora medievale; marginalità della rappresentazione animale, più legata a un impiego decorativo
  - percorso di crescente interesse naturalistico nel ‘400: ricerca della corretta proporzione anatomica, strutturazione spaziale della scena, *varietas* compositiva (cui contribuisce la presenza di diversi animali nelle scene; cfr. ex. cortei dei Magi), resa del movimento adeguatamente abbinato agli “affetti” (cfr. Leon Battista Alberti, Leonardo), recupero umanistico di modelli e temi classici (ex. animali mitologici)

## 2) 30 ottobre 2013: Animali immaginati: mostri e simbologie

Natura e mostruosità: 2 facce della stessa medaglia; animali fantastici elencati e illustrati accanto a quelli naturali nei bestiari e nei testi enciclopedici

- i mostri sono generalmente dei “*pastiches*, degli ibridi composti da parti di animali reali (secondo il naturale procedimento creativo combinatorio della fantasia umana), assemblandone le caratteristiche

fisiche e visive, ma anche simboliche, con la finalità di suscitare reazioni emotive diversificate nello spettatore: dal timore all'orrore, alla meraviglia, al disgusto, alla risata di fronte a ciò che è buffo, alla curiosità di fronte a ciò che è bizzarro e insolito, all'inquietudine e attrazione per il misterioso

- a volte gli animali 'reali' sono connotati in modi enfaticizzati, deformati e raccapriccianti con chiari intenti espressivi, come nel caso del cavallo scheletrico e in folle corsa di tante raffigurazioni del *Trionfo della morte*

#### FONTI TESTUALI:

- miti: Ercole, Teseo, Giasone, Perseo..., eroi civilizzatori, che lottano contro creature e potenze mostruose: simbolicamente la civiltà umana (in senso collettivo, ma anche individuale) si afferma domando e sconfiggendo la barbarie incarnata dai mostri
- letteratura antica: Esiodo (*Teogonia*), Omero (*Odissea*), Ovidio (*Metamorfosi*)...
- letteratura medievale (oltre a bestiari ed enciclopedie): favole, leggende (anche agiografiche), narrazioni fiabesche e folkloriche (cfr. tema della lotta tra drago e principe, che può tradursi in lotta di S. Giorgio contro il demonio nelle sue varie incarnazioni mostruose, e liberazione della principessa o della città ecc.); Dante (*Divina Commedia*), Petrarca (*Trionfi*)

#### FONTI ICONICHE:

- mostri antichi: grifone, chimera, arpia, sfinge, centauro, satiro, fenice, basilisco, *ouroboros* (ciclo del Tempo), *amphisbaena*, salamandra, unicorno, sirena, tritone, cavallo alato (Pegaso), gorgone (Medusa), Minotauro, Cerbero, Idra, draghi e serpenti, mostri e divinità marine
  - immagini di animali fantastici (come il grifone) giungono nell'antichità occidentale da civiltà e culture molto lontane, più antiche e orientali (ex. Scizia, steppe euroasiatiche, India, Cina...), radicandosi e tramandandosi nei secoli successivi
- divinità zoomorfe (cfr. ex. civiltà egizia)
- popolazioni esotiche, abitanti di terre lontane e leggendarie, cui erano attribuite caratteristiche fantastiche (ex. i cinocefali)

FORME: combinazioni di teste e corpi zoomorfi e antropomorfi, di più busti, arti, teste, terminazioni caudate, creste, ali, becchi, artigli, squame, piume, occhi, bocche...

- *drôleries*, *grilli*, *gargoyles*, sculture architettoniche romaniche e gotiche (cfr. condanna da parte di S. Bernardo da Chiaravalle), decorazioni "a grottesca", miniature, oreficerie, sigilli e medaglie, ceramiche, tappeti e arazzi; cimieri per elmi, maschere

#### SIGNIFICATI E USI

- elemento fantastico, misterioso, pauroso, ma anche iniziatico
  - bestiario diabolico, magico, alchemico (metamorfosi); esoterismo, stregoneria; creature notturne; travestimenti e mascheramenti animali, comportamenti bestiali (cfr. ex. raffigurazioni di "stregozzi" e sabba nelle incisioni dal XVI secolo)
  - ambiguità, attrazione per l'ignoto: l'animale e il mostro (che ne è quasi il potenziamento, l'enfatizzazione di caratteristiche negative) stanno spesso a guardia e a segnalazione della soglia tra mondo fisico e mondo ultraterreno, oltremondo, tra vita e morte, luce e ombra, notte e giorno (cfr. creature degli abissi, delle foreste, dell'oltretomba...)
    - ingresso negli Inferi e visioni dell'*Apocalisse*
  - incubo e sogno (cfr. Füssli, Goya)
- elemento bizzarro, grottesco, satirico e comico (cfr. Bosch, Brueghel; iniziali e margini miniati; anche Jacovitti)
  - fisiognomica (cfr. teste "caricate" di Leonardo, comparazioni tra fisionomie umane e animali: Della Porta, Lavater...)
- interesse naturalistico e curiosità per l'esotico: *wunderkammern*, raccolte di *mirabilia naturae*, collezioni di insetti, conchiglie, coralli, pelli, ossa e parti di animali più o meno esotici, uova di struzzo, denti di narvalo, zanne d'elefante, uccelli e animali impagliati, selvaggina...; gli animali sono il soggetto di riproduzioni pittoriche o a stampa sempre più accurate, ma all'attenzione minuziosa e scientifica per il dato naturale si abbinano il gusto e il piacere estetico per la combinazione illusionistica e artificiosa (cfr. teste degli *Elementi* di Arcimboldo); curiosità anche per gli esemplari dalle caratteristiche 'deviate' rispetto alla loro specie (singoli individui mostruosi);

mostri e animali fantastici continuano a essere inseriti tra le illustrazioni dei trattati zoologici cinquecenteschi (Aldrovandi, Gessner)

### 3) 13 novembre 2013: Animali e iconografie: accessori o protagonisti

Animali nell'arte: protagonisti o accessori, più o meno marginali, nelle immagini a seconda della tradizione iconografica cui esse appartengono e della maggiore o minore confidenza creativa (e sensibilità esecutiva) del singolo artista rispetto al mondo animale, come fonte di interessi formali e soluzioni compositive, protagonista di scene e occasione di resa naturalistica non idealizzata, anche solo come dettaglio virtuosistico e illusionistico; vi sono nelle varie epoche artisti 'animalisti' (ex. Pisanello, Paolo Uccello, Leonardo, Piero di Cosimo, Caravaggio, Jacopo da Bassano, Giuseppe Arcimboldo, Francesco Londonio, fino ad Antonio Ligabue...) e altri che meno frequentemente o per nulla si misurano con la rappresentazione zoologica (esempio celebre è Michelangelo)

- o con l'affermarsi dal '500 del metodo di approccio scientifico al reale e l'esigenza di rappresentazioni sempre più precise e fedeli, si affermano artisti specializzati nella raffigurazione di animali; la qualità anche estetica e non solo mimetica di tali immagini (a corredo di opere enciclopediche, zoologiche, geografiche o di collezioni naturalistiche) rende labile il confine tra illustrazione scientifica e opera d'arte

#### Tipologie di rappresentazione degli animali nelle immagini

- raffigurati autonomamente: isolati, in una serie o più elementi in condivisione spaziale
- attributi dei personaggi raffigurati: elementi identificativi che permettono di riconoscerli (come nel caso di santi, divinità e personaggi mitologici), oppure indicatori relativi a loro lignaggio, alla professione, al nome ecc. nei ritratti (ex. *Dama con l'ermellino*)
- elementi chiave di determinate scene ed episodi (ad esempio asino e bue per la *Natività di Gesù*, tradizionalmente presenti sebbene non citati nei Vangeli canonici, ma in quelli Apocrifi)
- complementi ambientali e scenografici più o meno evidenziati (ex. nei cortei signorili, nei trionfi, nelle ambientazioni esotiche o domestiche delle scene)
- "riempitivi" e note di colore (ex. presenza di animali domestici in certe scene di interni ecc.) e dettagli più o meno specificamente simbolici o stranianti (ex. gatto nell'*Annunciazione* di Lorenzo Lotto)

#### ICONOGRAFIE SACRE

- o uso simbolico: *Agnus Dei* (cfr. ex. Zurbaran), pesce simbolo cristologico; colomba dello Spirito Santo (ex. raffigurazioni della Trinità); Gesù *Buon Pastore* e "nuovo Orfeo"; gregge = Chiesa (ex. mosaici absidali di Ravenna e Roma)
  - bestiari del Cristo (ex. pellicano, cervo, leone...) e della Vergine, opposti a quello, ben più nutrito, del diavolo
  - Madonna col bambino e uccellino (cardellino), Sacra famiglia e San Giovannino con agnello, Madonna del gatto (cfr. disegni di Leonardo); la Vergine schiaccia il serpente col piede
- o animali e mostri nelle Sacre Scritture:
  - *Antico Testamento*: creazione del mondo, creazione degli animali (*Genesi*), Adamo dà i nomi agli animali, Giardino dell'Eden, Peccato originale, Diluvio universale, balena di Giobbe, Sacrificio di Isacco; Asina di Balaam (unico animale parlante nella Bibbia, oltre al serpente tentatore; i testi esegetici costruiscono una sorta di genealogia "asinina" positiva, che si contrappone alla concezione negativa di questo animale nei bestiari e che include l'asina della Fuga in Egitto e quella dell'Entrata di Gesù in Gerusalemme); Mosè e il serpente di bronzo, lotta di Sansone con il leone...
  - *Nuovo Testamento*: Annunciazione (colomba dello Spirito Santo, altri eventuali dettagli zoomorfi: ex. pavone in Crivelli), Natività di Gesù, Adorazione dei pastori, Adorazione dei Magi (corteo con cammelli, cavalli, pantere, animali esotici), Presentazione di Gesù al tempio (coppia di colombe), Battesimo di Gesù (colomba), Pagamento del tributo (Pietro estrae il soldo dal ventre del pesce), Gesù e i mercanti nel tempio, Parabola del figliol prodigo (maiali), episodi evangelici di conviti e banchetti (presenza di animali di cornice e

- ambientazione, ex. cani), Entrata di Gesù in Gerusalemme, Ultima Cena (animali sotto forma di cibo, con valore simbolico, nei piatti), Rinneamento di Pietro al canto del gallo, Crocifissione (cavalli; talvolta scorpioni negli stendardi dei soldati), Cena in Emmaus (cfr. ex. versioni di Caravaggio); Giudizio universale (divisione tra pecore e capri; mostri infernali); *Lettere e Atti degli Apostoli* (Caduta da cavallo e conversione di Paolo); *Apocalisse* (flagelli, ex. locuste, cavalieri, Bestia del mare, drago, Agnello...)
  - *Tetramorfo*: cfr. visione di Ezechiele e 4 animali dell'Apocalisse; nell'esegesi simboli abbinati ai 4 Evangelisti: aquila-Giovanni, bue-Luca, leone-Marco, uomo/angelo-Matteo
- santi e sante accompagnati da animali, veri o fantastici (cfr. *Legenda aurea* di Jacopo da Varagine): ex. San Giorgio e il drago, Santa Margherita e il drago, Santa Giustina e l'unicorno, Sant'Agnese e l'agnello, San Rocco e il cane, Sant'Antonio abate e vari animali (in particolare il porcellino) oppure Tentazioni di Sant'Antonio con figure ibride e mostruose (cfr. ex. Bosch), San Francesco (ex. predica agli uccelli, presepe di Greccio, lupo), Sant'Eustachio e il cervo, Sant'Antonio da Padova (predica ai pesci, miracolo della mula), Santa Lucia e le coppie di buoi...
  - santi con fattezze animali: cinocefali (San Cristoforo) o veri e propri animali (ex. Saint Guinefort); versioni "mostruose" del *Tetramorfo* con corpi umani degli Evangelisti e teste dei rispettivi animali simbolici

## ICONOGRAFIE PROFANE

- uso in contesti narrativi o decorativi
  - miti antichi: attributi di divinità (ex. serpente di Esculapio, civetta di Atena, aquila di Zeus ecc.); vicende di eroi e personaggi (Erocle e i mostri incontrati nelle 12 fatiche; Prometeo e l'aquila, Orfeo incanta gli animali con la sua musica, Ganimede rapito dall'aquila, Fetonte e il carro del sole...); travestimenti di divinità (Zeus: ex. Leda e il cigno, Ratto d'Europa), metamorfosi (ex. Atteone-cervo); storie d'amore (ex. Amore e Psiche-farfalla, Piramo e Tisbe e la leonessa); lotte tra centauri e Lapiti, cortei di satiri, ninfe, divinità marine...
    - letteratura classica: ex. *Odissea* di Omero, *Metamorfosi* di Ovidio, *De rerum natura* di Lucrezio, *Georgiche* e *Bucoliche* di Virgilio; mito dell'età dell'oro (cfr. Piero di Cosimo e la serie di dipinti sull'umanità primitiva)
    - pesci, delfini, uccelli, quadrupedi anche alati, insetti: elementi ornamentali, spesso in concatenazione tra loro, in sequenza o affrontati e in lotta, anche inseriti all'interno di girali, fasce fitomorfe ecc.
  - letteratura medievale: romanzi cavallereschi, epica romanza, fiabe, "bestiari d'amore", lirica amorosa (ex. presenza di animali araldici simbolici, come il falcone)
  - letteratura di viaggio, racconti e descrizioni di terre lontane (ex. illustrazioni del *Milione* di Marco Polo)
  - letteratura moderna: illustrazioni di libri per l'infanzia (La Fontaine, Perrault, fratelli Grimm, Andersen ecc.) e per ragazzi (*Alice nel Paese delle Meraviglie*, *Libro della giungla*, *Zanna Bianca*, *Moby Dick*...)
- uso in altri generi (pittorici):
  - ritratti (ex. Leonardo, Raffaello, Lorenzo Lotto, Tiziano, Caravaggio)
    - ritratti a cavallo e monumenti equestri
  - ritratti di animali specifici (ex. Bucefalo, mitico cavallo di Alessandro Magno; Abul-Abbas, elefante donato a Carlo Magno e passato nell'801 anche da Pavia)
    - scene di corte, con i signori accompagnati dai loro cani da caccia e destrieri (ex. affreschi di Schifanoia, Camera degli Sposi, Sala dei Cavalli in Palazzo Tè a Mantova; cane in primo piano ne *Las Meninas* di Velazquez)
  - scene di caccia: connotata già ancestralmente in modo iniziatico, come atto di conoscenza e affermazione di autorità da parte dell'uomo sulla natura, in senso personale e sociale (feudale); ritualizzazione e teatralizzazione del rapporto tra uomo e natura selvaggia da dominare (cfr. ex. Goya, *Tauromachia*)
  - scene di guerra e battaglia, con presenza di vari tipi di cavalcature (ex. Piero della Francesca, Paolo Uccello)
  - scene di lotte tra animali
  - "sporting art": soprattutto in Inghilterra ritratti di cavalli e cani partecipanti e vincitori di competizioni, gare

- paesaggi, scene bucoliche e pastorali, scene di vita contadina (ex. Londonio, Fattori)
- scene di interni borghesi e di edifici (ex. pittura olandese)
- natura morta: tavole imbandite, nicchie e mensole con alimenti consueti o pregiati, selvaggina appesa o ammucchiata, *bodegones* più o meno simbolici (cfr. ex. Goya); mazzi di fiori o ceste di frutta con presenza di insetti e piccoli animali
  - scene di genere: cucine (anche con pretesto di narrazioni evangeliche, come l'episodio di Gesù in casa di Marta e Maria), macellerie (cfr. Carracci), pescherie, mercati (cfr. Campi), osterie e taverne
- raffigurazioni di varietà zoologiche (ex. insetti, farfalle, piccoli rettili ecc.) direttamente e senza sfondo o contesto, in modo illusionistico, oppure inserite in nature morte, in allegorie di elementi e stagioni, o in rappresentazioni di scene bibliche, edeniche ecc. (cfr. Brueghel ed epigoni)

Nella raffigurazione di animali dell'arte moderna e contemporanea si riscontrano gli stessi schemi rappresentativi e le stesse tipologie di base della tradizione precedente:

- animale singolo o in gruppo, vivo o morto, di una specie sola o varietà di esse, inserito in un'ambientazione (ex. pittura di paesaggio o di storia) o isolato in modo astratto e collegato a un interesse tassonomico e scientifico (ex. album di Alois Zötl), utilizzato come 'pezzo di bravura' e dimostrazione di abilità compositiva e disegnativa (nella pittura e scultura accademica ottocentesca, ad esempio, una delle prove da superare era l'esecuzione di cavalli in movimento), inserito in un contesto narrativo, letterario (cfr. ex. Preraffaelliti), allegorico, simbolico (anche in senso sacro, cfr. ex. Pellizza da Volpedo), con valenza allusiva e onirica (cfr. ex. surrealismo, effetto straniante e inquietante del dettaglio zoomorfo ibrido), oggetto di pittura di genere (natura morta; cfr. De Pisis, Mirò, Bacon) o di costume (ex. corse di cavalli, ippodromi, ambientazioni urbane); all'orizzonte visivo e artistico contemporaneo appartengono anche altri generi espressivi, governati però dagli stessi motivi di fondo: film (anche di fantascienza, popolati di mostri e ibridi), fumetti, cartoni animati

#### **4) 27 novembre 2013: Animali in cornice nei Musei civici di Pavia (visita guidata)**

##### Sale del piano terra

- Volte e pareti affrescate con stemmi e imprese visconteo-sforzeschi (ex. biscione, colombina)
- Reperti archeologici (ex. *rython* a testa di animale, recipienti in terracotta, unguentari di vetro soffiato a forma di colombina; lastra di sarcofago con grifi)
- Plutei di epoca longobarda con draghi alati e albero della vita, pavoni e calice, frammento con cerbiatto che si abbeverava a un calice
- Sculture romaniche: capitelli, mensole, doccioni zoomorfi e teratomorfi, animali singoli o in coppia, anche in lotta tra loro o con uomini; fasce, ghiere, salienti di portali con girali abitati da animali (veri o fantastici): uccelli, cervi, leoni, arieti, serpenti, draghi, sirene, delfini, grifoni, mostri; chiave di volta con *Agnus Dei*; leone stiloforo; rilievo con Sansone che uccide il leone; fregio con cavaliere
- Mosaici pavimentali: dettagli decorativi zoomorfi (ex. uccelli), ruota dei mesi (maiale, mucca, capra, pecora, animali e fantastici e mostruosi; centauro-Sagittario), allegorie (ex. corvo, lupo)
- Terracotte rinascimentali: ornamentazione zoomorfa (ex. tartarughe)
- Sculture tardomedievali e rinascimentali: lapidi con stemmi con animali, epigrafe con colomba, altorilievi con Storie della vita di Cristo, impresa dell'Accademia degli Affidati (fenice/aquila)

##### Sale del primo piano (Pinacoteca antica)

- Dipinti: animali nelle varie iconografie sacre e profane
- Prime 2 campate: affreschi con *Fatiche di Ercole* e altri temi mitologici per identificare i 4 Elementi; affresco con orso in una nicchia
- Dossali lignei intagliati
  - Nell'801 a Pavia elefante bianco Abul-Abbas donato a Carlo Magno dal califfo di Baghdad
  - Animali esotici e selvaggina nel parco visconteo (cfr. Giovannino de' Grassi)
  - Programma di Galeazzo Maria Sforza per ciclo di affreschi
  - Descrizione del Castello di Pavia del Breventano (ex. sala degli specchi)
  - Libro sulle false credenze scritto dal marchese Malaspina

## BIBLIOGRAFIA INDICATIVA

- W.N. HOWE, *Animal life in Italian painting*, George Allen & C., London 1912
- *Il mondo degli animali nella grande pittura di tutti i tempi*, Rizzoli, Milano 1966
- J.L. BORGES, M. GUERRERO, *Manuale di zoologia fantastica*, Einaudi, Torino 1970
- JACOPO DA VARAGINE, *Le serpi in seno. Santi e birbanti della Legenda aurea dal Medioevo alla Controriforma*, a cura di G. Baldissone e F. Portinari, Serra e Riva Editori, Milano 1982 [ad esempio: *San Giorgio*, pp. 35-50, *San Cristofano*, pp. 310-310]
- J.-C. SCHMITT, *Il santo levriero. Guinefort guaritore di bambini*, Einaudi, Torino 1982
- LEONARDO DA VINCI, *Bestiario e favole*, a cura di Augusto Marinoni, TEA, Milano 1988
- J. BALTRUŠAITIS, *Il Medioevo fantastico. Antichità ed esotismi nell'arte gotica*, Adelphi, Milano 1993 (2002)
- J. HALL, *Dizionario dei soggetti e dei simboli nell'arte*, Longanesi & C., Milano 1993
- L. CHARBONNEAU-LASSAY, *Il Bestiario del Cristo*, Edizioni Arkeios, Roma 1995
- *Bestiari medievali*, a cura di L. Morini, Einaudi, Torino 1996
- *Animaux d'arte et d'histoire. Bestiaire des collections genevoises*, catalogo della mostra Ginevra marzo-settembre 2000, Musée d'art et d'histoire, Genève 2000
- C. CASAGRANDE e S. VECCHIO, *I sette vizi capitali. Storia dei peccati nel Medioevo*, Einaudi, Torino 2000
- LUIGI MALASPINA DI SANNAZZARO, *Dizionario di false credenze antiche e moderne*, a cura di F. Barbagli e C. Repossi, Musei Civici di Pavia, Aisthesis, Milano 2000
- M. LEVI D'ANCONA, *Lo zoo del Rinascimento. Il significato degli animali nella pittura italiana nei secoli XIV-XVI*, Pacini Fazzi, Lucca 2001
- M. BATTISTINI, *Simboli e Allegorie*, Mondadori Electa, Milano 2002
- C. DONÀ, *Per le vie dell'altro mondo. L'animale guida e il mito del viaggio*, Rubbettino Editore, Soveria Mannelli (Catanzaro) 2003
- L. IMPELLUSO, *La natura e i suoi simboli. Piante, fiori e animali*, Mondadori Electa, Milano 2003
- *Animali nell'arte. Dalla preistoria alla nuova figurazione*, a cura di V. Cwalinski, Skira, Ginevra-Milano 2004
- A. ALBINI (a cura di), *Animali del mistero. Creature leggendarie, mostri e meraviglie della natura: un'indagine scientifica*, Quaderni del CICAP, Padova 2005
- M. BONAFIN, *Le malizie della volpe. Parola letteraria e motivi etnici nel Roman de Renart*, Carocci, Roma 2006 [in particolare capitolo 8: *Animali culturali*, pp. 207-254]
- D. ARASSE, *Il dettaglio. La pittura vista da vicino*, Il Saggiatore, Milano 2007 [in particolare: *Dettaglio 5: mosche*, pp. 114-121, *Padroneggiare le somiglianze il dettaglio vero*, pp. 121-132]
- M. PASTOUREAU, *Medioevo simbolico*, Laterza, Roma-Bari 2007
- *Storia della Bruttezza*, a cura di U. Eco, Bompiani, Milano 2007 [in particolare capitoli: I. *Il brutto nel mondo classico*, III. *L'Apocalisse, l'inferno e il diavolo*, IV. *Mostri e portenti*, IX. *Physica curiosa*]
- L. BOLZONI, *La rete delle immagini. Predicazione in volgare dalle origini a Bernardino da Siena*, Einaudi, Torino 2009 [il particolare capitolo IV sulla predicazione di San Bernardino da Siena]
- *Inganni a regola d'arte. Meraviglie del trompe-l'oeil dall'antichità al contemporaneo*, a cura di A. Giusti, catalogo della mostra Firenze ottobre 2009-gennaio 2010, Mandragora, Firenze 2009 [per dipinti con animali come 'protagonisti', in particolare nature morte con selvaggina]
- *Arcimboldo. Artista milanese tra Leonardo e Caravaggio*, a cura di S. Ferino-Pagden, catalogo della mostra Milano febbraio-maggio 2011, Skira, Ginevra-Milano 2011 [in particolare: G. Olmi, L. Tongiorgi Tomasi, *Raffigurazione della natura e collezionismo enciclopedico nel secondo Cinquecento tra Milano e l'Europa*, pp. 113-149]
- M. PASTOUREAU, *Bestiari del Medioevo*, Einaudi, Torino 2012
- A. TARABOCHIA, *Gli animali nell'Iconologia di Cesare Ripa*, in *Feritas, humanitas e divinitas come aspetti del vivere nel Rinascimento*, Atti del XXII Convegno Internazionale (Chianciano Terme-Pienza 19-22 luglio 2010), a cura di L. Secchi Tarugi, Franco Cesati Editore, Firenze 2012, pp. 431-437
- F. MEZZALIRA, *Le immagini degli animali tra scienza, arte e simbolismo. Elementi di zoo iconologia*, Angelo Colla Editore, Costabissara (Vicenza) 2013
- *Sangue di drago, squame di serpente. Animali fantastici al Castello del Buonconsiglio*, a cura di F. Marzatico, L. Tori, con A. Steinbrecher, catalogo della mostra Trento agosto 2013-gennaio 2014, Skira, Ginevra-Milano 2013 [in particolare: saggi introduttivi e capitoli relativi ai singoli animali, reali o fantastici]

## CITAZIONI BIBLIOGRAFICHE

L'animale rientra in tutte le grandi indagini di storia sociale, economica, materiale, culturale, religiosa, giuridica e simbolica. [...] documenti medievali, particolarmente ricchi di informazioni riguardo all'animale e alle sue relazioni con gli uomini, le donne e la società, Testi e immagini, naturalmente, ma anche materiali archeologici, rituali e codici sociali, araldica, toponimia e antroponomia, folclore, proverbi, canzoni, imprecazioni: qualche che sia il terreno documentale sul quale si avventura, lo storico medievista non può non incontrare l'animale. Sembra proprio che in Europa nessun'altra epoca l'abbia così di frequente ma anche così intensamente pensato, raccontato e messo in scena. Gli animali proliferano fin nelle chiese, dove costituiscono buona parte dell'arredo e dell'orizzonte figurativo – dipinto, scolpito, modellato e tessuto – che chierici e fedeli hanno quotidianamente sotto gli occhi. [...]

Nella cultura medievale [...] l'animale è sempre fonte di esemplarità [...] Per la giustizia, mandare le bestie in tribunale, giudicarle e condannarle (o proscioglierle) significa sempre mettere in scena l'esemplarità del rituale giudiziario.

Accanto ai modesti serragli ambulanti, esistono anche serragli di maggiori dimensioni, spesso stabili, talvolta itineranti, all'interno dei quali i leoni occupano il primo posto: i serragli regali e principeschi. Nell'Europa medievale simili serragli costituiscono sempre dei segni di potere. Lo erano già nell'Antichità e lo rimarranno in epoca moderna. [...] mettere in scena emblemi e simboli viventi che sono i più potenti possono comprare, nutrire, offrire e scambiare. In questo senso, ogni serraglio è un "tesoro".

Artisti, pittori e scultori sono relativamente liberi di scegliere gli animali che metteranno sull'arca, e questa scelta è evidentemente il riflesso dei sistemi di valori, dei modi di pensare e delle diverse sensibilità, dei saperi e delle classificazioni zoologiche, che differiscono secondo le epoche, le regioni e le società.

Pastoureau, 2007, pp. 22, 38, 41, 50

Nel pensiero medievale, ogni oggetto materiale possiede, prima di ogni altra funzione (e al di là della apparenza visibile), quella di *segno*, più o meno chiaro, di *specchio* di verità spirituali o di insegnamenti morali e virtù. In questa ottica, l'universo, enorme repertorio di simboli e incessante ierofania, si configura come un libro sacro scritto da Dio nell'atto di creazione [...]; un libro da leggere e da interpretare con le stesse tecniche esegetiche impiegate per le Scritture, dove pure la *littera*, il senso immediato e letterale, introduce a significati riposti, allegorici, morali, mistici. E una iniziazione alla comprensione del senso profondo del *liber naturae*, un avvio alla sua decifrazione, fornivano appunto le opere che illustrano e svelano le virtù magiche e terapeutiche di pietre e piante, oppure svelano i significati reconditi delle nature e dei comportamenti animali: lapidari, erbari, e bestiari. [...] Negli erbari, nei lapidari, nei bestiari, come nel loro illustre capostipite [il *Fisiologo*], abbondano animali, pietre e piante favolose, e anche gli esemplari più comuni assumono sovente proprietà o comportamenti fantastici. Caratteri in gran parte condivisi da tutta la produzione naturalistico-scientifica dell'antichità, certamente, che qui risultano però accentuati da una totale subordinazione alle esigenze didattiche della interpretazione allegorico-morale. Del resto, ciò che importa per l'uomo, come sottolinea Agostino, è mettere in pratica il significato di una immagine, senza affaticarsi a indagarne la veridicità.

L. Morini, *Introduzione*, in *Bestiari medievali*, 1996, pp. VII-XXII

[I bestiari] non sono trattati di storia naturale, almeno non nel senso comune del termine, ma opere che parlano degli animali per meglio parlare di Dio, di Cristo, della Vergine, a volte dei santi, e soprattutto del diavolo, dei demoni e dei peccatori. Se si soffermano sulle "proprietà" delle bestie e sulle meraviglie delle loro varie "nature", non è per dissertare della loro anatomia, etologia o biologia, ma per celebrare la Creazione e il Creatore, per trasmettere le verità della fede, per invitare i fedeli a emendarsi. Proprio per questo, l'influenza dei bestiari è stata molto più grande che se si fosse trattato di semplici manuali di storia naturale. A partire dal XII secolo, tale influenza si fa sentire in numerosi ambiti: la predicazione, la letteratura allegorica, la scultura romanica, i racconti e le favole, il *Roman de Renart*, i proverbi, i sigilli, gli stemmi. Lo studio dei bestiari appartiene più al campo della storia culturale che di quella naturale. [...] A differenza di quanto generalmente si creda, gli uomini del Medioevo sapevano osservare assai bene la fauna e la flora, ma non pensavano affatto che ciò avesse un rapporto con il sapere, né che potesse condurre alla verità. Quest'ultima non rientra nel campo della fisica, ma della metafisica: il reale è una cosa, il vero



un'altra, diversa. [...] Dal loro punto di vista le rappresentazioni convenzionali – quelle che si vedono nei bestiari miniati – erano più importanti e veritiere di quelle naturalistiche. [...] Lo storico della zoologia medievale deve anche considerare che molti concetti oggi per noi familiari, all'epoca erano sconosciuti. [...] Nel Medioevo l'animale è onnipresente: in qualunque ambito documentario lo storico si avventuri, non può non incontrarlo. Sembra proprio che nel mondo occidentale nessun'altra epoca l'abbia tanto e così intensamente pensato, raccontato, rappresentato.

Bisogna assolutamente annoverare tra i bestiari i manoscritti che parlano solo di alcune categorie di animali: aviari e “volucrari” per quanto riguarda gli uccelli, “libri di pesci”, “libri di serpenti”, “libri di mostri” (*libri monstrorum*).

Con i primi bestiari miniati, apparsi nel XII secolo (almeno nella loro forma classica), l'animale diventa di per sé e in quanto tale il soggetto principale dell'immagine. Non è più, cioè, un elemento accessorio della cornice, né una presenza discreta e complementare a un personaggio, a un luogo o a un'azione, ma diventa la ragione stessa della composizione. Si tratta di una svolta fondamentale nei sistemi iconografici medievali: al pari dell'essere umano, anche l'animale – creatura imperfetta – ha ormai il diritto di essere raffigurato in maniera indipendente. [...] i rapporti tra l'immagine e il testo costituiscono uno dei primi e più fruttuosi terreni di ricerca. L'immagine non può né dire né mostrare tutto: deve scegliere, selezionare, creare gerarchie, sintetizzare, riunire, talvolta aggiungere o inventare. [...] Poco importa che l'aspetto somigli davvero a quello dell'animale reale; ciò che conta, e che funge da segno di riconoscimento, sono gli attributi; quelli convenzionali più dei reali.

Pastoureau, 2012, pp. 6-7, 9, 27, 36, 40-41

### *Il drago*

Un grosso serpente con artigli e ali, è forse la descrizione più fedele del drago. Può essere nero, ma conviene che sia lucente; anche se si suole esigere che esali bocciate di fuoco e fumo. Tutto questo, naturalmente, si riferisce alla sua immagine attuale; i greci, sembra applicassero il suo nome a qualsiasi serpente considerevole. [...] In Occidente il drago fu sempre immaginato malvagio. Una delle imprese classiche degli eroi (Ercole, Sigurd, san Michele, san Giorgio) era di vincerlo e ucciderlo. Nelle leggende germaniche il drago custodisce oggetti preziosi. [...] La gente credeva alla realtà dei draghi. Verso la metà del secolo XVI, li troviamo descritti nella *Historia animalium* di Conrad Gesner, opera di carattere scientifico. Ma il tempo ha intaccato notevolmente il loro prestigio. Crediamo al leone come realtà e come simbolo; crediamo al minotauro come simbolo, sebbene non come realtà; il drago è forse il più noto, ma anche il meno fortunato degli animali fantastici. Ci sembra puerile, e suole contaminare di puerilità le storie in cui figura. Conviene non dimenticare, tuttavia, che si tratta qui d'un pregiudizio moderno, forse provocato dall'eccesso di draghi che c'è nei racconti di fate. [...]

Borges, 1970, pp. 64-66

### *Draghi*

L'ignoranza de' popoli avvalorata dalla fervida immaginazione de' poeti stabili presso gli antichi l'opinione che realmente esistessero de' draghi e dei grifoni, come dei serpenti a più teste ed a più code, dei centauri, dei satiri e dei fauni tutti esseri immaginari che non trovansi in natura. [...] Noi pure allegoricamente sovente rappresentiamo il demonio sotto la forma di drago, così sotto i piedi della Vergine, come colpito da S. Michele o da S. Giorgio.

Luigi Malaspina di Sannazzaro, 2000, pp. 47-48

Quello di “animale” è un concetto relativo, impensabile fuori della sua relazione con quello di “uomo”. Dunque parlare di animali equivale a parlare del rapporto uomo-animale; ora, per quanto numerose siano le varianti culturali di questo rapporto, non si può negare che l'animale abbia sempre avuto una parte importante nell'economia dell'uomo e, di qui, nell'elaborazione delle sue ideologie. Fin dalla preistoria l'uomo ha proiettato nell'immaginario i grandi animali che gli hanno conteso lo spazio naturale [...] Questa presenza insistita di bestie nelle figurazioni [paleolitiche] rivela spesso l'esistenza di un vero e proprio culto, sottolineato da una simbologia sviluppata. [...] Queste potenze sono oggetto di una rappresentazione non necessariamente antropomorfa, ma tuttavia psicologicamente simile all'uomo è [...] Si costituisce così un doppio del mondo naturale, una sopra-natura, secondo un processo logico di straordinaria importanza evolutiva, che produce uno schema nel quale fra mondo degli animali e mondo degli uomini funzionano scambi sia sul piano del reale e dell'immaginario, sia del naturale (-sociale) e del soprannaturale. Gli animali divinizzati, immagini delle potenze supreme della foresta, non scompaiono con la rivoluzione neolitica, la sedentarizzazione e lo sviluppo dell'agricoltura, ma continuano negli dei zoomorfi dell'Egitto e della Grecia,

nonostante il progresso crescente dell'antropomorfizzazione del pantheon politeista delle grandi civiltà antiche. [...] Ma nella percezione della natura, e quindi anche nei rapporti tra uomo e animale, si riflettono i rapporti esistenti tra gli uomini, e in definitiva l'uomo classifica l'ambiente naturale sulla base del proprio sistema sociale, talché le tassonomie che egli produce ed elabora esprimono anche precisi codici di comportamento nei confronti di questa o quella realtà naturale, animale o vegetale che sia. [...] si pensi alle numerose figure animali antropomorfe nel folklore, all'idea della parentela con gli animali nel totemismo, alla reincarnazione sotto forma bestiale nella metempsicosi, alle metamorfosi nell'uno o nell'altro senso diffuse quasi universalmente. Da tutto ciò, ancorché sommariamente ricapitolato, si evince che "gli atteggiamenti umani verso l'animale sono profondamente impregnati di religione" [...] L'animale, in fin dei conti, è sempre stato sentito dall'uomo come più vicino a sé di tutte le altre componenti della biocenosi: perciò, a livello ideologico, è stato - ed è tuttora, nelle credenze folkloriche ed etniche - oggetto di rappresentazioni ambivalenti. Nei suoi aspetti negativi, appare spesso come "violatore dell'ordine stabilito, tessitore d'inganni, incarnazione delle forze del male, avversario degli dei, sede d'impurità e occasione di errori umani gravi, tra cui quello della bestialità". Sul piano positivo, viceversa, l'animale può essere abitato da un dio, veicolo tra l'uomo e il divino o il soprannaturale, parente o antenato totemico, dio esso stesso. [...] Non è dunque affatto singolare, né unicamente imputabile a una convenzione retorico-letteraria, ma ha piuttosto una solida base culturale, il fatto che le relazioni sociali fra gli uomini appaiano riflesse o trasferite nel mondo animale, nella tradizione favolistica e zoeopica, che si manifesta nel *Roman de Renart*.

Bonafin, 2006, pp. 207-209

Depuis l'origine de l'art, depuis les visions premières de l'art, l'homme ne cesse de produire des bêtes monstrueuses, d'ajouter de nouvelles formes à celles qu'il percevait dans la nature, de compléter en quelque sorte la création, d'opposer à l'univers perçu un autre monde, parfois un anti-monde.

Gilbert Lascault, *Logique et délires des bêtes fantastiques*, in *Animaux d'art e d'histoire*, 2000, pp. 79-82

Anche nella genealogia degli dei di Esiodo (*Teogonia*) esiste all'inizio una molteplicità di dei, giganti, mostri e demoni. Questi vengono sconfitti dalle divinità dell'Olimpo in una guerra brutale, ma non sono estinti. Tra gli dei olimpici e i mortali si estende un regno oscuro di esseri fantastici mostruosi. [...] Va notato che mostri e creature composite non sono mai generati dal regno vegetale. [...] L'incontro con il drago primordiale divoratore di uomini è un estremo della visitazione mostruosa. In virtù della loro somiglianza ai dinosauri, i draghi sono stati spiegati come ricordo dell'epoca dei grandi rettili o come fantasie ipertrofiche, in cui sono confluite parti di serpenti, di sauri, di coccodrilli e di uccelli rapaci. Più importante è un altro punto: il frequente incontro di draghi ed eroi civilizzatori indica che qui esiste una "teoria" mitica sull'origine della civiltà. La civiltà si può sviluppare solo laddove il "drago" (il barbarico) è stato sconfitto. Gli eroi-civilizzatori sono vincitori di mostri [...] Lo schema è: ci deve essere un mostro, perché ci sia un eroe-civilizzatore. [...] Con un imponente sfoggio mediatico la nostra cultura ha così creato fino ad oggi un regno fantastico, cui animali e mostri hanno dovuto prestare la loro fisiognomia, per tener nascosto che da tutte le figurazioni del demoniaco è solo l'uomo stesso a rivolgerci il suo sguardo. Per quanto le strane immagini suggeriscano che nei mostri s'incontra un bestiale, un ignoto, un transumano, ossia l'alieno, è certo che qui si è di fronte a una forma estrema dell'incontro con sé stessi.

Hartmut Böhme, *L'animale mostruoso, specchio dell'uomo*, in *Sangue di drago...*, 2013, pp. 29-39

L'Antichità Greco-romana possiede due volti: da una parte, un mondo di dei e di uomini dove tutto è eroico e nobile nello schiudersi della vita possente e organica, e, dall'altra, un mondo di esseri fantastici dalle origini complesse, spesso venuti da molto lontano, e che presentano mescolanze di corpi e di nature eterogenee. [...] Il Medioevo, che non ha mai perso contatto con l'antico sostrato, si volge ora verso l'uno ora verso l'altro di questi aspetti. [...] quando le metamorfosi delle forme e dello spirito scatenano la fantasia e l'immaginazione, ecco che ritroviamo il mostro e la bestia, e le stesse divinità dell'Olimpo rivestono spesso un carattere selvatico, quasi animale. Con questo spirito vi ha generalmente attinto l'iconografia romanica. [...] L'Antichità mostruosa si sostituisce progressivamente all'Antichità umanista. [...] Nell'iconografia gotica nasce e si diffonde tutta una serie di creature strane, ignorate o poco conosciute nel XII secolo, e in

primo luogo, i mostri ottenuti dalla combinazione di teste. [...] La glittica greco-romana offre tutte le varianti possibili di queste combinazioni [i *grilli*]: teste su zampe, teste su zampe con un collo a testa d'uccello o di quadrupede a guisa di copricapo, tronchi a doppia faccia, con sovrapposta un terza testa o, anche, un busto. Queste figurine incise [nelle gemme] sono chiamate *grilli*. [...] L'elmo che, esso pure, combina le forme animali attorno a una testa, perviene agli stessi effetti. Gli dei e i soldati antichi erano spesso coperti da maschere bestiali. [...] Il mondo gotico non solo ha conosciuto le gemme greco-romane, ma ne ha ricreato il moto e le ha imitate. Per gli artisti e per i miniatori esse costituivano una fonte inesauribile, ed è senza dubbio per questa via che le figure di *grilli* sono state introdotte nel Medioevo.

Gli armaiuoli che cercano di trasformare gli uomini, dando loro proporzioni e statura soprannaturali, e facendone bestie d'acciaio e robot, riprendono gli stessi sistemi teratomorfi, ma nella vita. Tutto il bestiario del Medioevo sfila sui cimieri, Nel Trecento e nel Quattrocento, le forme diventano sempre più complesse, sempre più smisurate. Sugli elmi si rizzano e si impennano sirene, aquile a due teste, draghi, leoni, cani, quadrupedi alati e unicorni.

Due elementi caratterizzano l'ultimo stadio del *grillo* gotico: da un lato la sua scomposizione, dall'altro una vivacità ancor più impetuosa e intensa. Spesso nelle iniziali e nelle vignette del Quattrocento e del Cinquecento l'essere composito si scinde. [...] La bestia viene scomposta nella decorazione dei libri. Ma questa evoluzione è secondaria. In generale, è ora caratterizzata da un realismo brutale ed eccessivo. Il mostro non è mai stato così ben definito nei particolari, e così incredibile nell'insieme, come in Hieronymus Bosch. In Bosch, i *grilli* sono numerosissimi e prendono tutte le forme. [...] Tutta la pittura di diavoleria riprende e moltiplica questi esseri fantastici.

A un dato momento, gli artisti si volgono risolutamente verso i repertori forniti specialmente dalle monete e dalle gemme. [...] l'iconografia gotica ha recepito soprattutto quel che vi era di singolare e di difforme nei diversi strati della civiltà arcaica, classica, barbarizzata. Il mondo greco-romano contribuisce in special modo a un risveglio del fantastico.

Il Medioevo gotico, dunque, non evolve soltanto verso l'ordine della vita, il realismo, l'Occidente. Possiede anche la sua componente surreale, i suoi artifici, i suoi esotismi. Un Medioevo più tormentato, popolato di mostri, di prodigi, si ripristina e si sviluppa all'interno di un Medioevo evangelico e umanista. [...] Sono di volta in volta apparsi tre grandi repertori: in un primo tempo l'Antichità ellenistica, poi l'Islam, seguito da presso dall'Estremo Oriente. L'azione di queste componenti s'è esercitata nello stesso senso e nello stesso spirito. Questa convergenza è dovuta, in gran parte, al puro e semplice fascino del fantastico

Un vasto repertorio messo bruscamente a disposizione del Medioevo dal ritorno di una moda carolingia per la glittica ha esercitato la sua influenza in maniera inaspettata. [...] Il Medioevo ha costantemente ricercato in questi intagli bizzarrie e grottesche. Lo stesso nella numismatica: non le medaglie nobili ma le monete barbariche, dove apparivano strane figure, sembra abbiano attirato soprattutto gli artisti.

Baltrušaitis, 2002, pp. 43-44, 51-52, 56, 61, 73, 77, 80, 102, 293-294

L'*Iconologia* [di Cesare Ripa] è una testimonianza del perdurare della convinzione antica della non-estraneità tra uomo e animale: gli animali possono servire a rappresentare alcuni caratteri della natura degli uomini e aiutano a descrivere aspetti, modalità e momenti della loro vita per due ragioni complementari e inverse. [...] se da un lato è stata data una lettura antropomorfa delle qualità e dei comportamenti degli animali, come a dire: è stato visto l'umano negli animali, d'altra parte la varietà dei caratteri e dei comportamenti umani è stata riportata a una presenza di 'semi' animali negli uomini.

Tarabochia, 2012, pp. 435-436

*Zooiconografia* e *zooiconologia* costituiscono l'applicazione rispettivamente della iconografie e della iconologia alle rappresentazioni degli animali [...] zooicone. *Zooicono* è termine che può essere inteso in senso lato, riferito quindi non solo a rappresentazioni più o meno bidimensionali (disegno, pittura, illustrazione) ma anche ad ogni altra forma di rappresentazione (come la scultura o le arti applicate). [...] In prima approssimazione possiamo distinguere immagini artistiche animali e illustrazioni zoologiche. [...] In moltissimi casi, tuttavia, la distinzione, nelle zooicone, tra i due aspetti, quello artistico (caratterizzato da una visione soggettiva ed emotiva che tende a trasfigurare la realtà mediante la fantasia e la creatività) e quello scientifico (tendente alla massima oggettività e al massimo realismo, con finalità illustrative e documentarie) è molto sfumata.

Studiando gli sviluppi dell'arte e della scienza tra la fine del Medioevo e gli inizi dell'Età moderna si può rilevare che i progressi nel realismo della raffigurazione della natura (animali inclusi) in campo artistico hanno precorso lo studio scientifico della storia naturale [...] l'arte è stata in certa misura propedeutica alla scienza, nell'ambito del Rinascimento, così come, in seguito, sarebbe spesso stata al servizio della scienza stessa.

Ogni zooicona è stata prodotta in un determinato contesto storico-geografico e culturale, e le sue peculiarità dipendono strettamente da esso.

Anche i soggetti animali partecipano all'evoluzione del senso estetico, ed alcuni sono più adatti ad esprimere il gusto di un movimento artistico, di uno stile, di un'epoca. Associamo così ad esempio le conchiglie al Barocco, per la meravigliosa forma a spirale, i cavalli, ovviamente imbizzarriti o al galoppo, al Romanticismo, i pavoni e le libellule al Liberty, per le linee sinuose, le pantere e le antilopi all'Art Déco, per il senso di aristocratica eleganza che trasmettono.

Ad alcuni animali che oggi classifichiamo come fantastici si attribuiva, nelle culture del passato, una possibile esistenza reale. A livello simbolico un animale ibrido nell'iconografia religiosa può rappresentare un sovvertimento dell'ordine naturale delle cose, e quindi avere un significato negativo, diabolico, oppure al contrario, in altri casi, può alludere alla doppia natura (umana e divina) di Cristo.

La produzione di animali più o meno fantastici o irreali ha diverse origini. Talvolta si associa alla mitopoiesi (arpie, fenice, minotauro, sfinge). In altri casi può derivare da una imperfetta conoscenza di animali reali [...] In qualche caso la credenza nell'esistenza di animali mostruosi può essere ricondotta all'osservazione di resti fossili.

Nel contesto della cultura europea le zooicone mostrano, dopo i secoli del periodo altomedievale, un graduale progresso del realismo nella rappresentazione degli animali a partire indicativamente dal XIII secolo. Un episodio straordinario in questa vicenda è offerto dalle miniature del *De arte venandi cum avibus*, il manoscritto composto da Federico II Hohenstaufen prima della metà del Duecento, nel quale l'imperatore descrive le sue osservazioni ornitologiche e i dettagli della pratica della falconeria, che fu una delle sue grandi passioni. [...] Questo realismo si giustifica sulla base dell'intento didattico dell'opera di Federico II, per il quale le immagini svolgono la funzione di vere e proprie illustrazioni.

La produzione della immagine di un animale (zooiconopoiesi) si giova indubbiamente di un contributo più o meno originale dell'autore, ma necessariamente non parte dal nulla. Il punto di partenza deve essere sempre o l'osservazione diretta dell'animale (vivo, morto, sotto spirito o imbalsamato), o l'osservazione di precedenti rappresentazioni o fotografie dell'animale, o una descrizione a parole dell'aspetto dell'animale stesso, o una combinazione delle precedenti.

Mezzalana, 2013, pp. 11, 40-41, 47, 92, 140-141, 146, 154

## CITAZIONI DA FONTI

**Bernardo da Chiaravalle** (1090 c. – 1153), *Apologia ad Guillelmum Abbatem*

Cosa fanno nei chiostri, dove i fratelli stanno leggendo, tutte quelle ridicole mostruosità, quelle strane formosità deformi e deformità formose? Che cosa vi stanno a fare le scimmie immonde? O i feroci leoni? O i mostruosi centauri? O i semiuomini? O le maculate tigri? O i soldati che combattono? O i cacciatori con le tube? Corpi sotto un'unica testa o molte teste su un unico corpo? Quadrupedi con la coda di serpente, pesci con la testa di quadrupedi? Un mezzo cavallo con il posteriore di mezza capra, poi un animale cornuto con il posteriore di un cavallo? Con questa varietà di forme eterogenee, si trova più gusto a leggere queste che non i codici, ad ammirare queste immagini che non a meditare.

**Cennino Cennini**, *Il libro dell'arte*, fine XIV secolo

Cap. LXX: *Le misure che dee avere il corpo dell'uomo fatto perfettamente.*

[...] Degli animali irrazionali non ti conterò, perché non n'apparai mai nessuna misura. Ritra'ne e disegna più che puoi del naturale, e proverai. E a ciò fia buona pratica.

Cap. CLXXXV: *Ti dimostra come si può improntare un ignudo intero d'uomo o di donna, o un animale, e gettarlo di metallo.*

[...]e per lo simile di membro in membro spezzatamente puoi improntare; cioè un braccio, una mano, un piè, una gamba, un uccello, una bestia, e d'ogni condizione animale, pesci, e altri animali simili. Ma vogliono essere morti, perché non avriano il senno naturale, né la fermezza di star fermi e saldi.

**Leon Battista Alberti**, *De pictura*, 1435

*Libro II*

*par. 25:* [...] Zeusis pittore cominciava a donare le sue cose, quali, come dicea, non si poteano comperare; né estimava costui potersi invenire atto pregio quale satisfacesse a chi fingendo, dipignendo animali, sé porgesse quasi uno iddio.

*par. 36:* Adunque conviensi tenere certa ragione circa alla grandezza de' membri, in quale commensurazione gioverà prima allogare ciascuno osso dell'animale, poi apresso aggiungere i suoi muscoli, di poi tutto vestirlo di sue carne.

*par. 44:* E così a ciascuno con dignità siano i suoi movimenti del corpo ad esprimere qual vuoi movimento d'animo; e delle grandissime perturbazione dell'animo, simile sieno grandissimi movimenti delle membra. E questa ragione dei movimenti comune si osservi in tutti gli animanti. Già non si aconfà ad uno bue aratore darli que' movimenti quali daresti a Bucefalas, gagliardissimo cavallo d'Alessandro. Forse facendo Io, quale fu conversa in vacca, correre colla coda ritta, rintorcigliata, col collo erto, coi piè levati, sarebbe atta pittura.

*Libro III*

*par. 60:* Ma poi che la istoria è summa opera del pittore, in quale dee essere ogni copia ed eleganza di tutte le cose, conviensi curare sappiamo dipignere non solo uno uomo, ma ancora cavalli, cani e tutti altri animali, e tutte altre cose degne d'essere vedute. [...] Alessandro, quello il quale dipinse il portico di Pompeo, sopra gli altri bene dipigne animali, massime cani.

**Leonardo da Vinci**, *Trattato della pittura*: pubblicato postumo raccogliendo e organizzando appunti scritti a partire dagli anni Ottanta del '400; moltissimi sono i passi dedicati agli animali, cui Leonardo rivolse molta della sua osservazione, come testimoniato dai numerosissimi disegni e schizzi, e del suo studio di natura scientifica, si pensi al libro dedicato al volo degli uccelli o alle dissezioni di cadaveri di cavalli per indagarne la struttura anatomica; si dà qui una selezione molto limitata dei precetti relativi alla rappresentazione degli animali in pittura.

*10. Del poeta e del pittore.* [...] Con questa [la pittura] s'ingannano gli animali: già vid'io una pittura che ingannava il cane mediante la similitudine del suo padrone, alla quale esso cane facea grandissima festa; e

similmente ho visto i cani abbaiare, e voler mordere i cani dipinti; ed una scimmia fare infinite pazzie contro ad un'altra scimmia dipinta.

11. *Esempio tra la poesia e la pittura.* Or non vedi tu che se il pittore vuol fingere animali, o diavoli nell'inferno, con quanta abbondanza d'invenzione egli trascorre?

63. *Modo d'aumentare e destare l'ingegno a varie invenzioni.* [...] Non ti sia grave il fermarti alcuna volta a vedere nelle macchie de' muri, o nella cenere del fuoco, o nuvoli o fanghi, od altri simili luoghi, ne' quali, se ben saranno da te considerati, tu troverai invenzioni mirabilissime, che destano l'ingegno del pittore a nuove invenzioni sí di componimenti di battaglie, d'animali e d'uomini, come di varí componimenti di paesi e di cose mostruose, come di diavoli e simili cose, perché saranno causa di farti onore; perché nelle cose confuse l'ingegno si desta a nuove invenzioni. Ma fa prima di sapere ben fare tutte le membra di quelle cose che vuoi figurare, cosí le membra degli animali come le membra de' paesi, cioè sassi, piante e simili.

76. *Dell'essere universale.* Facil cosa è all'uomo che sa, farsi universale, imperocché tutti gli animali terrestri hanno similitudine di membra, cioè muscoli, nervi ed ossa, e nulla variano, se non in lunghezza, o in grossezza, come sarà dimostrato nell'anatomia. Degli animali d'acqua, che sono di molta varietà, e cosí degli insetti, non persuaderò il pittore che vi faccia regola, perché sono d'infinite varietà.

119. *Qual è di maggiore importanza, o il movimento creato dagli accidenti diversi degli animali, o le loro ombre e lumi.* La piú importante cosa che ne' discorsi della pittura trovar si possa, sono i movimenti appropriati agli accidenti mentali di ciascun animale, come desiderio, sprezzamento, ira, pietà e simili.

185. *Precetto del comporre le istorie.* [...] molte sono le volte che l'animale figurato non ha i moti delle membra appropriati al moto mentale [...] dunque, pittore, componi grossamente le membra delle tue figure, e attendi prima ai movimenti appropriati agli accidenti mentali degli animali componitori dell'istoria che alla bellezza e bontà delle loro membra.

268. *Della proporzionalità delle membra.* Tutte le parti di qualunque animale sieno corrispondenti al suo tutto, cioè che quel che è corto e grosso debba avere ogni membro in sé corto e grosso, e quello che è lungo e sottile abbia le membra lunghe e sottili, ed il mediocre abbia le membra della medesima mediocrità.

280. *Delle membrificazioni degli animali.* Sian fatte le membra agli animali convenienti alle loro qualità. Dico che tu non ritragga una gamba di un gentile, o braccio, o altre membra; e le appicchi ad uno grosso di petto o di collo. E che tu non mischi membra di giovani con quelle di vecchi; e non membra prosperose e muscolose con le gentili e fievoli, e non quelle de' maschi con quelle delle femmine.

299. *Degli scoprimenti o coprimenti de' muscoli di ciascun membro nelle attitudini degli animali.* Ricordo a te, pittore, che ne' movimenti che tu fingi esser fatti dalle tue figure tu scopra quei muscoli, i quali soli si adoperano nel moto ed azione della tua figura; e quel muscolo che in tal caso è piú adoperato, piú si manifesti, e quello ch'è meno adoperato, meno si spedisca; e quello che nulla adopera, resti lento e molle e con poca dimostrazione. E per questo ti persuado a intendere la notomia de' muscoli, corde ed ossi, senza la qual notizia poco farai. [...]

415. *Come devi far parere naturale un animale finto.* Tu sai non potersi fare alcun animale, il quale non abbia le sue membra, e che ciascuno per sé non sia a similitudine con qualcuno degli altri animali. Adunque, se vuoi far parere naturale un animal finto, dato, diciamo, che sia un serpente, per la testa pigliane una di un mastino o bracco, e ponile gli occhi di gatto, e le orecchie d'istrice, ed il naso di veltro, e le ciglia di leone, e le tempie di gallo vecchio, ed il collo di testuggine d'acqua.

435. *Pittura a lume universale.* Usa sempre nelle moltitudini d'uomini e d'animali di fare le parti delle loro figure, ovvero corpi, tanto piú oscure quanto esse sono piú basse e quanto esse sono piú vicine al mezzo della loro moltitudine, ancoraché essi sieno in sé d'uniforme colore; e questo è necessario, perché minor quantità del cielo, illuminatore dei corpi, si vede ne' bassi spazi interposti fra i detti animali, che nelle parti supreme de' medesimi spazi. [...]

492. *Della disposizione di una fortuna di venti e di pioggia.* [...] Gli animali, senza guida spaventati, discorrono a rote per diversi siti; i tuoni creati nelle globulose nuvole scacciano da sé le infuriate saette, la luce delle quali illumina le ombrose campagne in diversi luoghi.

**Giorgio Vasari, *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori italiani, da Cimabue insino aa' tempi nostri*, edizione 1568**

*Vita di Giotto.* [...] Dicesi che stando Giotto ancor giovinetto con Cimabue, dipinse una volta, in sul naso d'una figura che esso Cimabue avea fatta, una mosca tanto naturale, che tornando il maestro per seguitare il lavoro, si rimise piú d'una volta a cacciarla con mano, pensando che fusse vera, prima che s'accorgesse dell'errore.

*Vita di Lionardo da Vinci.* [...] col pennello fece Lionardo di chiaro e scuro lueggiato di biacca un prato di erbe infinite con alcuni animali, che invero può dirsi che in diligenza e naturalità al mondo divino ingegno far non la possa sí simile. [...] Dicesi che Ser Piero da Vinci zio di Lionardo, essendo alla villa, fu ricercato domesticamente da un suo contadino, il quale d'un fico da lui tagliato in su 'l podere, aveva di sua mano fatto una rotella, che a Fiorenza gnene facesse dipignere, e che egli contentissimo e volentieri lo fece, sendo molto pratico il villano nel pigliare uccelli e ne le pescagioni, e servendosi grandemente di lui Ser Piero a questi esercizi. Laonde fattala condurre a Firenze, senza altrimenti dire a Lionardo di chi ella si fosse, lo ricercò che egli vi dipignesse suso qualche cosa. Lionardo, arrecatosi un giorno tra le mani questa rotella, veggendola torta, mal lavorata e goffa, la dirizzò col fuoco, e data a un torniatore, di rozza e goffa che ella era, la fece ridurre delicata e pari. Et appresso ingessatala et acconciatala a modo suo, cominciò a pensare quello che vi si potesse dipignere su, che avesse a spaventare chi le venisse contra, rappresentando lo effetto stesso che la testa già di Medusa. Portò dunque Lionardo per questo effetto ad una sua stanza, dove non entrava se non e' solo, lucertole, ramarri, grilli, serpi, farfalle, locuste, nottole et altre strane spezie di simili animali: da la moltitudine de' quali, variamente adattata insieme, cavò uno animalaccio molto orribile e spaventoso, il quale avvelenava con l'alito e faceva l'aria di fuoco. E quello fece uscire d'una pietra scura e spezzata, buffando veleno da la gola aperta, fuoco da gli occhi e fumo dal naso sí stranamente, che e' pareva monstuosa et orribil cosa. E penò tanto a farla, che in quella stanza era il morbo de gli animali morti troppo crudele, ma non sentito da Lionardo, per il grande amore che e' portava alla arte. Finita questa opera, che piú non era ricerca né dal villano né dal zio, Lionardo gli disse che ad ogni sua comodità mandasse per la rotella, che quanto a lui era finita. Andato dunque Ser Piero una mattina a la stanza per la rotella e picchiato alla porta, Lionardo gli aperse, dicendo che aspettasse un poco; e ritornatosi nella stanza acconciò la rotella al lume in su 'l leggio et assettò la finestra, che facesse lume abbacinato, poi lo fece passar dentro a vederla. Ser Piero nel primo aspetto, non pensando alla cosa, subitamente si scosse, non credendo che quella fosse rotella, né manco dipinto quel figurato che e' vi vedeva. [...] maestria incredibile che egli mostrò nelle forme e lineamenti de' cavagli: i quali Lionardo meglio ch'altro maestro fece, di bravura, di muscoli e di garbata bellezza. La notomia di essi scorticandoli disegnò insieme con quella de gli uomini, e l'una e l'altra ridusse alla vera luce moderna. [...] Fermò in un ramarro, trovato dal vignaruolo di Belvedere, il quale era bizzarrissimo, di scaglie di altri ramarri scorticate, ali addosso con mistura d'argenti vivi, che nel moversi quando caminava tremavano; e fattoli gli occhi, corna e barba, domesticatolo e tenendolo in una scatola, tutti gli amici a i quali lo mostrava, per paura faceva fuggire.

**Stefano Breventano**, *Istoria della antichità, nobiltà et delle cose notabili della città di Pavia*, ed. 1570

*Libro I: Dell'antico sito della Città di Pavia, et del moderno con le cose degne di memoria che già vi furono, Cap. 3*

[*descrizione del Castello di Pavia*]

Le sale et camere tanto di sopra quanto di sotto sono tutte in volto, et quasi tutte dipinte à varie et vaghe istorie et lavori, i cui cieli erano colorati di finissimo azzurro, ne quali campeggiavano diverse sorti d'animali fatti d'oro come Leoni, Leopardi, Tigri, Levrieri, Bracchi, Cervi, Cinghiali et altri, e specialmente in quella facciata che rimirava il Parco [...] nella quale (come à giorni miei i l ho veduta intera) si vedeva un gran salone lungo da sessanta braccia e largo venti tutto istoriato con bellissime figure le quale representavano caccie et pescagioni et giostre con altri varii diporti de i Duchi et Duchesse di questo stato.

Nel mezzo dell'altro torrione [...] era una copiosa libreria et delle piú belle che a que tempi si potessero vedere in Italia [...] ivi era ancora un corno di Lioncorno [*sic*] lungo quasi un braccio il quale si mostrava per cosa rara et singolare

Nel terzo Torrione [...] era da basso una Camera larga quanto capiva il quadro del Torrione la quale si chiamava la camera dalli spechi percioche tutto il volto d'essa era coperto di vedri quadrati largi quanto sarebbe la palma della mano tutti variati di colore come si veggono essere quelli delle vetriate delle Chiese, et ciascuno di detti quadretti di vetro haveva figurato dentro la somiglianza d'homo o di qualche animale, o d'una pianta, o fiore, fatta d'oro, i quali nel percuoti mento che vi facevano i raggi del sole nell'uscire dell'oriente rendevano una tanta chiarezza er splendore che abbagliava la vista à chionque la entro si trovava, il pavimento di questa bellissima stanza era tutto fatto ad opera mosaica con varie antiche poesie, et istorie.