

HAKOMAGAZINE

ITALIA

7



**Il vecchio nelle
culture indiane**



*Isabel, artista makah famosa per il suo lavoro di intreccio a 92 anni.
In copertina: Maschera raffigurante una vecchia con piattello labiale
dei niska dell'Upper Nass River, BC.*

Sommario

- 3 Editoriale
- 5 Onora gli anziani
- 8 La vendetta dei vecchi
- 9 Il calore della vecchiaia
- 13 Don Tomás
- 17 Anzianità e ruoli universali
nella Mesoamerica
- 19 Vecchio Uomo Coyote
- 21 Delizie della vecchiaia
- 23 Vecchia Creatrice
- 24 Vecchi e abbandonati
- 27 Velma Wallis. dal mito al ro-
manzo
- 29 Na'pi, il Vecchio dei Blackfeet
- 31 Pipa Baffo: storia dell'ultimo
indiano a memoria di antropo-
logo
- 34 Il museo dei primi immigrati

Lamento della vecchia abbandonata

(Shoshone meridionali)

*Ahimè, che dovrei morire,
Che dovrei morire ora,
Io che conosco tante cose*

*Gli mancherò,
Al roteante bastoncino del fuoco;
Al carbone tra le pietre del focolare,
gli mancherò.*

*I Canti di Medicina, i canti della cura magica;
Le erbe di medicina presso i bordi dell'acqua,*

*Gli mancherò;
Il cesto di salice,
gli mancherò;
Tutta la saggezza delle donne
gli mancherò.*

*Ahimè, che dovrei morire,
Io che conosco tante cose.*

Secondo canto della vecchia

(Inuit Netsilik)

*tutte queste teste queste orecchie questi occhi
intorno a me
quanto tempo queste orecchie mi ascolteranno?
e questi occhi quanto tempo
mi guarderanno?
Quando queste orecchie non mi ascolteranno più
quando questi occhi volgeranno lo sguardo dai
miei
non mangerò più fegato crudo con grasso
e quegli occhi non mi vedranno più
e i miei capelli i miei capelli saranno scomparsi*

Editoriale

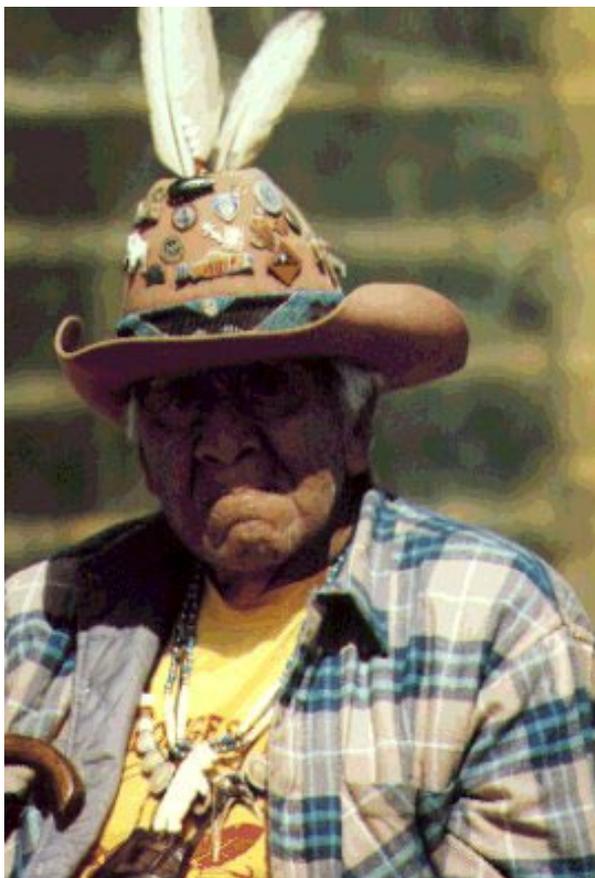
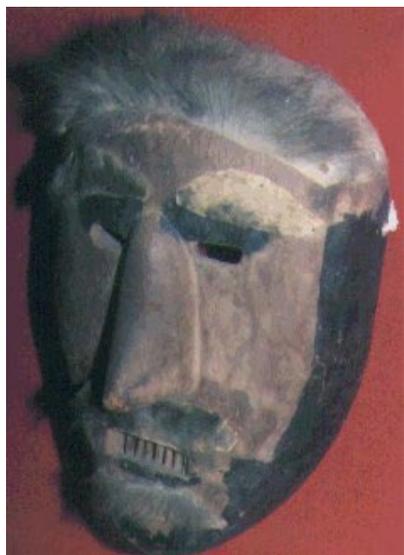


«È, gioventù preziosa come un sogno precario. Incombe subito, alta sul capo, lei, quella vecchiezza squallida e sinistra che fa l'uomo aborrito e senza pregio e scuro; una fascia che sconcia gli occhi e l'anima.»

Così Mimnermo, poeta greco del IV secolo avanti Cristo, parla della vecchiaia, un vero terrore per la cultura della Grecia classica. In questo timore stanno le nostre radici occidentali per cui la vecchiezza è sì stimata come fonte di saggezza, ma sostanzialmente è vista come nemica. Anche oggi, in un tempo in cui grazie alle tecnologie si allunga a dismisura la speranza di vita per i ricchi attraverso le "banche degli organi" e le biotecnologie, l'ideologia postmoderna celebra il trionfo del giovanilismo e condanna, come Mimnermo, la vecchiaia.

E presso le culture native americane qual'era e qual'è la situazione? In tutte le Americhe la vecchiaia era rispettata; tuttavia, mentre tra i popoli agricoli, o comunque con società affluenti, spesso si instauravano forme di gerontocrazia, nelle società cacciatrici o di raccoglitori del deserto, invece, l'indistinguibile confine tra abbondanza e carestia - per i cacciatori di bisonti bastava una pioggia nei tre giorni successivi alla grande caccia annuale per fare marcire tutte le scorte di carne invernali - poteva rendere i vecchi un peso opprimente e indesiderato.

Così tra i comanche un uomo valoroso muore giovane, mentre tra i maya tzotzil i vecchi sono pieni di calore.



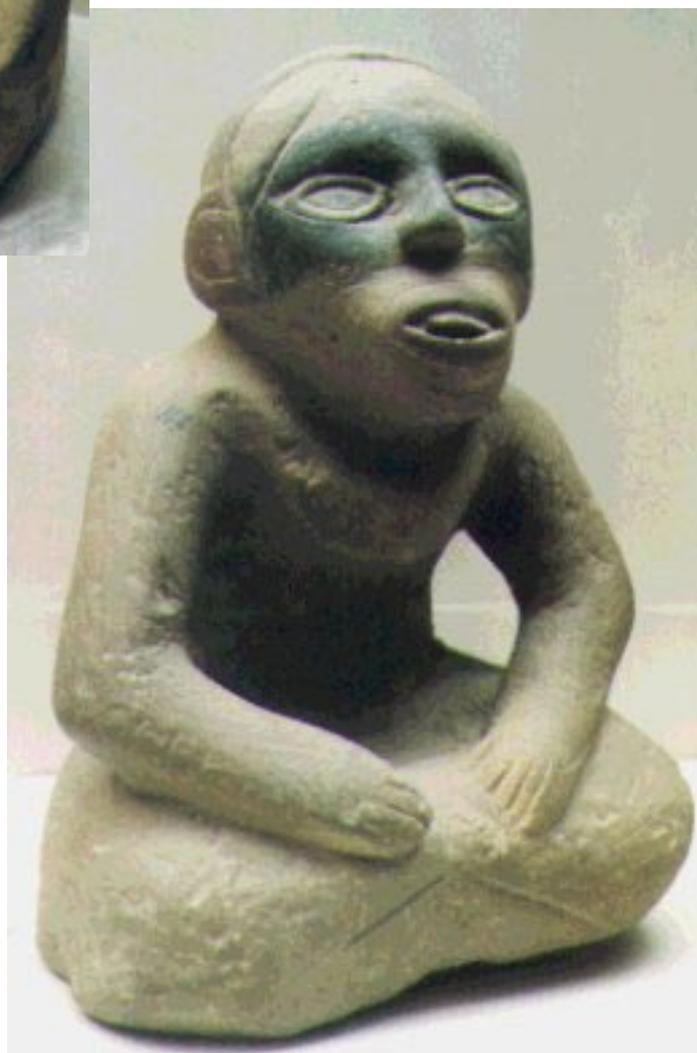
Sopra: Vecchio calzolaio maya al lavoro a Chichicastenango, Guatemala.

Sotto: Una Booger Mask dei cherokee.

A fianco: Un vecchio ai Makah Days.



Selu, la prima donna, il cui nome vuol dire "mais" e che è chiamata anche "La Vecchia", è uno degli antenati mitici dei cherokee. Dal suo sangue mestruale e dall'essenza di "Uomo Lungo", lo spirito del fiume, nacque Ragazzo Selvaggio che con il fratellastro forma la coppia Tuono e Fulmine. Essi, su richiesta di lei, uccidono la madre e istituiscono con questo atto l'agricoltura. Copia nel museo cherokee di Qualla Boundary, NC, dalla statua del periodo dei Temple Mounds ritrovata a Etowah, Georgia.



Kana'ti, il primo uomo, uno dei due antenati mitici dei cherokee. Copia a Qualla Boundary della statua trovata a Etowah, Georgia, antico territorio dei cherokee.

A pp. 6 e 7: Due Booger Mask dei cherokee, museo di Qualla Boundary.

Onora gli anziani

Le associazioni simboliche con gli anziani nella cultura Cherokee tradizionale.

Cesare Marino

Il fuoco

Nella cosmologia tradizionale cherokee vi è un'associazione simbolica pervasiva tra il fuoco (*atsilv*, letteralmente "carbone" o *adowelagihv*, letteralmente "fuoco ardente") e l'età, riferita sia al fuoco domestico che al fuoco cerimoniale, tradizionalmente mantenuto nella Casa del Consiglio e che ora brucia come Fiamma Eterna vicino al *Mountainside Theatre* a Cherokee, North Carolina. Secondo gli anziani la sua associazione simbolica con la vecchiaia è antica quanto l'«arrivo» del fuoco stesso, come narra una versione della venuta del fuoco e di come divenne connesso con un vecchio. Vari animali, preoccupanti per l'inverno alle porte, cercarono di portare via il fuoco da un sicomoro ardente su un'isola, ma riuscirono solo ad acquisire il colore nero su qualche parte del loro corpo. Infine la femmina Ragno d'Acqua depose un pezzo di brace sulla schiena e, pur annerendosi, riuscì a portarlo via. Un vecchio, preoccupato anch'egli del sopraggiungere dell'inverno, vide che gli animali avevano il fuoco; se ne fece donare un carbone vivo e lo portò ai

cherokee.

Una variante parla di una vecchia che ottiene il fuoco dagli animali e si assicura di avere sempre legna secca in casa. Secondo William Gilbert "Nonna Fuoco è la vecchia fuori a raccogliere legna" (1955:334) e James Mooney notava che i cherokee orientali si rivolgevano al fuoco come «Nostro avo/a che apre le sue braccia che danno riparo con affetto e circondato/a dai suoi nipoti» (1932:5). Nella cultura cherokee tradizionale la cura del fuoco domestico era una responsabilità dei vecchi e, in modo simile, un uomo Venerabile badava al fuoco sacro nella Casa del Consiglio. Dato che la vecchiaia e l'aggettivo vecchio denotano saggezza, potere spirituale e impongono rispetto, i cherokee tradizionalisti si riferiscono al fuoco, in contesto rituale, come Antico/a Bianco/a o Antico/a Rosso/a, Nonno o Nonna. Il fuoco è anche strettamente associato con il sole e, insieme, fuoco e sole, «due delle forze più potenti della cosmologia cherokee ... sono considerati dei nonni» (Gilbert, 1955 : 334). L'epiteto Antico/a Bianco/a, secondo W. Hough probabilmente si riferisce alla "antichità e alle proprietà

luminose (del fuoco) e forse al fatto che quando è morto è coperto da un manto di ceneri bianche" (1929:175). Quando il legno ardente era usato in rituali e cerimonie come prima del gioco della palla, il fuoco era appellato Antico/a Rosso/a. Nel simbolismo cherokee dei colori il rosso è associato alla vittoria e al successo, mentre il bianco riflette la vecchiaia, la saggezza, la purezza e la pace.

I Venerabili Cherokee, osservava James Adair, «sono uomini che assomigliano al fuoco sacro ... (in realtà) un riflesso del Fuoco Divino» (1966:81). Gli attributi rosso e bianco del fuoco riflettono anche l'antica organizzazione politica dualistica dei Venerabili in gerarchie Bianche e Rosse. Un'altra interpretazione suggerisce che «i colori rosso e bianco - il rosso del fuoco ardente e il bianco del fuoco quiescente - indicavano una probabile antica unità di fuoco, fulmine, (sole) e arcobaleno, nella concezione di un unico Fuoco Divino» (D. H. Corkan, 1956:32). Anche il fulmine (*anagalisgi*) e il tuono (*ayvdaquatlisgi*) sono chiamati Antico o Antico Rosso. Il rapporto simbolico nonno-nipote tra il lampo (e il tuono) e gli indiani è la ragione per cui il legno colpito

dal fulmine ha un potere magico presso i cherokee orientali. L'antica religione cherokee contemplava una potenza suprema chiamata alternativamente *Galonedá* o *Yowa*, quest'ultimo forse un prestito dall'inglese Jehovah. Più vicino al concetto aborigeno di una divinità suprema è l'appellativo *Chotaumeleeh*, che Ed Sharpe traduce come "Vecchio Fuoco Lassù" (1970:20). Come gli anziani anche il fuoco dovrebbe essere trattato con rispetto. Molti moderni cherokee orientali anziani conoscono la connessione tra certe malattie e la mancanza di rispetto verso il fuoco e ancora si ricorda la pratica di invocare il fuoco «perché, protegga i suoi (di lei) nipoti in casa e pezzi di carbone vengono legati al collo dei bambini in modo che la loro magica nonna abbia cura di loro» (Gilbert, 1955:334). L'associazione simbolica tra il fuoco e i vecchi, sia i viventi che gli antenati tribali, è stata rivitalizzata dalla Celebrazione di Unità tra cherokee orientali e occidentali, per la prima volta dopo la Rimozione, a Red Clay, Tennessee nell'aprile 1984 e celebrata nuovamente in seguito. Anche il tabacco era un importante elemento rituale associato tradizionalmente alla vecchiaia. Jack e Anna Kilpatrick affermano che il tabacco (*tso : lunego*) è chiamato ritualmente Antico Bianco nelle formule e negli incantesimi cherokee (1967:110).

Il sole e la luna

Il termine nativo per sole e luna è *nunda* che, come indicano Mooney e Olbrechts, "dà l'idea di luminare". Si possono usare altri due termini alternativi : per il sole *igaehinunda*, "che è" (*ehi*) "nel giorno" (*iga*), cioè fonte di luce diurna, e *nundasunoehi*, "che è" (*ehi*) "nella notte" (*suno*), cioè luminare notturno. Abbiamo già

visto la stretta connessione tra il sole (la luna) e il fuoco. Secondo Sharpe «Quando il creatore ... Yowa ebbe dato forma alla terra, lasciò il sole e la luna a governare il mondo. Essi, a loro volta, nominarono il fuoco perché, si prendesse cura dell'umanità usando il fumo come messaggero» (1970:20)

Sole/luna è spesso considerato un intermediario importante inviato in aiuto dell'umanità. Come antenati mitici, sole/luna e il fuoco «sono i soli



spiriti a cui sono offerte preghiere, nel vero senso del termine ; a loro le cose sono chieste, mentre gli altri spiriti sono semplicemente comandati di fare cose» (Mooney-Olbrechts, 1932:20). Riflettendo il dualismo simbolico della cosmologia cherokee, il sole è anche considerato la sorella di luna e la loro unit... è stata il risultato di un rapporto incestuoso tra il fratello luna e la sorella sole, di cui il primo porta ancora sul volto le macchie nere contratte durante l'atto sessuale con sua sorella. Un tempo i cherokee chiamavano il sole nonna e si rivolgevano a lei «in vari riti d'amore e per la cura di certe malat-

tie» (Gilbert, 1955:334). La luna, il fratello maggiore del sole, aveva anche l'appellativo di *edudu*, nonno materno. Considerato in genere come spirito benevolo, Luna era chiamato spesso nonno, il «solo spirito a condividere questo onore con Sole e Fuoco» (Mooney-Olbrechts, 1932:22). Secondo Gilbert la luna «è lo speciale protettore dei giocatori del gioco della palla, come il fuoco lo è del cacciatore» (1955:334). L'associazione simbolica tra i vecchi e il sole/luna, è riflesso anche nel nome rituale attribuito al corpo celeste. Come i Venerabili anziani della tribù (sia uomini che donne), il cui ruolo era quello di "divisori" di beni economici e servizi medico-religiosi, Sole/luna è chiamata ritualmente *unehlanuhi*, che significa «ha diviso in parti uguali, senza dubbio in riferimento al ruolo di divisione del tempo del sole» (Mooney-Olbrechts, 1932:20). Più esplicitamente, ricordando che i Venerabili uomini dividevano le terre tribali tra i sette clan, che a loro volta, attraverso le ave Venerabili, dividevano le terre tra le famiglie estese matrifocali, gli stessi autori notano che la radice *unehl* è usata per esprimere l'assegnazione del territorio tribale, che è un'importante prerogativa degli anziani. I due Kilpatrick sostengono che questa traduzione è errata e suggeriscono invece che il termine rituale del sole venga dal verbo "provvedere". Comunque sia, resta valida la sostanziale associazione del sole con gli anziani ed entrambi sono considerati donatori.

Il mais

Il mais era l'alimento principale dei cherokee e gioca ancora un ruolo relativamente importante nelle attività agricole e nella dieta degli attuali cherokee orientali. Il controllo che le donne avevano su gran parte delle attività... agricole si rifletteva, a sua volta, sull'associazione simbolica del mais con il genere femminile e, più specificatamente, con la "vecchia" (*agayulige*), appellativo con cui esso era anche noto ai cherokee. L'antenna mitico del mais era *Selu* (letteralmente "mais"), moglie di *Kanati*, il Cacciatore Fortunato. Il mito dell'origine della selvaggina e del mais fu

raccontato da Mooney nel 1887-1890. Il sacrificio simbolico di *Selu*, uccisa dai suoi due figli maschi ha significato vita per le successive sette generazioni e le altre sette successive che, da allora in poi, hanno sempre considerato *Selu* la loro venerabile ava e nutrice.

Direttamente connessa con il complesso mais/antenata c'è l'altra associazione simbolica tra il mortaio usato per macinare il mais e la vecchia. Il mortaio, simbolo di abbondanza, deriva la sua associazione con l'ava dal significato del mais come "vecchia" e "nostra madre". In passato i cherokee e altre tribù del Sudest capovolgevano un mortaio da grano al centro della stanza dove si tenevano le danze invernali. Il mortaio era usato dallo sciamano principale come sedile o sgabello per i suoi attrezzi rituali. Un'altra interpretazione suggerisce che il mortaio era usato «al posto di un fuoco cerimoniale [...] come asse centrale (rituale) intorno a cui si danzava» (Fogelson-Bell, 1983:49). Un elemento chiave delle cerimonie invernali che usavano un mortaio capovolto e/o il fuoco cerimoniale come centro era la cosiddetta *Booger Dance* o Danza Mascherata dei cherokee. Recentemente Raymond Fogelson e associati hanno suggerito un'alternativa all'interpretazione classica di Speck e Broom secondo cui la danza era una drammatizzazione rituale dei rapporti tra cherokee e bianchi. «La *Booger Dance* mette in scena le tensioni basilari tra vecchi e giovani, in cui ciascuno teme e desidera il potere dell'altro, ma nessuno dei due può esistere da solo» (Fogelson-Walker, 1980:99).

Gli anziani e gli animali

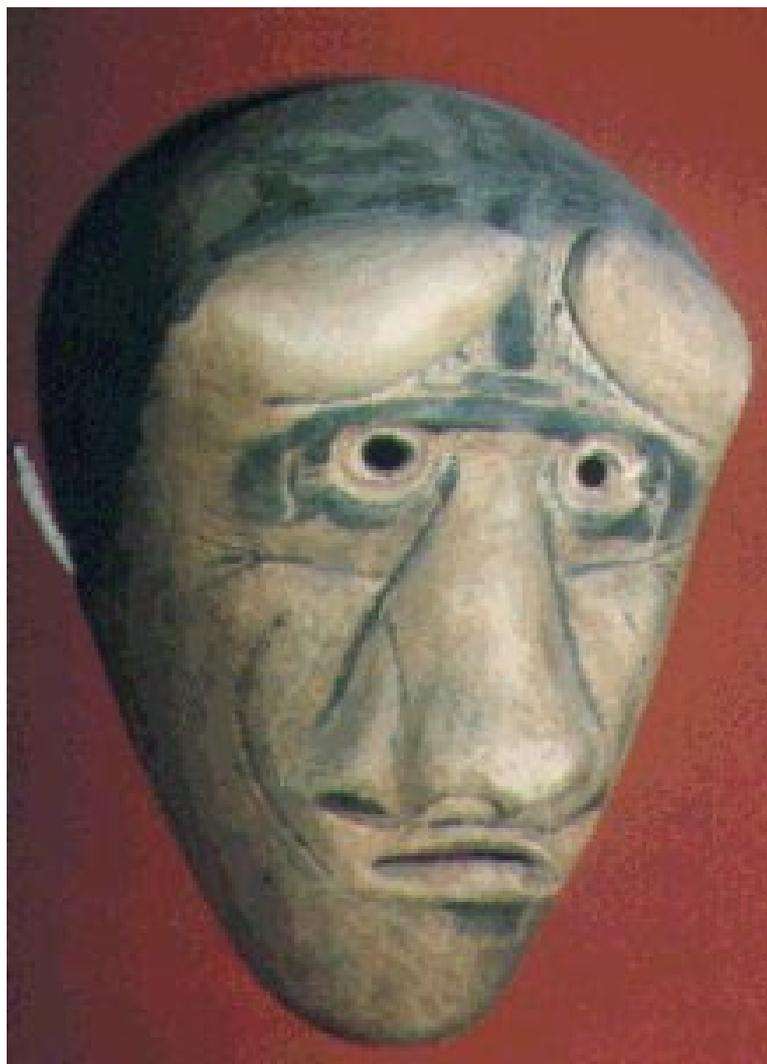
La mitologia e il cerimonialismo aborigeno Cherokee forniscono un certo numero di associazioni simboliche e rituali tra gli anziani e certe specie animali. Tra gli uccelli l'aquila (*uwoali*) era considerata sacra e associata con il saggio più Venerabile, l'*Uku* o capo della città. Il complesso cerimoniale dell'aquila sottolineava molti dei rituali connessi con il ciclo cerimoniale invernale, con la vittoria in genere e, più importante, con la

celebrazione della pace e il ritorno dello stendardo Bianco sulla Casa del Consiglio. Bacchette con penne d'aquila, simboli di pace, venivano portate dai Venerabili che seguivano l'*Uku* nella processione cerimoniale. Formule rituali per la cattura delle aquile erano usate dal cosiddetto Uccisore di Aquile, un Venerabile e specialista di questa caccia che aveva osservato un periodo di digiuno. Mentre l'aquila era un simbolo di vittoria, di pace e del Capo Bianco, il corvo reale (*golantv*), era senza dubbio associato con il Capo di guerra, il cui titolo nativo di *Kalanu* significa precisamente Il Corvo. Questo uccello è connesso anche con le streghe (*skili*) e gli incantesimi. I cherokee orientali più anziani in genere ammettono che le streghe (maschi e femmine) sono di solito vecchie. Fogelson notava che i vecchi «sono sempre più sospettati di praticare la stregoneria con l'avanzare

dell'età. La [...] tendenza a riferirsi ai più anziani [...] in termini di onore o amore [...] può essere una razionalizzazione eufemistica secondaria [...] per paura del potere degli anziani» (Fogelson, 1975:120).

Come il corvo, anche il gufo è associato con i vecchi e, specificatamente, con le streghe. Essi pensano che il piccolo *wahuhu* o barbagianni, l'*uguku* o civetta e lo *skili* o assiolo siano legati ai vecchi come streghe reali o potenziali. Secondo i membri più anziani della tribù l'associazione tra i vecchi, il corvo, il gufo e le streghe era assolutamente comune fino a pochi decenni fa.

Un racconto che associa le streghe con i corvi venne raccolto da Mooney e fa riferimento ai cosiddetti Corvi Beffatori, a quanto pare assai temuti dai cherokee al tempo della visita di Mooney a Qualla: «Di tutti gli stregoni e le streghe, il più temuto è il Corvo Beffatore (*Kalanu Ahyeliski*)



[...] Essi sono di entrambi i sessi e [...] di solito appaiono avvizziti e vecchi, perché, hanno aggiunto tante vite alle proprie [...]. Il Corvo Beffatore [...] vola attraverso l'aria in forma ardente [...] facendo un grido simile al grido del corvo quando si "tuffa" nell'aria» (Mooney, 1888 : 401-403).

Tra i vecchi indiani è oggi il gufo, non il corvo, ad essere associato con la stregoneria. Questa credenza è sopravvissuta soprattutto perché, questo uccello preferisce l'oscurità delle profonde foreste, le capanne isolate e abbandonate e la notte. Le stesse preferenze sono attribuite a streghe e stregoni e, in qualche modo, ai maghi. I maghi sono di per sé, neutrali e possono dirigere il loro potere in modo buono o malvagio. Così se un mago assume la veste di un gufo questa non è un'indicazione delle sue cattive intenzioni. Infatti nella tradizione cherokee, l'antico fuoco poteva assumere anche l'aspetto di un gufo per scoprire la presenza delle streghe e difendere la gente dai loro attacchi. Oggi, i cherokee orientali più anziani dissociano le sparatorie occasionali contro i gufi e altri uccelli notturni con la caccia alle streghe e dichiarano più pragmaticamente che sono uccisi per le loro piume, usate dagli artigiani indiani o vendute ai bianchi.

Bibliografia

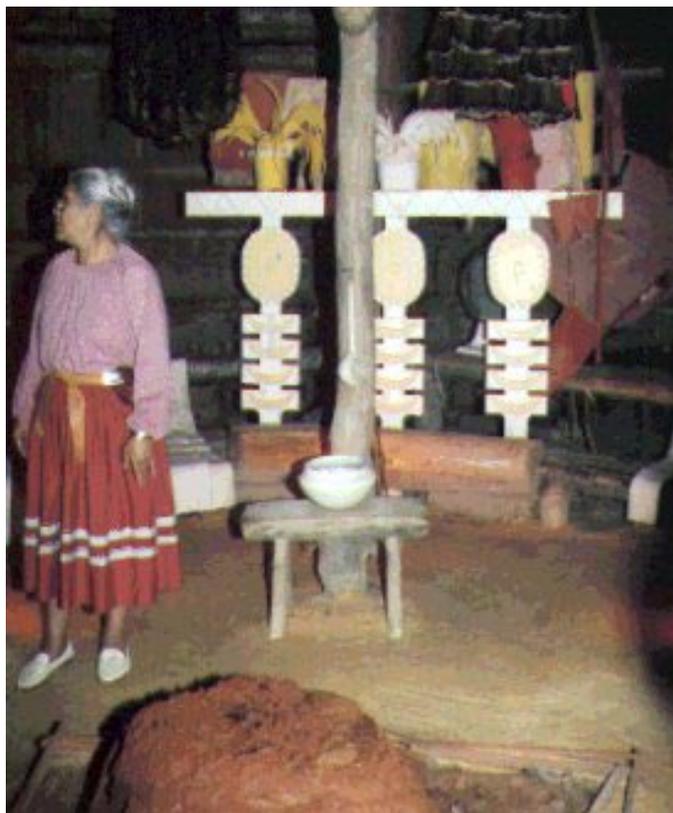
Gilbert W. H., "Eastern Cherokee Social Organization", in *Social Anthropology of North American Indians* ed F. Eggan, Chicago University Press, 1955; Corkran D. H., "The Sacred Fire of the Cherokees", *Southern Indian Studies*, No. 5 1953; Kilpatrick J. F.-Kilpatrick A. G., *Run Toward the Nightland: Magic of the Oklahoma Cherokees*, Southern Methodist University Press, Dallas 1967; Sharpe E., *The Cherokees, Past and Present*, Cherokee Publications, Cherokee 1970; Mooney J., *Myths of the Cherokees*, 19th Annual Report Part 1, Bureau of American Ethnology, Washington D. C. 1900; Fogelson R. D.-Bell A. D., "Cherokee Booger Mask Tradition", in *The Power of Symbols : Masks and Masquerade in the Americas*, ed. Crumrine R. N.-Halpin M. University of British Columbia Press, Vancouver 1983; Fogelson R. D., "An Analysis of Cherokee Sorcery and Witchcraft", in *Four Centuries of Southern Indians*, ed. Hudson C. M. University of Georgia Press, Athens, 1975.

Interno della Casa del Consiglio cherokee a Qualla Boundary, NC.

La vendetta dei vecchi

Vi è un rapporto complessivamente positivo tra il mondo animale e gli anziani, spesso riflesso nella mitologia, in cui gli animali spesso appaiono come gli aiutanti, assistenti e finanche i vendicatori degli anziani. E' la capacità degli anziani di comunicare con il mondo animale che permette questo genere di rapporto mitico, come è indicato dal seguente racconto, che mostra come l'infrazione del codice etico e sociale di rispetto verso gli anziani possa essere punita dalla "natura". Il racconto, noto come La vendetta dei vecchi, è ancora popolare tra gli anziani Cherokee orientali. La versione seguente fu registrata insieme ad altri racconti, miti e leggende da Frans M. Obrechts nel 1927 a Big Cove e in seguito pubblicata da Kilpatrick e Kilpatrick :

C'era una volta nei tempi antichi un *gadu :gi*. Per cena c'era minestra fatta con giovani calabroni secchi. Ai vecchi al *gadu :gu* questa minestra piaceva molto. I giovanotti corsero davanti ai vecchi (per entrare per primi senza cedere il passo) e fecero battute. "Avremo insetti che pungono, per cena !" dissero. I vecchi decisero di punirli. Quando i giovani si sedettero a tavola e immersero il cucchiaino nella minestra di calabroni, gli insetti tornarono in vita e punsero i giovanotti dappertutto. Quando i vecchi entrarono, non dissero niente, ma si limitarono a ridere e a sedersi. Tutti i calabroni tornarono nella minestra e i vecchi li mangiarono. Poi i vecchi chiesero ai giovani perché non mangiarono nessun "insetto pungente" e uno per uno quelli tornarono indietro pieni di vergogna e si sedettero. I calabroni non tornarono più in vita (Cesare Marino).



Metafore termiche

Il calore della vecchiaia

Vi è una stretta associazione tra potere politico, calore e vecchiaia in una vasta area del Centro e Nordamerica, ma la vecchiaia ha anche un lato oscuro :la stregoneria.

Sandra Busatta

Una delle immagini più antiche delle divinità messicane è il dio del fuoco, chiamato dagli Aztechi Huehuetotl, cioè «il dio antico», raffigurato generalmente come un vecchio decrepito con le spalle curve e la bocca sdentata, cominciando dalle raffigurazioni olmeche e zapoteche, passando per i bracieri di Teotihuacan e giungendo alle statue azteche. “Egli è il dio del centro in rapporto ai punti cardinali, così come il tlecuil o braciere per accendere il fuoco è il centro della casa o del tempio indigeno, e per questo si nota spesso nella raffigurazione dei sacerdoti del dio l’immagine della croce, rintracciabile anche nelle decorazioni dei grandi incensari detti tlemaitl - letteralmente mani di fuoco” - con cui i sacerdoti incensavano gli dei. Naturalmente un dio così antico ha pure numerose proiezioni e qualifiche. Si chiama Xiuhtecutli, che significa “il Signore dell’anno”, “il Signore dell’erba”, “il Signore del turchese”, giacch, la parola *xiuhuitl* con una pronuncia lievemente diversa significa queste tre cose «...Il suo nahuatl o travestimento è la Xiuhcòatl ossia il serpente di fuoco...» (A. Caso 1982 :56). Gli aztechi gli si rivolgevano con il termine rispettoso di “nostro

padre” e lo chiamavano anche Izcozauhqui (Faccia Gialla) e Cuezaltin (Fiammata). Egli ha anche una contro-parte femminile, la dea del fuoco Chantico Cuaxòlotl, che César Macazaga Ordoño (1981) identifica come uno degli aspetti della grande dea Coyolxauhqui, dea lunare e della maturazione del mais, che però porta su di sé anche caratteristiche guerriere. Una figura di divinità del fuoco, connessa con l’idea del centro e con la guerra, signora dell’agricoltura e degli animali, è una dea nordamericana di apparente grandissima antichità : Nonna Ragno. In molte tradizioni hopi Nonna Ragno, Donna Ragno o Vecchia Donna Ragno appare come divinità creatrice e custode del fuoco, in particolare del fuoco di cucina e delle profondità della terra, cui peraltro appartiene nella sua forma animale, che è quella di un ragno con tana a trappola nel terreno. Secondo alcune versioni del mito dell’emersione degli hopi su questo mondo ella guidò gli esseri umani fino alla superficie uscendo dal *sipapu* o ombelico (centro) della terra. Capo Sole, Don Talayesva ricorda come una volta egli per poco non fu attirato dentro il suo santuario dal potere terribile della dea, cui i passanti lasciano legna da ardere come offerta. Nel 1891, quando avvenne una crisi nei rapporti tra l’esercito americano e gli

hopi un sacerdote si presentò di fronte ai soldati, vestito da Nonna Ragno dea della guerra, insieme al dio della morte Masau’u e a Kuatukue (Ali Coltello), per fermarli con la minaccia di terribili sanzioni soprannaturali. In alcune storie hopi Nonna Ragno fabbrica il sole e la luna, mentre in altre ella è la dea della Terra che crea l’universo insieme a Tawa, il Dio Sole.

Il clan hopi del Sole reclama come proprie divinità gli Dei Gemelli della Guerra, figli del Sole e la loro nonna, Donna Ragno. In ambiente navajo Nonna Ragno crea le formiche nel Primo Mondo, animali fastidiosi, che provocano lo spostamento ai quattro angoli del mondo di quattro esseri, determinando così le quattro direzioni e il centro. Gli zuni, che abitano nel Sudovest degli Stati Uniti come gli hopi, non possiedono questa figura, ma ricordano nella loro storia sacra come Ragno d’Acqua riuscì a trovare il centro del mondo zuni ad Halona, la città il cui nome significa “il luogo delle formiche”, cioè formicaio. Tra i pueblo keres Donna Ragno (Donna Pensiero) è la divinità creatrice, Appare quindi anche in questa figura l’idea di divinità del centro associato al fuoco, che avevamo già constatato in ambiente messicano e che vediamo ripresa nelle raffigurazioni del ragno sparse ovunque nelle civiltà

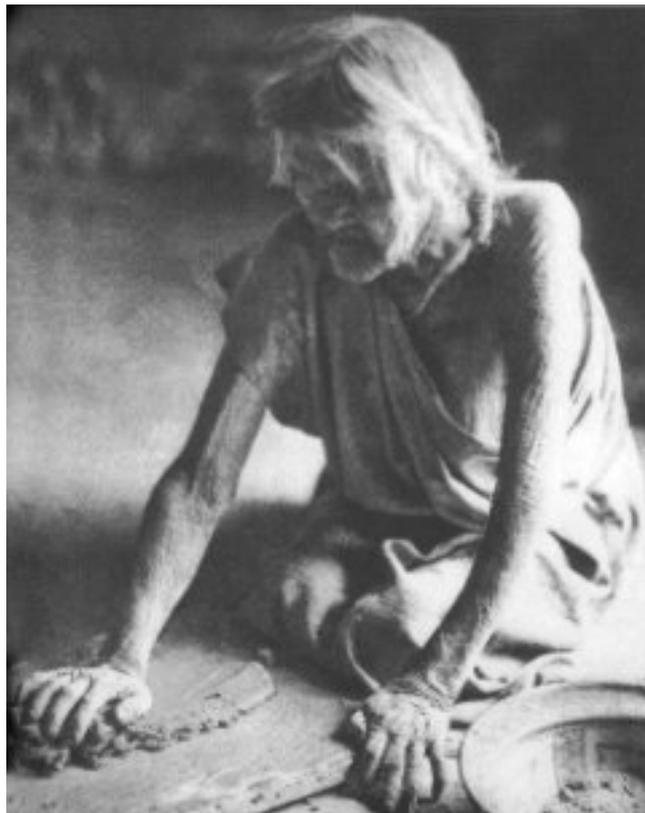
preistoriche e storiche del Sudest degli Stati Uniti. Non solo cherokee hanno un racconto sull'origine del fuoco connesso con la vecchiaia e con Ragno d'Acqua (vedi C. Marino), ma l'immagine del ragno, sempre associato al cerchio solare e alla croce, ricorre spesso inciso nei gorgets, cioè dischi di conchiglia da portare alla gola, delle Culture dei templi a tumulo note come Culto Meridionale. Questo gruppo di simboli rappresentato dal ragno con una croce sul ventre, iscritto entro la corona solare è spesso stilizzato come croce iscritta in un cerchio. Non so se è possibile provare l'esistenza di una figura divina antichissima comune a molta parte del Nordamerica e del Messico di sesso maschile e femminile le cui caratteristiche principali sono la vecchiaia, la signoria sul fuoco e sulla maturazione del mais, i poteri creativi e quelli distruttivi come divinità della guerra, che poi si è evoluta in senso più maschile in Messico mentre è diventata Donna Ragno nel Sudest e nel Sudovest degli Stati Uniti, ma l'ipotesi è affascinante.

In aree limitrofe, nel Nordovest del Messico i cora, di lingua uto-azteca come gli hopi, gli huichol, i tarahumara e gli aztechi, venerano ancora Tayao, Nonno Sole o Nonno Fuoco e i loro vicini huichol, famosi per il loro pellegrinaggio a Wirikuta il luogo mitico e geografico dove abitano i Primi, gli Antichi, antenati deificati con cui si identificano e da cui ricevono le visioni tramite Kauyumary, il dio peyote, adorano Tatewari, Nostro Nonno Fuoco, il Grande Sciamano, e possiedono una divinità talvolta maschile e altre volte femminile, Bisnonna Nakawe, la vecchia dea della terra. Presso i tarahumara il dio creatore, il Nonno, Onoruame, vive al terzo livello sopra la terra insieme a sua moglie, la Nonna, Iyerame, associati rispettivamente al sole e alla luna, ma rappresentati come due vecchi. Onoruame ha un fratello maggiore, Diablo, che significa diavolo in spagnolo, ma che è meglio tradurre come dio del mondo infero.

Dall'altra parte delle sierras gli huastechi hanno come dio principale Mam, il vecchio, associato alla fertilità e alle acque, signore della pioggia, del fulmine, del vento e della tempesta e quindi non solo delle acque, ma anche in certa misura del fuoco celeste. Molto

lontano da qui, sulla Costa Nordovest del Pacifico, gli skokomish (*twana*) rivendicano la protezione delle loro millenarie foreste nella Olympic Peninsula e in particolare di Nonna Cedro, lo spirito che portò loro le arti femminili e il fuoco. Tra gli antichi maya il dio supremo era Itzamná, il cui nome significa "casa del rettile (o dell'iguana)"

con riferimento, sembra, alla natura serpentina del cielo e della terra maya, ma anche "lo stregone"; nel suo aspetto più fondamentale era Hunab Ku, il creatore dell'universo. Nei codici Itzamná è rappresentato come un vecchio strabico e sdentato con le guance cadenti. Ha due glifi onomastici di cui uno contiene la sua testa e l'altro contiene come elemento principale il segno del giorno *Ahau*, parola che significa "re, monarca, grande signore" e che era il più importante giorno del calendario maya. Era considerato signore dei cieli, del giorno e della notte ed era invocato per scongiurare le calamità. Dio principale della classe dirigente maya, protettore della medicina, inventore della scrittura, secondo Morley (1984 :410) aveva come aspetto diurno il dio solare G, Kinich Ahau, patrono del numero quattro. L'associazione tra l'idea di calore, di sapere esoterico e di vecchiaia non si sviluppa solo sul piano mitico, ma anche su quello religioso e sociale attuale. Evon Z. Vogt nel suo libro *Tortillas for the Gods* (1976) afferma che l'universo dei maya Tzotzil di Zinacantàn, nel Municipio di Los Altos in Chiapas, contiene varie opposizioni tra cui quella, molto importante, tra caldo e freddo.



L'essere umano inizia la propria vita senza possedere quasi calore, poi ne accumula sempre più finché, al momento della morte, torna nuovamente freddo, come un feto. Le malattie sono spiegate come uno squilibrio termico temporaneo della quantità di calore adeguata all'età e alla posizione sociale di una persona. I simboli di calore abbondano nei rituali connessi con la nascita, il fidanzamento e il matrimonio, man mano che lo zinacanteco progredisce verso l'età adulta. Dopo la morte è importante impartire all'anima calore sufficiente perché possa andare a Winahel per mezzo di candele accese, acquavite e suffumigi del corpo, anche se è completamente "fredda". «La massima quantità di calore che può acquistare uno zinacanteco nel corso dell'intera vita proviene dal suo servizio esemplare nella comunità : un uomo molto anziani, sciamano famoso e veterano del sistema degli incarichi (politico-religiosi) a ogni livello possiede il massimo calore possibile per un essere umano» (pag. 46). L'età e il sesso, espressi nelle opposizioni giovane - vecchio e maschile - femminile, hanno grande importanza simbolica e, associando queste opposizioni con quella caldo - freddo, ne deriva che gli uomini



vecchi e forti sono caldi, mentre le ragazze giovani e deboli sono fredde, dato che in questa società fortemente patriarcale gli uomini stanno sopra, nell'ordine gerarchico, nel rituale, nel potere politico e anche nella posizione sessuale tradizionale. Così nell'opposizione binaria oriente - occidente il lato maschile, l'oriente, è destro e simboleggia la virilità, il calore, la parte sopra, la vecchiaia e il rango superiore, mentre l'altro lato, l'occidente, a sinistra, rappresenta la femminilità, il freddo, il basso, la gioventù e il rango inferiore. Una simile associazione simbolica tra calore e incarichi politico-religiosi si trova nella divisione che i pueblo tewa del New Mexico fanno dei loro concittadini. I non iniziati, i semplici abitanti del villaggio, sono *dry food*, cibo secco, mentre quelli iniziati nelle società religiose e nelle metà Estate e Inverno e che ricoprono gli incarichi politici sono chiamati *made people*, quelli completi, "cotti", come i grani di mais che da secchi diventano commestibili dopo la cottura, cioè "cibo perfetto". I tzotzil e i loro vicini di lingua maya condividono l'idea di una società, in cui la gerarchia non si ferma sul piano umano, ma coinvolge anche quello soprannaturale : i dirigenti politici e gli sciamani tzotzil più importanti hanno come *nagual*, o forma animale che

possono assumere, il giaguaro (che rappresenta in Messico il fuoco vulcanico), quelli minori l'ocelot, i piccoli notabili il coyote e i cittadini comuni lo *zarigiüeya*. Sono questi *nagual* che, dopo un pellegrinaggio dal Vecchio che possiede il Libro della Vita, secondo i maya tzeltal, vengono a sapere chi morirà ogni anno; sono loro che dentro la montagna sacra che sta vicino al villaggio mangiano una delle anime che abitano gli esseri umani, sono i *nagual* che inviano le malattie ai propri concittadini per punirli delle loro trasgressioni sociali e religiose. Siamo arrivati a un punto fondamentale del rapporto tra vecchi e potere : il dominio del soprannaturale, la manipolazione del sacro per il bene o per il male. Anche se la stregoneria non è confinata ai vecchi, non c'è dubbio che l'iniziazione ai gradi più alti del sistema politico-religioso rende temuti e rispettati. In un ambiente molto diverso da quello messicano, tra gli ojibwachippewa e i cree del Grandi Laghi e del Subartico gli iniziati della Società di Medicina *Midewiwin* raggiungono il grado più alto in età matura e vengono grandemente rispettati per la loro conoscenza esoterica. Le vecchie sole erano passibili di accuse di stregoneria più di frequente dei vecchi, i quali spesso riuscivano a

imporre le loro voglie a ragazze giovani e alle loro famiglie con la minaccia della loro vendetta magica. Tra i pueblo la morte di molti dei familiari di una persona la rendeva subito sospetta di stregoneria ; tra gli hopi i Due Cuori, gli stregoni che vivevano perch, rubavano la vita ai propri familiari e ai vicini erano molto temuti, anche se di recente non sono avvenuti i processi e le esecuzioni sommarie che hanno funestato gli altri Pueblo. I Due Cuori non erano necessariamente vecchi, ma Capo Sole, Don Talayesva, ricorda come lui stesso si trovò in pericolo di vita a causa di una sua parente strega, la vecchia Bakabi. «Masau'u l'ha chiamata e lei dovrebbe morire, ma vuole vivere e, per prolungare la propria vita, ha gi... distrutto molti dei tuoi parenti» (Sun Chief-L. Simmons, 1942 :251). Tra i Navajo le vecchie e, secondo alcune fonti, senza figli sono molto sospette, anche se gli uomini praticano più la stregoneria delle donne. I vecchi, specialmente se sono senili sono sospetti, ma qui, come presso molte altre tribù, essi vengono coccolati in modo da prevenire il loro risentimento ed evitare la vendetta magica. Le capacità magiche delle vecchie potevano essere anche sfruttate per la guerra ; i kiowa avevano sue Società femminili : le Orse e le Vecchie. Queste ultime danzavano a un certo punto della Danza del Sole e i guerrieri pregavano di fronte a loro prima di andare in battaglia.

Vaso maya raffigurante il vecchio Dio L, uno dei signori dello Xibalbà, circondato da giovani dee.
A p. 10: "La ceramista", fotografia di E. S. Curtis. La ceramica era un'attività tipica delle donne pueblo.



Un uomo maya in preghiera sulla scalinata della chiesa di San Tomás a Chichicastenango, Guatemala.

Mayordomos di una cofradria portano la teca con l'immagine del santo patrono durante una festività religiosa in Guatemala.

A p. 14: Mayordomos chamula alla fermata dell'autobus, Chiapas, Messico



Tradizioni

Don Tomàs, un uomo che conosce i costumi degli antenati

Una cultura millenaria si tramanda attraverso le generazioni e rende sempre vitali e attuali le tradizioni del passato e l'antica scienza del calendario maya.

Claudio Albertani

Don Tomàs è un orante ixil fuggito dal Guatemala nel 1982 a causa della repressione. Gli ixil sono una popolazione maya che risiede in 3 municipi del Dipartimento del Quiché settentrionale, Nebaj, Chajul e Cotzal. La sua testimonianza ci permette di apprezzare la persistenza dell'identità e della religione maya in condizioni estremamente difficili e avverse. La manipolazione del calendario rituale di 260 giorni (conosciuto dagli studiosi come *tzolkin*, secondo una locuzione di origine yucateca) convalida la continuità con un passato immemorabile che risale alle origini dell'uomo mesoamericano. Le riflessioni di Don Tomàs mettono in dubbio molti luoghi comuni su ciò che la letteratura specializzata chiama sincretismo, ossia la fusione di elementi culturali differenti in una totalità armonica. È stato sostenuto che attualmente popoli indigeni del continente non comprendono la provenienza delle proprie fonti culturali e non si rendono conto dell'origine ispanica di molte di esse. Senza entrare nei dettagli della polemica, è interessante rilevare che Don Tomàs stabilisce una netta separazione tra il culto dei santi che domina le fratellanze conosciute in Guatemala come confraternite e le tecniche di divinazione di origine autoctona impiegate nel computo dei

giorni e nella manipolazione dei semi. È evidente che il cristianesimo e altri aspetti della cultura occidentale sono stati accettati dai maya. Ma quello che è stato considerato sincretismo pare il risultato di una tensione permanente tra due universi culturali diversi e non tanto una sintesi armonica che ne diluisce i caratteri distintivi. A Nebaj, come in altri villaggi della regione, esiste una struttura socioreligiosa complessa: la chiesa cattolica dipendente da Roma, dodici confraternite tradizionaliste, una ventina di chiese evangeliche e gli sciamani maya. Tra questi, oltre agli oranti che lavorano con il calendario, esistono i divinatori che manipolano i semi di *tzité* (da un albero volgarmente chiamato *pito* che produce fagioli rossi usati dagli indiani per divinare mescolandoli insieme a grani di mais, pezzettini di vetro e altri oggetti magici). Tutti i gruppi mantengono un'identità propria e, dato che la mentalità maya rifiuta i conflitti non necessari, esiste una mutua accettazione. Tuttavia in questi ultimi vent'anni, questo equilibrio è stato alterato per via dell'aggressività delle chiese evangeliche di provenienza nordamericana che hanno causato vari conflitti nella comunità, ma, come in altri villaggi della regione maya, sul lungo periodo è possibile prevedere un accomodamento e una "indianizzazione" dei nuovi culti.

Occasionalmente, come accade con Don

Tomàs, l'orante può anche occupare un incarico in qualche confraternita. In conclusione, la testimonianza di Don Tomàs pare dirci che quello che i maya sanno su se stessi è molto di più di quanto hanno mai sospettato gli antropologi.

La vita di un orante

«Ho 73 anni, sono un orante e un contadino. Sono maya: conosco i costumi degli antenati. Il mio villaggio si chiama Nebaj e si trova nelle montagne del Dipartimento del Quiché, abbastanza lontano dalla capitale. Più o meno quando nacqui i ladinos arrivarono al villaggio e si impadronirono di molte terre. Impiantarono aziende agricole e seminarono caffè. A volte compravano a un giusto prezzo, a volte sbagliato. A Cotzal e Chajul, gli altri due villaggi dove si parla la mia lingua, lo ixil, fu molto dura. Con noi fu meno grave: comprarono le loro case, ma non si intromisero con i nostri campi. Nel villaggio quelli che sono indigeni hanno nomi ixil oltre ai nomi spagnoli. Per esempio io mi chiamo Tomàs e sono Mash, un altro che si chiama Jacinto è Sin. Le Marie le chiamano Kit e così via. Ognuno ha il suo nome in lingua, ma dobbiamo avere anche un nome ladino. Dobbiamo usarlo quando andiamo a scuola o quando registriamo i nostri figli.

Sono sempre stato contadino; ho

seminato il mais, i fagioli e le patate. Quando avevo diciassette o diciotto anni sono andato a lavorare con zappa e sbarra sulla strada Nabaj-Sacupulas che il governo ha fatto costruire. Era l'epoca di Ubico e non ci pagavano neanche un centesimo. Ero malaticcio. Ci davano un pezzo di carte: ogni sei mesi dovevamo regalare quindici giorni al governo e una settimana per lavori al municipio. Là dovevamo curare gli animali, ammucchiare foraggio, fare commissioni a San Miguel o a Cajul o qualsiasi altra cosa si presentasse. Nemmeno ci pagavano. A diciassette anni mi misero a fare servizio al municipio. Anche là dovevo spazzare e fare commissioni. Poi andai a lavorare sulla costa, in una piantagione vicina alla frontiera con il Messico. Lavorai circa 45 giorni e mi diedero 5 quetzal, nient'altro. Ritornai al villaggio, mi comprai un vestito e se ne andarono i 5 quetzal. La vita era molto triste. A volte pagavano tre centesimi al giorno, altre volte cinque. Poi, quando avevo 18 anni, sognai che sarei diventato orante e mio padre mi iniziò con un amico. Così diventai orante, servii la mia gente, però continuai a guadagnarmi la vita come contadino.

Quando arrivò Arevalo (circa nel 1945) si finì con le squadre di lavoro. Fu un gran sollievo. Vivevamo contenti, seminavamo i nostri campi. Non avevamo problemi e non ci immischiammo con nessuno. Quando venne Jacobo Arbenz dicono che volesse aiutarci un po' di più. Perciò lo rimossero e di qui vennero i problemi, lo sfruttamento e tutto quello che abbiamo patito fino a oggi.

Non andai più a lavorare sulla costa perché non ne valeva la pena. Deve essere stato il 1940 quando mi sposai con la mia prima moglie; con lei durò tredici anni ed ebbi tre figli. poi lei si ammalò e morì. Perciò tornai a sposarmi ed ebbi altri cinque

figli. Ero altrettanto povero di mio padre, mi lasciò una casa e niente terra. Per seminare il mio mais e i fagioli all'inizio presi a prestito un pezzetto di terra, un po' qui, un po' là. Guadagnai qualche centesimo e riuscii a comprare un po' di terra Poi, a costo di molto lavoro, riuscii ad avere circa 300 corde (misura agricola) di terreno che mi davano 150 quintali di mais, 120 di fagioli e un po' di patate. Mi restavano 110 quintali da vendere ai compaesani. Eravamo poveri, ma non andava tanto male. Riuscii anche a far studiare qualcuno dei miei figli grazie alle borse di studio: Uno riuscì ad arrivare all'università.

I problemi arrivarono nel 1979. Dicono che l'esercito cercava la guerriglia; quello che è certo è che quando non trovavano nessuno si infuriavano e bruciavano una casa a caso. Poi se ne andavano e tornavano dopo pochi giorni. Così morì molta gente, senza sapere il perché. Poi cominciarono i rapimenti. A me uccisero due figli. Uno era nella capitale e l'altro in montagna. Fu quando un altro figlio mi disse che fuggissi con il resto della famiglia. Prima andammo nella capitale, poi all'estero. Era il 1982. Non ho potuto tornare al villaggio, ma non ho smesso di fare l'orante e i giorni che mi apparvero in sogno più di cinquanta anni fa continuano a dirigere la mia vita.»

L'ufficio di orante

«Da quando avevo 10 anni mio padre, Nicolás B. mi insegnò i costumi degli

antenati. Sapeva pregare e mi guidò come guidarono lui. Tra noi ci sono persone che si dedicano alla preghiera; per esempio, quando stiamo per bruciare il monte per seminare, dobbiamo chiedere il permesso, dobbiamo pregare. Se hai un terreno e devi seminare non puoi tirare le piante e basta. Ti può succedere qualcosa. Quindi parli a un orante che viene al tuo campo e chiede il permesso a Dio. Questo è il dovere dell'orante, nient'altro. L'orante non fa stregonerie, non può usare le sue conoscenze per fare danno alla gente; però può scoprire se qualcuno lo sta facendo.

Quello delle preghiere non sta nei libri, non si può studiare. Uno sogna che sarà orante, è un segnale; perciò non tutti possono pregare. Non tutti sono stati scelti: Poi è facile: si impara con un altro orante che è la guida, un po' come il maestro a scuola. Ma il preside è la volontà di Dio. A mio padre insegnò mio zio; loro due prima di dedicarsi alla professione sognarono che stavano per diventare oranti. Non gettavano semi, pregavano, erano oranti come poi lo fui io.

Le preghiere hanno a che fare con il calendario. Non è il calendario gregoriano, anche se lo usiamo. Mi riferisco al calendario maya degli antenati. Io sognai con il calendario e raccontai il sogno a mio padre, lui quindi seppe che sarei diventato orante. Mi disse: il tuo lavoro sarà maneggiare il calendario. Può anche succedere che un padre non sappia, perciò dovrà andare da qualcuno che sappia e raccontargli il sogno.

L'orante dirà: questo è il giorno a partire dal quale comincerai a contare.. Tra tutti gli oranti teniamo il medesimo calendario. Lo conosciamo a memoria e lo usiamo non per contare il tempo, ma per trovare la data propizia in cui si deve fare questa o quella cosa.

Come orante uno non fa soldi perché la parola di Dio non si può vendere. Lui lasciò detto che non dovevamo riscuotere soldi. Anche se siamo stati scelti, dobbiamo cercare un altro modo di guadagnare la vita. Quelli che pregano non lo fanno per guadagnare denaro; io pregavo per chiunque lo chiedesse, senza chiedere soldi. A volte mi davano del pane o un pochino di caffè. Era tutto, e se non potevano, non importa. Nel villaggio ogni settimana o ogni quindici



giorni qualcuno sollecitava i miei servigi.

Quando si va a fare una preghiera per la semina, si prega la madre terra, Tzabà. Si va a chiederle il permesso, le si chiede perdono perché si va a coltivare, a ferirla. La preghiera va diretta alla madre terra, ma si invocano anche i santi e anche gli uccelli, in modo che non portino via i semi. Così è.

La preghiera comincia con la santa croce. Noi segniamo la fronte e poi compiaciamo il sole, lo ringraziamo per essere vivi e liberi. Poi viene la supplica, che è in ixil. Laggiù a Nebaj avevamo luoghi speciali per pregare; qui, lontano, è più difficile, ma io non dimentico i miei doveri.»

I sogni

«I sogni ti dicono che ufficio andrai a tenere durante la tua vita. Tutte quelle persone che sono state scelte per maneggiare specificatamente il calendario sognano che avranno questo compito e i giorni gli appaiono con il sogno. Altri sognano i semi: lavoreranno con i semi. Quello che maneggia i semi determina a partire dai semi se una persona morirà per una malattia o se guarirà. Può anche sapere chi è che lo sta molestando [magicamente, N.d.T.], chi è che ha fatto in modo che perda la salute. Ma è una cosa separata e io non so molto dei semi, perché non fui scelto per usarli. Io so solo del mio ufficio, che è quello dell'orante. Il sogno dirige anche il tuo destino personale e le cose della vita comune e corrente. Quando sogni oggetti di ferro o cose nuove è sempre un buon segno. Qui sta il compito dell'orante: interpretare i sogni e metterli in relazione con il calendario. Se sogni qualcosa vieni da me e io te lo spiego; ci sono volte che, per esempio, sogniamo un bel vestito o un fucile o un camion. Ogni cosa ha il suo significato che varia a seconda del giorno del calendario maya in cui cade. Anche i simboli variano. È qualcosa di complicato. Per esempio, l'8 è un buon giorno, il 9 significa malattia, l'11 pure. Se sogniamo il 13 non possiamo andare in corriera o partire per un viaggio perché possiamo morire. Salire su una corriera vuol dire la morte. Ci sono persone che per interpretare i sogni usano i semi; io non ho mai lavorato con i semi.»

Il calendario

«Per pregare bisogna saper contare i giorni. Ogni giorno ha il suo nome e sono venti giorni per ogni mese. Pare che anticamente esistessero dei disegni in corrispondenza con i giorni, una scrittura in pietra [i glifi, N.d.T.], ma noi non abbiamo questa conoscenza e non possiamo comprendere il suo significato. Non conosciamo più i giorni per i loro nomi e non li sappiamo scrivere. Utilizziamo il calendario per la semina, per interpretare i sogni e per pregare. Se non conosci i giorni e il loro significato non puoi pregare. Usiamo il calendario come ci hanno raccontato i nostri avi, che lo appresero dai loro. I nostri mesi hanno 20 giorni e ci sono 13 mesi ossia un totale di 260 giorni. Il calendario maya che usiamo non ha inizio né fine; non serve per contare gli anni, serve per contare i giorni. Lo usiamo per ordinare le nostre cerimonie, nient'altro. Il padre o il maestro lo passa a suo figlio. Se io sono il padre e tu sei il figlio e hai sognato di essere orante, allora io ti dico: oggi è il tuo giorno e tu a partire da questo giorno cominci a contare. Non è come il calendario latino che comincia alla tale data e termina con l'altra. A partire dalla data in cui hai iniziato, parti a contare. Non ti puoi sbagliare. I mesi li contiamo con il calendario gregoriano, ma li mettiamo insieme con quello maya e scegliamo i giorni propizi per le cerimonie. Scegliamo l'esempio della semina. Per il calendario gregoriano di 365 giorni sappiamo in che mese cominciano i lavori: può essere in febbraio se la terra è fredda o in aprile se è calda. Quindi mettiamo insieme la data con il calendario maya di 260 giorni. Cerchiamo tra i 20 giorni del mese corrispondente quali sono i più favorevoli. Ogni giorno rappresenta un dio, quindi io devo cercare il più adeguato, in questo caso quello che si occupa del mais. In questo giorno e non in un altro comincia la semina. Per diventare oranti bisogna adempiere a un uso. A me toccò quando avevo 19 anni. Ebbi il sogno che mi indicò che sarei stato orante; mi apparvero i giorni, uno dopo l'altro. Quindi mio padre chiese a un altro orante di iniziarmi. Lui venne e pregò i quattro punti cardinali. La cerimonia durò vari giorni. Nei dintorni del villaggio per ogni punto cardinale esiste un luogo, un santuario dove si fanno le preghiere. Durante lo

stesso giorno dovevamo raggiungere i quattro punti; poi lasciammo passare tre giorni e ripetemmo il rito quattro volte. Non è sempre così, può essere di più o di meno, a seconda dei casi. Il calendario determina il momento favorevole. Successivamente si deve cominciare a ripetere la cerimonia da solo; non in un giorno qualsiasi, solo uno può essere il giorno opportuno. Dopo l'iniziazione non vi sono molti rapporti con il maestro. Mentre si adempie il rito d'uso, come un maestro, l'orante deve insegnare quali sono le preghiere. L'apprendista non prende nessun appunto, deve imparare tutto a memoria e per tutta la vita.»

La confraternita

«Quelli della confraternita, quelli dei santi sono di un'altra tradizione che non va d'accordo con i giorni, non ha niente a che vedere. Non c'è un'opposizione, semplicemente è un'altra cosa. A Nebaj ci sono 12 confraternite e io ho prestato servizio come *mayordomo* per un anno in quella della Vergine, che è la principale. Ogni volta che c'era una festa dovevo aiutare i *mayordomos* per andare a visitare la Vergine, portarla in processione, riportarla a casa. Poi dovevamo fare l'*atole* [una specie di polenta, N.d.T.] e darlo alla gente. Essere confratello è molto costoso perché si devono pagare le spese delle feste; qualcuno si indebita e poi per pagare vende la sua terra. In altri casi si tratta di gente che tiene un po' di soldi e se lo può permettere. È il caso, per esempio, di Sebastiàn Guzmàn che fu anche *principal* (uno dei capi delle confraternite, il massimo grado raggiungibile attraverso la serie degli incarichi politico-religiosi) e appaltatore, una persona importante nella vita del villaggio. Guzmàn fu assassinato dalla guerriglia nel 1981, non ho mai saputo bene il perché. Sembra che non fosse d'accordo con i movimenti che si stavano sviluppando. Ultimamente si sono mescolate le due tradizioni, quella maya e quella cattolica. Noi non respingiamo quella dei santi, semplicemente è un'altra cosa, è a parte, è così. Quando preghiamo, preghiamo anche Gesucristo, i santi e la Vergine. In più preghiamo anche la natura e le montagne. Preghiamo tutto il mondo.»



Sopra a sinistra e di fianco: Il Vecchio Dio del Fuoco secondo l'iconografia azteca e teotihuacana.

Sopra a destra: Divinità "felina" degli olmeca.

A p. 17: Statuetta con i tipici tratti "da bambino" della cultura olmeca.

Anzianità e ruoli universali nella Mesoamerica

Le culture mesoamericane creano un concetto di senilità come ancoraggio del proprio sapere tra immobilità e movimento.

Romolo Santoni

Come in tutte le culture indiane precolombiane, anche in Mesoamerica l'anzianità era tenuta in grande considerazione.

Ma il riguardo andava al di là della semplice attenzione caratteristica dei momenti migliori del percorso storico-culturale occidentale: essa non si esauriva in quei modelli mentali e comportamentali che sintetizziamo nell'espressione "rispetto". L'immaginario mesoamericano sentiva l'anzianità come qualche cosa di estremamente necessario negli equilibri universali. Formato da elementi tutti ugualmente indispensabili, perché tutti strettamente interrelati in una struttura di opposizioni dinamiche, che garantiva al tempo stesso l'esistenza del Tutto (conferma degli equilibri) e la vita nel Tutto (ovvero la costante perdita degli equilibri), l'Universo mesoamericano individuava la vecchiaia come il luogo dove erano andati sedimentandosi organicamente i prodotti dell'esperienza intellettuale umana.

Questo fu sempre più importante con il passare dei secoli e lo svilupparsi dei differenti modi di interpretare il mondo nell'era precolombiana mesoamericana. Certo, inizialmente, non fu esattamente così. Non era

questa l'idea dominante nel pensiero che omogeneizzò la prima Mesoamerica: quello l'olmeca.

Nel mondo olmeca (3500 – : 600 a. la centralità assoluta attribuita alla Madre Terra (di cui il felino era la proiezione visibile), inevitabilmente emarginava le potenzialità dell'azione umana nei

ristretti limiti del positivo/negativo, senza darle alcuna chance di intervenire sui giochi universali prestabiliti.

L'organizzazione fortemente integrata della società olmeca rispondeva alle logiche di un universo immanente e incontrollabile. La Mesoamerica olmeca non ci rimanda immagini di senilità, anzi. Il motivo principale nell'iconografia del Popolo del Giaguaro, naturalmente dopo il felinismo, è il "bambino", figlio mitico della Grande Madre e, di rimando, proiezione simbolica della fertilità universale. L'arte olmeca non sembra amare rugosità e segni di decadenza fisica con le sue forme rotonde, le linee morbide, in un susseguirsi mai spezzato dalle geometriche spigolosità che certo caratterizzarono la produzione di cultura materiale teotihuacana ed anche, però, quella di altre, che pure furono, come l'olmeca, tendenti a curve e sinuosità, come la maya o la totonaca.

Cosa significhi ciò in termini di speculazione teorica sul mondo e la vecchiaia, non è ancora dato di sapere. Ma la mia sensazione è comunque che quella società, diretta discendente delle più antiche culture dei cacciatori e raccoglitori del paleolitico americano ed ugualmente genitrice di tutte le culture mesoame-





ricane successive (Cerro de las Mesas, zapoteca, maya, teotihuacana, ecc.), l'anziano era una delle figure di riferimento fondamentale come conservazione e tramandamento della cultura.

Non va infatti dimenticato che, anche quando la scrittura, nelle sue differenti forme, assumerà in Mesoamerica la veste di più alta efficacia comunicativa (la maya e la mixteca in testa), i metodi di tramandamento continueranno ad avere nell'oralità un momento fondamentale, sia per la sempre relativa condivisione sociale delle conoscenze tecnico-grafiche, sia perché comunque quei sistemi grafici impiegati – amalgama di modelli pittografici, ideografici e fonetico-grafici – necessitavano di un appoggio interpretativo a volte complesso. Il primo pensiero teotihuacano (600 a. C. – 450 d. C.), spostando la visione cosmogonica mesoamericana da una idea di immobilità ad un universo totalmente pervaso da] Movimento, cambierà anche i ruoli assegnati al genere umano. Nel costrutto teotihua-

cano (e anche maya) gli intrecci dinamico-opposizionali fondavano la loro efficacia ovviamente nell'azione positiva svolta dalle molteplici parti che formavano l'universo. Nell'idea di un reale in cui ogni atto produceva un concreto effetto il Moto degli elementi produceva un Tempo che si proiettava a livello di intelletto umano come un accumulo di pezzi ideali di reale stesso: l'esperienza, concretamente intesa.

Ma ancora in questa idea teotihuacana il Cosmo, seppure comprensibile (ché poi la comprensione era lo strumento principale di interazione fra Uomo e Universo), non era altrettanto controllabile; i ruoli dei vari elementi che lo componevano alla fine si risolvevano in gamme di azioni comunque chiuse nell'ambito di uno spettro di possibilità predefinite. In tal modo l'auspicato status quo del Tutto, prospettiva dell'agire positivo, si rifletteva in ogni dimensione del reale, in una globale pervasione dell'esistere fino all'immobilismo totale.

Proiezione sul singolo dell'universale,

il vissuto individuale diventava in una siffatta visione il frammento insostituibile dell'accumulo esperienziale del Tutto: conoscere il passato era l'essenziale strumento per svolgere positivamente il proprio ruolo; il trascorrere del tempo, come luogo di formazione dell'accumulo esperienziale, era dunque il punto di riferimento più sicuro dell'agire bene.

In sintesi: più a lungo nel tempo vissuto, maggiore la sapienza; conclusione apparentemente scontata, ma pienamente comprensibile nei termini voluti dal pensiero indiano solo lungo questo complesso percorso teorico.

Significativa in questo senso è la figura di Itzamna, centrale e importantissima nella tradizione classica maya. Rappresentato come un vecchio sdentato, Itzamna è a volte il capo del consesso degli dei maya, a volte colui che presiede i quattro punti cardinali, a volte l'inventore della scrittura e della scienza: in sostanza la sintesi precisa fra energia intellettuale, potere e sapienza.

Il percorso filosofico mesoamericano, pur mantenendosi nei binari segnati a partire dal VII secolo a. C., ebbe una significativa svolta con l'arrivo delle popolazioni di etnia nahua e l'introduzione nell'ambito mesoamericano di un pensiero e di esperienze legate a popoli di tradizione nomade. Gli equilibri che si rompevano a livello culturale e politico prefiguravano ai teorici della tarda era precolombiana scenari cosmici differenti, soprattutto l'esigenza di un ruolo più attivo e decisivo dell'Uomo; se non nella determinazione degli equilibri e, tanto meno, dei meccanismi universali – comunque legati a leggi originarie e immanenti – perlomeno nella loro conservazione. Gli ultimi secoli prima dell'interruzione brutale di quel pensiero l'umanità mesoamericana concepì se stessa al centro del dramma universale, punto di partenza e di arrivo degli equilibri che attimo per attimo andavano spezzandosi nel Movimento totale, secondo perciò, comunque e ancora, le logiche cosmiche della Mesoamerica teotihuacana.

Pur se la nuova Mesoamerica, quella nahua-mixteca, che fu della prima meta del secondo millennio dell'era



cristiana, esprimeva il vigore e le istanze di culture guerriere, ancora di più nell'immaginario di quella Umanità il cumulo degli anni assumeva l'aspetto di una insostituibile ricchezza: se, infatti, nell'eroismo individuale si concretizzava il sacrificio della parte alla sopravvivenza del Tutto e l'energia fisica misurava il valore dell'offerta del sangue, la saggezza senile modellava i cammini da percorrere e stabiliva i giusti canoni del corretto agire, secondo, appunto, l'esperienza acquisita.

In tutta questa parabola concettuale si inserisce un fatto iconograficamente espresso e apparentemente lontano dal pensiero mesoamericano. Alla fine del VII secolo a. C. l'area, con tutte le sue già emergenti espressioni culturali regionali, viene percorsa da un impetuoso rinnovamento che cancella la presenza olmeca e getta sulla scena mesoamericana nuovi soggetti culturali. È il tempo del primo fiorire del pensiero dell'Altopiano e delle fasi di Cuicuilco e anche, poco dopo, il tempo in cui sulle rovine dell'olmeca sorge la cultura di Cerro de las Mesas e una rinnovata egemonia dell'Olman sull'area istmica.

Nel proliferare di nuove immagini e temi compare, forse per primo a Cuicuilco, ma subito dopo anche a Cerro de las Mesas, una "divinità" dai tratti senili o forse più realisticamente un vecchio, che porta sulla testa un

braciere: il "Dio del Fuoco", e comunemente definito, ma chissà se era una divinità e se "del fuoco". Non è il vecchio Itzamná dei maya o almeno non sembra, seppure si potrebbe trovare collusioni intellettuali fra le due sfere teoretiche (se non altro l'idea di un dio vecchio). È una espressione iconografica che seppur potrebbe nascere da una stessa semplice idea di base, approda evidentemente ad altre conclusioni teoriche. Il motivo poi non è isolato. Nella serie di elementi glifici e nella più ampia iconografia della cultura di Cerro de las Mesas si ritrova un vecchio dalla barba lunga e l'utilizzo in questi termini conferisce a questa immagine una posizione decisamente centrale. Al momento però non sappiamo altro. Il vecchio dal braciere in testa continua a perpetuarsi in forme sostanzialmente identiche (per esempio, e sempre seduto alla moda indigena) in tutte le culture e in tutto l'arco della storia mesoamericana. Da Teotihuacan passa ai totonaca, ai tolteca e da questi agli azteca. Saranno infine questi ultimi "padroni" della Mesoamerica a tramandare agli europei l'idea di un vecchio dio del Fuoco. Gli azteca, infatti, chiamavano questo personaggio Hehuetēotl, letteralmente "il Vecchio Dio". I termini semiotici di questa figura, apparentemente così chiari, sono invece assolutamente oscuri. Ci aiuta forse una trasposizione in termini cronologici fino ai nostri giorni. Nella visione del cosmo huichol degli omonimi indiani della sierra degli stati messicani di Nayarit e Jalisco il centro dell'energia universale e Tatewari, che curiosamente ed emblematicamente significa Nostro Nonno.

Vecchio con gerla sulle spalle, una splendida ceramica mesoamericana, Natural History, New York. A p. 18: Il Vecchio Dio del Fuoco, uno dei più antichi dei dell'altopiano messicano.

Vecchio Uomo Coyote

Nella mitologia crow, il Vecchio Uomo Coyote appare quando l'intero mondo è ancora coperto di acqua e suggerisce agli uccelli di palude di tuffarsi a prendere fango dal fondo. Tre di questi uccelli non riescono, il quarto riesce a prendere un po' di fango da cui il Vecchio Uomo Coyote modella la terra. Più tardi egli crea la razza umana, ordina ad essa di moltiplicarsi e poi la istruisce. A noi sembra paradossale che il trasformatore e l'eroe culturale così definitivamente rappresentati come benefattori, appaiano anche frequentemente nel ruolo contraddittorio di "furfanti". Così il Vecchio Uomo Coyote è sempre in cerca di cibo ed escogita qualsiasi basso mezzo pur di raggiungere i suoi scopi, come, ad esempio, simula amicizia per un bisonte, che poi adesca a cadere in una trappola. Egli desidera anche la propria figlia e, per poterla sposare, simula la morte e ritorna poi nascostamente per cercare di ottenerla, rompendo così la strettissima regola indiana che vieta l'incesto. Anche quando egli non oltraggia il costume, è sempre disposto a sostenere un ruolo poco dignitoso, sempre superato in furberia da altri personaggi o battuto in prove di forza. ... I crow raccontano una lunga storia a proposito del Nipote della vecchia, figlio del Sole, e di una donna hidatsa. ... I crow ... consideravano il Sole come il principale essere soprannaturale ... e qualche volta non lo distinguevano dalla figura mitologica chiamata Vecchio Uomo Coyote. (R. H. Lowie, Indians of the Plains, 1954).



Canto per avere lunga vita

(Arapaho)

Quando un giovane desiderava vivere fino alla vecchiaia andava da un vecchio, specialmente uno dei sette uomini della società dei più vecchi e cominciava a piangere, in genere fuori della sua tenda. Il vecchio aspettava a lungo per vedere se il giovane era sincero, infine si alzava dal letto e pregava per lui.

***Quattro colline
puoi oltrepassare,
giovane,
dissero
i vecchi
che spruzzano.***



Vecchia indiana fotografata in Alberta, Canada, all'inizio del 1900.

Di fianco: "Pointed Cap", indiano cree di circa 105 anni con la sua quinta moglie a File Hills Reserve, Saskatchewan meridionale, Canada, 1898.

A p. 21: Il signor e la signora "Make Noise in the Woods", riserva di Rosebud, Sud Dakota.

Le delizie della vecchiaia

Artrosi deformanti, mal di denti e malnutrizione affliggevano le popolazioni native e l'eutanasia dei vecchi era una pratica pietosa diffusa.

Flavia Busatta

La vecchiaia, per quanto possa sembrare strano, è una “malattia sociale”, o meglio è una conseguenza, un “artefatto della domesticazione”. In natura infatti gli animali in media non vivono sufficientemente a lungo per dar prova di decadimento senile; solo quando è addomesticato, perciò in condizioni a volte estremamente innaturali, l'animale darà segni anche vistosi di senescenza, cioè invecchierà.

La “domesticazione”, ovvero la vita socializzata e “civile”, permette dunque il manifestarsi della vecchiaia, per gli stessi motivi per cui permette il manifestarsi di malattie cronico-degenerative o a lunga incubazione: infatti nei paesi in cui la speranza di vita è soltanto di venticinque - quarant'anni malattie “civili” come certe forme tumorali caratteristiche dell'età matura o piuttosto avanzata sono riscontrabili in un bassissimo numero di persone. In un quadro di ciò che noi umani chiamiamo “civiltà”, le patologie hanno la tendenza a diffondersi, soprattutto in un contesto urbano ed e soprattutto la riduzione della mortalità nell'infanzia o nella fanciullezza che ha contribuito all'aumento della popolazione, un fatto accompagnato in genere da tassi di natalità troppo elevati.

Questi alti tassi di natalità, uniti alla

diminuzione della mortalità infantile,, hanno di solito prodotto un'ulteriore abbassamento della speranza di vita media, ovvero della probabilità di diventare vecchi, la dove uno sviluppo delle forze produttive non è avvenuto per motivi storico-sociali.

Per quello che riguarda il Nord America possiamo affermare che in genere la mortalità infantile era molto elevata e che, superata questa età a rischio, un essere umano poteva ragionevolmente sperare in una vita abbastanza lunga, salvo incidenti traumatici. Cronisti europei come il barone de Lahontan e i

padri gesuiti Perrot, Lafiteau, de Charlevoix, furono stupiti per l'età avanzata cui spesso giungevano i nativi. Dato che l'età avanzata, in un ambiente sostanzialmente povero di malattie qual era quello americano prima dell'arrivo degli europei, era indice di grande sagacia ed esperienza, visto che il soggetto aveva evitato o superato accidenti esterni come guerre, carestie, incidenti di caccia o domestici, l'anziano di entrambi i sessi era ritenuto depositario della saggezza e dell'esperienza e perciò era rispettato e temuto per i suoi poteri magici.



Ma questa rispettata vecchietta com'era'?

I resti scheletrici, le mummie, le raffigurazioni ceramiche, i graffiti rupestri e i racconti mitici ci parlano di una vecchietta non certo idilliaca dal punto di vista fisico e non longeva in base ai nostri metri. L'età di vita media tra gli anasazi del Sudovest degli odierni Stati Uniti era attorno ai quaranta anni, il che era parecchio per un europeo dell'epoca e tutt'oggi per gli abitanti di molti paesi del terzo e quarto mondo. La dieta cerealicola a base di mais e proteine vegetali, ma scarsa di quelle animali, generava fenomeni di malnutrizione, specie nei bambini, che avevano poi dei riscontri in età adulta soprattutto a carico dell'apparato scheletrico e sanguigno. In particolare la dieta a base di mais comportava piurree, gengiviti, ascessi, alveolosi e carie; il metodo di macinazione con *metate* e *mano* produceva minuscoli frammenti di pietra che si univano alla farina e aumentavano l'usura dentale tanto che, intorno ai vent'anni, molti avevano i denti completamente consumati. Nel contesto degli indiani delle Praterie e delle Pianure e tra gli inuit un'analogha consunzione dentale si aveva presso la parte femminile della popolazione che era costretta a masticare in continuazione le pelli per renderle morbide: a vent'anni praticamente tutte erano senza denti. Anche l'usanza di limare o incrostare con pietre gli incisivi a scopo ornamentale era talvolta origine di necrosi della polpa e periapicali. Altro punto dolente della vecchietta precolombiana erano le ossa che mostrano un grado notevole di osteoporosi, anche in giovane età, e una precoce presenza dell'artrosi deformante e di fenomeni artrici. Le donne erano di fatto anchilosate alle ginocchia e ai gomiti per le interminabili ore che trascorrevano chine sulle macine a *metate*. In base ai referti scheletrici possiamo dire che già verso i vent'anni le donne avevano una scarsa mobilità a causa delle artrosi deformanti alle ginocchia e ai femori. In scheletri scoperti a Ica (Perù) si nota un'antiversione del collo femorale dovuta all'uso di sedersi a gambe incrociate, e possiamo supporre che un'identica patologia occorresse in tutti coloro che utilizzavano questa postura. Il problema osseo era

aggravato dalle fratture dovute a cadute e incidenti e che non sempre erano curate e rimesse perfettamente a posto. Per la maggior parte degli indiani dolori reumatici e sciatiche erano una tortura quotidiana.

Le deformazioni ossee naturali o indotte da patologia erano piuttosto frequenti, in particolare le gibbosità e le cifosi. Le terrecotte raffigurano spesso sia gibbosità dorso-lombari angolari o mediane con lordosi compensatoria che cifosi con ampio raggio di curvatura come quelle conseguenti a rachitismo o a turbe dell'accrescimento osseo; vista la frequenza dell'iconografia possiamo ritenere che tali deformazioni fossero piuttosto comuni. Abbiamo già discusso (HAKO n°4) dell'incidenza del morbo di Pott (tubercolosi ossea) nelle popolazioni anasazi; reperti umani e figurine consentono di affermare che tale patologia era molto diffusa nelle Americhe, soprattutto presso quelle popolazioni che vivevano in condizioni di affollamento urbano. La scoliosi era, di solito, la normalità. Un'analisi delle pareti delle abitazioni dei *Cliff Dwellings* e di mummie anasazi mostra i polmoni pieni di fumo a causa della scarsa

ventilazione delle abitazioni soprattutto nei mesi invernali; questa situazione portava a infezioni polmonari, bronchiti croniche e altre affezioni di tipo enfisematico, nonché a predisposizione per la tubercolosi che spesso poi degenerava nel morbo di Pott. Alcune mummie in Perù e Venezuela mostrano segni di tubercolosi polmonare. Un altro effetto della dieta a base di mais era la presenza di

malattie del sangue come l'anemia da carenza di ferro. La scarsità del cibo in molte situazioni e l'eterno pericolo di carestia, sottolineato da numerosi racconti mitici ed eroici, erano anche causa della bassa statura delle popolazioni e portavano a fenomeni di oligofrenia, ovvero di scarso sviluppo del cervello, dovuta a carenze alimentari nei primi anni di vita. I traumi da denutrizione infantile ponevano una pesante ipoteca soprattutto sulla vecchietta delle popolazioni più specificatamente cacciatrici: presso i comanche i disturbi più seri e frequenti erano polmoniti, raffreddori con sinusiti croniche, ossa fratturate, reumatismi, malattie intestinali e da parassiti, e spaventoso era il numero di persone deboli di vista, parzialmente o completamente cieche in età adulta. Dopo questo impietoso excursus possiamo affermare che la vecchietta non era una condizione idilliaca specie presso quelle popolazioni che avevano sviluppato una scienza medica scarsamente evoluta, come in genere avvenne in Nord America; la situazione nell'area andina e nella Mesoamerica era migliore. Conseguenza di questa triste vecchietta e del rispetto



attribuito agli anziani erano pratiche di eutanasia.

Lahontan, Sagard, Lafiteau e altri ci informano che presso gli indiani del Nordest vi era l'uso di abbreviare la vita ai vecchi con lo scopo di risparmiare loro i sacrifici legati al decadimento dell'età avanzata. In particolare padre de Charlevoix racconta che i parenti davano il colpo di grazia ai loro cari ammalati conficcando loro una freccia nel collo. Presso i cree dei boschi occidentali veniva data la morte su richiesta: in tali casi l'individuo sedeva in una fossa predisposta allo scopo ed era garrottato con una corda d'arco da un membro della famiglia. I chipewyan invece non facevano alcuno sforzo per seppellire i vecchi abbandonati. Tra gli ahtna dell'Alaska i vecchi troppo deboli per viaggiare erano abbandonati e talvolta soppressi semplicemente lasciando crollare loro addosso la casa o tramite soffocamento. Gli inuit usavano lasciare indietro i vecchi incapaci di provvedere a se stessi, ma più spesso erano gli anziani che si suicidavano esponendosi senza coperte e pellicce al freddo della banchisa. Queste situazioni erano in genere collegate alle culture che vivevano in situazioni estreme tra l'abbondanza e la carestia. Popoli con società più ricche e affluenti, come i tlingit e in genere i popoli dei totem, trattavano con ogni cura e rispetto i loro vecchi che, si può dire, vivevano così un'età beata.

Bibliografia essenziale

Coury C., *La medicina dell'America precolombiana*, Ciba-Geigy ed., 1987

A p. 22: *Petowya, che vide Lewis e Clark nel 1806 fotografata a 115 anni, nel 1091.*

A p. 24: *Vecchio cheyenne di E. S. Curtis.*

Vecchia Creatrice

Secondo le tradizioni degli hidatsa, agricoltori dell'Alto Missouri di lingua siouana, che vivevano in case multifamiliari di zolle di terra, poco dopo che Primo Creatore e *Lone Man* ebbero creato la terra e gli animali maschi una donna sacra di nome *Village Old Woman* (Vecchia Villaggio), che viveva a sud, apprese di questa nuova terra e decise di creare le femmine di ciascuna specie creata dagli altri due dei allo scopo di perpetuare la vita e dare agli hidatsa creature femminili da venerare. Molto dopo aver creato le femmine, ella venne a sapere del popolo che abitava presso il fiume Knife e seguì il Missouri fino alla sorgente per vie sotterranee, ma non riuscì a trovare il villaggio. Da questa ricerca nacquero il letto del fiume e quello dei suoi tributari. Ella tornò sottoterra al fiume Knife, dove entrò nell'utero di una donna del villaggio e così nacque tra gli hidatsa. Quando diventò adulta creò le "Sante Donne" (*Holy Women*) nei boschetti delle quattro direzioni, "Donna Lassù" e tutte le divinità femminili, introducendo ogni tanto nuove pratiche e cerimonie, oggetti e fagotti sacri. Ordinò anche le "Sante Donne" fossero venerate in ogni cerimonia, stabilendo così l'eguale importanza del sacerdozio maschile e femminile. In tempi storici la società religiosa delle "Sante Donne" era composta di donne anziane che avevano comprato i loro diritti individualmente dalle madri dopo aver sognato le "Sante Donne". Le componenti della Società erano soprattutto figlie di "Sante Donne" e mogli o sorelle di proprietari di fagotti sacri di "Donna Lassù". La società però soffrì la concorrenza di un'altra Società femminile di anziane, la società "Bisontessa Bianca". La leader delle "Sante Donne" era l'impersonatrice di *Village Old Woman* e le altre rappresentavano le "Sante Donne" dei boschetti delle quattro direzioni, spiriti femminili benevoli identificati con le gazze, uccelli "femminili", "guerrieri" e "lunari". Esse partecipavano a ogni cerimonia e danzavano per il ritorno dei guerrieri. La "Vecchia Che Non Muore Mai" era una dea della vegetazione e sembra derivare dai mandan nuitadi, la più antica popolazione dell'Alto Missouri, che influenzarono con i loro riti gli altri mandan, gli hidatsa e in seguito i crow e i cheyenne. I riti più semplici della "Vecchia Che Non Muore Mai" erano eseguiti dalle donne individualmente o come gruppo familiare e consistevano soprattutto di semplici offerte di carne e pelle conciata posta su bastoni negli orti durante il volo degli uccelli migratori verso nord o verso sud. Oltre a ciò vi erano cerimonie incentrate sui sacri fardelli della "Vecchia Che Non Muore Mai", che i proprietari organizzavano durante il periodo del passaggio degli uccelli migratori. Essi cantavano anche per la società femminile delle "Oche" (*Goose Society*).

La Vecchia come divinità creatrice appare anche nei miti cosmogonici dei popoli di lingua irochese, gli uroni e le Sei Nazioni della Lega e nokomish, la Vecchia dà origine alla Pietra/Terra e all'eroe culturale Manabush dei menomini e altre tribù algonchine affini.

Vecchi e abbandonati

In una società fortemente individualista, scarsamente strutturata e basata sull'esaltazione della forza, gli anziani non sempre trovavano sostegno economico e affettivo, specialmente se appartenevano a famiglie povere

La tendenza delle società a sottolineare il primo mutamento di status d'età dell'individuo, ignorando in gran misura il passaggio dall'età adulta alla vecchiaia, è dovuta in gran parte alla difficoltà di stabilire l'inizio della vecchiaia stessa. Ma in determinate società questo passaggio dallo status di adulto a quello di anziano è reso più difficile per l'individuo dal fatto che i modelli per il nuovo status richiedono una personalità differente. Questo era vero per la società comanche. Sebbene gli anziani fossero mantenuti piuttosto bene e trattati con rispetto, ci sono abbondanti prove che tale transizione fosse difficile per la maggior parte degli individui. «Un uomo valoroso - dicevano i comanche - muore giovane». Per le donne il cambiamento avveniva con minori difficoltà che per gli uomini e il solco era più facilmente distinguibile. Durante e prima della menopausa c'erano numerosi tabù e limitazioni sociali. Esse non potevano stare nello stesso alloggio con un uomo di medicina. In seguito erano liberate dalle restrizioni riguardanti il soprannaturale e potevano quindi maneggiare oggetti sacri, ottenere il potere per mezzo dei sogni e operare come "donne di medicina". Nel caso degli uomini, lo status attribuito agli anziani era radicalmente differente da quello degli adulti.

L'adulto era un guerriero, vigoroso, autosufficiente e aggressivo. Prendeva ciò che poteva ottenere e teneva ciò che aveva, senza eccessivo riguardo per i diritti astratti di coloro che erano più deboli. Una forte inclinazione a fare da arbitro nelle liti o ad ignorare gli affronti era un segno di debolezza che causava perdita di prestigio. D'altra parte ci si aspettava che un anziano fosse saggio e gentile, disposto a passare sopra le offese e, se necessario, sopportare le ingiurie. Era suo compito operare per il benessere della tribù, dando saggi consigli, appianando le liti ed anche impedendo alla tribù di crearsi nuovi nemici. I giovani si

battevano per la guerra e l'onore, gli anziani per la pace e la tranquillità. I guerrieri non si preparavano alla vecchiaia, ritenendo che fosse meglio essere uccisi durante l'azione che adeguarsi allo status attribuito all'anziano e alla probabile morte in un letto di ammalato. Quando lo scemare della



forza fisica li costringeva ad assumere un nuovo ruolo, molti lo facevano malvolentieri e coloro che erano in grado di conservare una forte medicina tentavano di mantenere i diritti che spettavano alla condizione sociale dei più giovani. Tali individui erano un pericolo per i giovani che iniziavano la propria carriera, poiché ne erano gelosi per il solo fatto che essi erano giovani e forti e ammirati dalle donne. I vecchi potevano uccidere, e a volte lo facevano, un uomo giovane con la magia malefica. «È significativo il fatto che, sebbene nel folklore comanche gli uomini che possedevano la medicina benefica potessero avere qualsiasi età, quelli maligni erano sempre vecchi» (Linton). Gli anziani che non erano più in grado di partecipare a spedizioni di guerra avevano uno speciale tepee chiamato la Tenda del Fumo, in cui si riunivano alla fine della giornata a fumare e a conversare. Ai ragazzi e alle donne non era consentito entrare. Non si tenevano riti di iniziazione per i nuovi membri e, a quanto sembra, non venivano trasmessi inviti a membri potenziali. Quando uno diventava abbastanza vecchio da provare interesse anzitutto nel passato, incominciava semplicemente ad andare alle riunioni. Gli uomini erano liberi di andare e venire a loro piacimento. Se l'accampamento non era permanente, gli uomini si riunivano in un luogo conveniente e si sedevano in circolo, fumando e conversando, come un gruppo di vecchi contadini alla maniera paesana. Negli accampamenti fissi avevano invece una tenda. ... Nei tempi andati la Tenda del Fumo degli Anziani era trattata con rispetto ma, in epoca più recente, essi erano fatti oggetto di attenzioni offensive da parte di alcuni ragazzi burloni. La birichinata più comune era quella di chiudere i lembi dell'apertura del fumo della loro tenda costringendoli a uscire per il gran fumo. Una volta i loro vecchi mantelli da guerra con dipinte le rappresentazioni dei loro colpi furono squarciati dai ragazzi. Un'altra volta i monelli sparsero escrementi davanti all'entrata e li coprirono di terriccio, sapendo che i vecchi si toglievano sempre i mocassini per entrare nella tenda sacra. Oppure rimasero in attesa fuori dalla porta e, quando gli anziani uscirono, imbrattarono i loro capelli di sporczia. ...

Quando le condizioni di una persona anziana diventavano disperate, questa generalmente veniva "scartata" da tutti, salvo i parenti e gli amici più fedeli. Ciò non dipendeva tanto da mancanza di affetto e compassione, quanto dalla paura degli spiriti maligni e dello spettro che si credeva avesse preso possesso del suo porto. Quando sentiva avvicinarsi la morte, cedeva tutti i propri beni e si ritirava in un posto tranquillo per morire. Dopo essersi preparato con la "medicina", spesso il vecchio si toglieva la vita e c'è almeno un caso risaputo in cui l'uomo uccise la propria moglie tagliandole la gola, poiché la donna era irrimediabilmente ammalata e sola. (E. Wallace, E. A. Hoebel, *The Comanches. Lords of the South Plains*, 1952).

Capitava spesso a coppie di sposi (sioux) di dovere avere cura di genitori anziani o rimasti vedovi. Raramente una famiglia non aveva una persona anziana da mantenere. A causa del tabù che imponeva di evitarsi, generalmente solo il padre della moglie o la madre del marito, o i parenti per i quali il tabù era meno rigido, vivevano con la coppia. L'assoluto divieto di rapporti fra suocera e genero era talmente rigido da impedire qualunque possibilità per la suocera di vivere con la coppia. E la stessa difficoltà ci sarebbe stata se il padre del marito avesse dovuto convivere con la nuora. I nonni giocavano un ruolo importante nell'educazione dei piccoli, dando una valida mano ai propri figli nell'accudire i bambini. Essi erano i compagni assidui e spesso più validi dei giovani e la loro figura può aver giocato un ruolo assai influente nella creazione della cosmologia sioux. Il termine "nonno", usato in riferimento agli esseri soprannaturali, può essere stato un diretto sviluppo del dominio benevolo esercitato normalmente dalla generazione dei più anziani. Non tutti i vecchi potevano trovare ospitalità nella casa dei figli. Il tabù che inibiva i contatti era talmente forte che, se la madre della sposa non aveva un figlio maschio con cui andare a vivere, doveva accamparsi per conto suo. Sua figlia aveva allora il dovere di assisterla economicamente, per cui frequentemente la vecchia rizzava il suo tipi vicino a quello della figlia, per godere della sua compagnia e per badare ai suoi figli. Ma vivere

assieme alla figlia era assolutamente impossibile. Alcuni vecchi, indesiderati o senza parenti, non avevano dove andare. Erano costretti a vivere da soli, ai margini dell'accampamento. Qui vivevano nutriti e riforniti da giovani generosi che acquisivano in tal modo prestigio. Durante le cerimonie dell'assegnazione dei nomi, diventavano i destinatari dei cavalli che le persone ricche donavano. Si trovavano sotto la protezione della società, costituendo la base dei miti morali e il fondamento per il prestigio dei filantropi. Ma bene che andasse, la loro era una sorte tragica, molto spesso caratterizzata da insicurezza e disperazione. Ancora più triste era il destino di quei vecchi che venivano abbandonati a se stessi perché i figli consideravano un obbligo troppo odioso badare loro. Quando il villaggio si trasferiva, il poveraccio veniva lasciato nel suo tipi, con cibo e legna da ardere sufficienti per pochi giorni. Sebbene un tale atteggiamento fosse socialmente biasimato, tuttavia costituiva un modello culturale tragicamente reale. Una volta Cartuccia di Ferro, in quanto capo, fu tra gli ultimi a lasciare il vecchio villaggio al momento del trasferimento verso un campo estivo. Andando avanti, lui e la sua famiglia si imbatterono in una vecchia derelitta, seduta tutta sola accanto al cibo e all'acqua. «Perché sei seduta qui, nonna?» le chiese il capo. «Sono decrepita ed insignificante. - rispose la vecchia. - Mio figlio non può più prendersi cura di me, così resterò qua in attesa della morte». «Ma non è giusto!» disse Cartuccia di Ferro. La sistemò su di un *travois* col suo misero fagotto e la considerò membro del suo gruppo. Quando il gruppo di Cartuccia di Ferro raggiunse il luogo in cui era stato posto il nuovo villaggio, guidò la vecchia sul *travois* alla tenda del figlio. Si trattava di una famiglia misera, perché possedeva un solo cavallo. Cartuccia di Ferro chiamò il figlio e gli disse: «Ecco tua madre». E indicando il cavallo e il *travois* aggiunse: «Ecco un cavallo per lei. Non lasciarla mai più come hai fatto questa volta». Ed il figlio fu felice. Fin quando la vecchia visse, il figlio se la portò dietro, adagiata sul *travois*, di villaggio in villaggio. (R. B. Hassrick, *The Sioux. Life and Customs of a Warrior Society*, 1964)



*Manichino abbigliato con un abito degli athapaska del subartico.
Sotto: racchette da neve.*



Velma Wallis: dal mito al romanzo

*Il coraggio e la voglia di vivere di due donne
vecchissime: una grande storia ambientata nel
terribile Grande Nord.*

Francesco Spagna

Una banda di Gwich'in athapaska si muove in cerca di cibo nei rigori dell'inverno artico in Alaska, nella regione tra i fiumi Yukon e Porcupine. La carestia impone a questa gente, ridotta allo stremo delle forze, una gravissima decisione: abbandonare due vecchie del gruppo. Le due donne, che fino ad allora erano state sostenute dalla comunità, si ritrovano sole, con un involto di pelli di alce per coprirsi e un coltello d'osso, a fronteggiare il loro destino. Vinto lo stupore iniziale, la più giovane delle due, che si chiama "Stella", decide di smuovere la più vecchia, il cui nome richiama quello di un uccellino che annuncia la primavera: non accetteranno il loro destino. Se devono morire, moriranno lottando per la vita.

La storia che la scrittrice Velma Wallis raccoglie e decide di trasformare in un romanzo una leggenda che i Gwich'in si tramandano di generazione in generazione, una storia del tempo precedente all'arrivo dei bianchi. L'autrice stessa è una Gwich'in e la storia le fu raccontata da sua nonna. Il romanzo, dal titolo *Due Vecchie* una leggenda alaskaniana di tradimento, coraggio e sopravvivenza, è stato pubblicato nel 1993 da

un piccolo editore dell'Alaska, dopo varie difficoltà e polemiche con i tradizionalisti Gwich'in, e ha raggiunto subito un grandissimo successo; è dell'anno seguente la sua traduzione e pubblicazione in Italia per Guanda. Velma Wallis entra a pieno titolo nella corrente dei grandi narratori nativi americani: la sua scrittura rarefatta, essenziale, la trama solo apparentemente semplice di questo suo romanzo lasciano trasparire quel "silenzio" di cui parlava Gerard Vizenor¹, i contenuti mitici del patrimonio culturale dei nativi americani che solo indirettamente vengono comunicati. La trasposizione del mito in romanzo è compiuta dalla Wallis in modo tale che i contenuti e i temi portanti del racconto mitico non solo rimangono intatti, ma vengono approfonditi e valorizzati. La chiave di lettura "mitica" del romanzo è utile anche per chiarire le accuse che quest'opera sembra aver subito. Non c'è nulla che faccia "sfigurare gli athapaska", riportando le parole dei tradizionalisti Gwich'in, se si considera la leggenda come storia di una infrazione di un'istituzione fondata (attraverso il mito) nella cultura, il rispetto per gli anziani. Questo tema principale si snoda attraverso il romanzo toccando le altre ramificazioni del mito, il rapporto tra umanità e animalità

(rapporto che costituisce il nodo gordiano delle culture native americane), le distinzioni tra questi due mondi e allo stesso tempo le commistioni e le metamorfosi. Il gruppo Gwich'in, sfinito dalla carestia, che decide di lasciare indietro gli anziani, è rappresentato come un'umanità costretta, per sopravvivere, ad "imitare" gli animali: Così come i lupi più giovani e più forti sbranano il vecchio capo del branco, questa gente, ora, avrebbe lasciato indietro i vecchi per potersi muovere più rapidamente, senza carichi eccessivi (p. 16). Attonite per essere state scelte come vittime di questo "slittamento", le due donne decidono di rispondere riaffermando la propria umanità e l'umanità in generale: nella loro lotta per la sopravvivenza esse ripercorrono le tappe della cultura materiale del loro popolo; o forse sono loro stesse, protagoniste, a re-inventarle. La prima cura è per il trasporto del fuoco, la raccolta delle braci in contenitori di pelle di alce o di scorza di betulla. Rin vigorite dal brodo di scoiattolo le due donne si costruiscono un riparo, racchette da neve, mettono trappole per conigli. Nella loro sfida quotidiana, dormendo in buche nella neve, si impossessano a poco a poco delle tecniche più



Vestito di stile athapaska, subartico.

raffinate di sopravvivenza, complesse trappole per catturare il topo muschiato, intestini di salmone usati come contenitori e, gradatamente, senza che il lettore se ne accorga, le due donne passano da una condizione al limite estremo della sussistenza a una condizione di relativa abbondanza. L'arrivo della primavera premia tutti i loro sforzi e presto si trovano a dover risolvere il problema della conservazione delle scorte alimentari per l'inverno successivo; per passare le sere di solitudine confezionano guanti

e berretti di pelle di coniglio. Esse riescono così a garantirsi la propria vita e la propria continuità. Ma questo passaggio, questa riaffermazione dell'umanità e della cultura avviene attraverso il contatto diretto con la sfera animale. Le due protagoniste si trovano a dover dividere le scorte di salmoni con un orso, con il quale raggiungono "una specie di accordo". Un tentativo di caccia all'alce si trasforma in un gioco tra l'alce che si lascia rincorrere e la cacciatrice ormai troppo anziana. Raggiunto un vecchio

accampamento, le protagoniste decidono presto di abbandonarlo, temendo il ritorno di quella stessa gente che le aveva lasciate alla morte e di cui non più si fidano. Si ritirano quindi in un luogo selvaggio: come due animali braccati scelgono una zona "piena di insetti", un luogo insalubre, lontano dalla sfera umana, dove potersi nascondere. Cercano di cancellare le proprie tracce. Per proteggersi dalle zanzare si cospargono la pelle con grasso di topo muschiato e si coprono il viso con pelli di animale. Con questo mascheramento si compie quasi una metamorfosi: l'aver raggiunto la dimensione dell'abbondanza corrisponde all'allontanamento dalla sfera umana e al travestimento animale. Sull'altro versante, il destino circolare degli umani disumanizzati ha portato il gruppo Gwich'in che aveva abbandonato le due donne, a ritornare sui propri passi, ancora in preda alla carestia. Il gruppo è vittima di una particolare sfortuna a caccia. Anche qui si può supporre che le due protagoniste abbiano raggiunto la sorgente dispensatrice di abbondanza, nella natura, mentre il gruppo ne è rimasto separato, forse per la stessa trasgressione di un codice etico-sociale che ha compiuto (il mancato rispetto per gli anziani). La ricomposizione del gruppo Gwich'in con le due donne, forse la parte più bella in senso letterario, avviene con grande gradualità, attraverso l'ospitalità, lo scambio di doni e infine il ricongiungimento con i parenti, il ritrovamento degli affetti perduti.

I rapporti tra le due donne e la loro gente migliorarono. Avevano imparato tutti che nelle difficoltà può emergere un lato del carattere che non conosciamo. I componenti della tribù pensavano di essere forti, invece erano stati deboli. E le anziane donne, che loro ritenevano deboli e incapaci, avevano dimostrato di essere forti. Adesso esisteva tra loro una tacita intesa e si trovarono a ricercare la compagnia delle due donne per avere consigli e imparare cose nuove. Capivano che, essendo vissute così a lungo, certo dovevano sapere molte più cose di quanto loro non credessero (p. 108).

La ricomposizione definitiva con le vecchie avviene mediante un patto, la promessa che mai più verranno abbandonate. In questo senso il mito sanziona, istituisce il codice etico del rispetto per gli anziani (che è un codice ancestrale di *Homo sapiens*) Al tempo stesso rivela che l'ordine sociale poggia anche sull'indeterminatezza dei ruoli, sui segni di forza e di debolezza che si invertono. L'ignoranza di questo, sul piano della società, equivale alla stessa ignoranza sul piano della natura. I due piani si intersecano in continuazione, sono legati da un legame indissolubile. La trasgressione di codici e la carestia si equivalgono nell'irrigidimento dei ruoli. La trasgressione (l'interruzione dello scambio) porta alla carestia e, viceversa, in un circolo vizioso. Sull'altro versante la fluidità dei ruoli produce creatività e abbondanza. L'equilibrio si ristabilisce attraverso la condivisione dei beni, tra deboli e forti supportati tali. La natura insegna a considerare ogni sua parte come indispensabile.

Poi i cacciatori uccisero un grosso alce e lo trascinarono per molte miglia fino all'accampamento, dove tutti si rallegrarono della buona sorte (...) e le due donne non erano più sole.

“Per un attimo si chiese se fosse solo la sua immaginazione. Forse un fuoco estivo nelle vicinanze aveva lasciato quell'odore nell'aria. Non volendo crederci, il vecchio cominciò lentamente a tornare indietro, quando sentì ancora l'odore. Era un profumo leggero, ma questa volta Daagoo sapeva che non si trattava di un vecchio falò estivo. No, questo odore di fumo aveva qualcosa di fresco. In preda all'agitazione, si mosse prima in una direzione, poi in un'altra, finché lo sentì più nettamente. Convinto che venisse da un falò lì vicino, fece una smorfia di sorpresa mentre una certezza lo invadeva: le due donne erano sopravvissute.”

Na'pi, il Vecchio dei Blackfeet

Nei tempi antichi la divinità principale dei blackfeet - il loro Creatore - era “Na'pi”, il Vecchio. Questa parola viene usata per indicare qualsiasi vecchio ... sembrerebbe voler dire “l'uomo dal colore della luce dell'alba” o “uomo bianco-giallastro”. E' facile capire perché i vecchi hanno questo nome, che descrive esattamente il colore dei loro capelli. ... Il carattere del Vecchio, come viene descritto nelle storie blackfeet che parlano di lui, è una curiosa miscela di caratteristiche opposte. Nei racconti seri, come quelli della Creazione, è trattato con grande rispetto e non vi è cenno di quella malignità che gli viene attribuita in altre storie, in cui appare personaggio di grande potere ma anche, qualche volta, impotente, pieno di saggezza e tuttavia così debole che in qualche caso deve chiedere aiuto agli animali. Ci sono momenti in cui è benevolo e caritatevole con gli uomini e altri in cui, per pura malizia, gioca loro scherzi degni di un demone. E' una combinazione di forza, debolezza, follia, infantilismo e malizia.

Il Vecchio è conosciuto sotto vari nomi dai cree, i chippewa e altri algonchini, che raccontano di lui molte delle storie diffuse tra i blackfeet. Le tribù più meridionali tra queste non lo venerano come Vecchio, ma si dice che i cree delle Pianure e dei Boschi del Nord e i chippewa settentrionali credano ancora fermamente nel Vecchio. Era il loro Creatore ed è ancora le loro divinità principale. La generazione più giovane ha meno fede in lui della precedente. Gli indiani del Nordovest pensano che i cree siano detentori di “medicina” potentissima e che questa derivi tutta dal Vecchio.

Il Vecchio non morirà mai, molto tempo fa lasciò i Piedineri e se ne andò a occidente, scomparendo tra le montagne. Prima di partire disse loro che se ne sarebbe preso cura e che un giorno sarebbe tornato. Anche oggi molti dei vecchi credono che abbia detto la verità e che un giorno tornerà e porterà con sé il bisonte, che essi pensano sia stato nascosto dai bianchi. ... Molti generalmente credono che il Vecchio non sia più la divinità principale dei blackfeet e che il Sole abbia preso il suo posto. C'è qualche ragione di sospettare, però, che il Sole e il Vecchio siano una cosa sola, che “Nátós” sia solo un altro nome per “Na'pi”, perché mi è stato detto da due o tre vecchi che “il Sole è la persona che chiamiamo Vecchio”. Comunque sia, è certo che “Na'pi” - anche se non occupa più il posto principale nel sistema religioso Piedineri - viene ancora riverito e gli vengono ancora rivolte preghiere. (G. B. Grinnell, *Blackfoot Lodge Tales*, 1892)

Note

¹ Vizenor G., “Ruins of Representation: Shadow Survivance and the Literature of Dominance”, *The American Indian Quarterly*, 17, Winter 1993.



Tamburo sciamanico della regione dei Grandi Laghi.



Giovani chippewa in abito da sposi, Michigan.

Pipa-Baffo: storia dell'ultimo indiano a memoria di antropologo

Esiste un rapporto di somiglianza tra gli indiani e i vecchi ; entrambi si trovano in una situazione di confine e troppo spesso sono dichiarati spacciati dagli studiosi.

Francesco Spagna

Pipa-Baffo era il nipotino di John Mink. Chi era John Mink ? John Mink era "l'ultimo indiano" in voga nel 1943, data della sua morte. Divenne famoso nel mondo della carta stampata perché prese in simpatia due antropologi americani che poi divennero famosi. Il suo nome venne pubblicato in importanti libri tradotti in molte lingue. Peccato che John Mink non leggesse in inglese, lingua che peraltro neppure parlava e c'è seriamente da chiedersi chi diavolo lo avesse battezzato con il nome di John Mink. Il suo vero nome era *Zhu-ni-ia- Ghi-zhig* (Moneta-Cielo) ed era nato nel tempo-in-cui-maturavano-le-fragole, in qualche sperduto accampamento indiano di metà Ottocento.

Quando i due antropologi, nel 1941, vennero a fargli visita nella riserva ojibwa di Lac Courtes Oreilles in Wisconsin, questo vecchio nonno era molto famoso e amato dalla gente e passava il suo tempo a polverizzare testicoli di castoreo e a raccogliere piante per farnie medicinali. Conosceva numerose arti curative, tra cui un infallibile rimedio per accelerare il parto che suo nonno gli aveva insegnato. Era un grande sciamano e permise ai suoi amici antropologi di assistere a una

seduta sciamanica come non se ne vedevano da un sacco di tempo, durante la quale fece suonare il suo sonaglio ricavato da una latta d'olio riempita di pallottole.

Gli piaceva molto scherzare, ma era anche molto serio. Rispondeva alle domande degli antropologi, con l'aiuto di un interprete e spesso anche le preveniva. Faceva parte della *Midewi-win*, la Grande Società di Medicina che iniziava gli aspiranti sciamani. Partecipava a tutte le cerimonie, anche la Danza del tamburo. Raccontava un sacco di storie sui *windigo*, gli spiriti cannibali.

Poi morì, di vecchiaia. A detta degli antropologi, pochi si accorsero della sua morte oltre i confini della riserva, nessuno gli eresse un monumento. Non lascio', sempre secondo gli antropologi, discendenti né parenti stretti. Forse l'unico necrologio fu quello che rimase scritto nei libri di antropologia. Sentiamolo:

« ...la morte di John Mink segnò qualche cosa di più della fine di un uomo, poiché egli era uno dei pochissimi rimasti che ancora seguivano gli antichi costumi dei primitivi popoli cacciatori nel vecchio e nel nuovo mondo. Come capo spirituale di una esigua schiera di "pagani", gruppo di minoranza di fronte alla maggioranza

degli assimilati alla cultura cristiana, egli più di ogni altro nella riserva lottò per mantenere le tradizioni e gli usi degli ojibwa; perciò la sua morte segnò anche la fine di un sistema di vita. Molti di quelli che gli erano vicini debbono aver sentito la duplice perdita, ma sono gente illetterata e muta: per loro e, per il rispetto che porto alla sua memoria, desidero strappare per un momento all'oblio la figura di John Mink e dargli quel poco di immortalità che può concedere la stampa.»

Accipicchia ! E ancora:

«John Mink era in un certo modo un anacronismo: nato alla metà del secolo scorso, quando la vecchia vita ojibwa era ancora fiorente, egli è sfuggito al dilemma impostosi agli uomini più giovani che ereditavano una cultura già moribonda e non trovavano né orgoglio nel passato né molta speranza nel futuro.»

Parole tristi e ispirate! Peccato davvero, per John Mink... Ma se non lasciò parenti né eredi, da dove sbuca fuori Pipa-Baffo ? Pipa-Baffo, cioè James Pipe Moustache, nacque nel tempo-in-cui-la-luna-è-gelata, in un wigwam di qualche sperduto accampamento indiano nel 1904. Alla nascita gli venne dato il nome *Oma-scooz* (Cervo) da un *medicines man* di Lac Courtes Oreilles che si chiamava Pipa. Dato che da



bambino era un vero birbante, i genitori lo chiamarono Pipetta e siccome correva dappertutto senza mai fermarsi fu anche soprannominato *Be-mi-ba-tud Oma-scooz* (Cervo-che-corre). Gli fu dato un insegnamento spirituale tradizionale. A sette anni venne mandato alla scuola della missione e rimase lì due anni, fino a quando, come lui stesso disse “mi accorsi che stavano tentando di convertirmi”. In quella scuola, gli indiani che parlavano la loro lingua venivano puniti. Qualcuno decideva di fuggire, ma spesso finiva riacciuffato dagli agenti del *Bureau of Indian Affairs* e riportato alla missione, dove gli facevano girare intorno all'edificio tante volte quante miglia avevano percorso scappando.

Ricevette comunque un'istruzione alla Indian School di Hayward, Wisconsin e nel 1921 fu mandato sotto le armi. Seguì sempre le cerimonie della sua gente, viaggiando per le riserve. Entrò nella società *Midewiwin*, dove raggiunse il terzo grado iniziatico. Verso la fine degli anni '20, durante una cerimonia del Tamburo, ballò quarantanove danze di fila, fino al mattino dopo. Lasciò la riserva per diciotto anni, per lavorare, ma in questo periodo continuò a ritirarsi nei boschi per praticare le sue cerimonie e ad insegnare ai più giovani. Poi venne chiamato sempre più spesso per condurre le cerimonie nella riserva di Lac Courtes Oreilles; funerali, matrimoni, cerimonie per dare il nome ai bambini (diceva: “ogni essere vivente possiede il suo

nome e il nome è la sua particolare vibrazione cosmica”), feste e danze. Diventò il principale leader spirituale della riserva. Allo stesso tempo si occupò delle questioni legali e politiche, fu delegato al *National Congress of American Indian*. Lavorò con le scuole e con le università. Continuò a raccontare le storie sui *windigo*. Programmò computer per l'insegnamento della lingua ojibwa. Niente male per “gente illetterata e muta”, no? Morì nel 1993, esattamente cinquanta anni dopo suo nonno. Di lui si dice che fu presente, quando non c'erano ancora le automobili e rimase presente nell'era del computer. Sicuramente si trovò di fronte a qualche dilemma esistenziale, ma non saprei dire esattamente quale. Fu comunque un pervicace continuatore dell'«anacronismo» del nonno. Con lui, la cultura (“morbonda”?) della sua gente ha passato l'ultimo quarto di secolo e il famigerato cinquecentenario. La morale di questa storia è che gli indiani hanno a lungo condiviso lo stesso destino dei vecchi: “*vanishing*”, evanescenti, votati alla scomparsa fisica e culturale. I vecchi indiani si devono essere sentiti vecchi due volte. E gli antropologi? Gli antropologi si sono quasi sempre sentiti sicuri di sé, cogliendo e portandosi a casa le primizie di una cultura al tramonto, che fosse questo tramonto nel 1820 o nel 1920, nel 1940 o nel 1970. Nascerà qualche altro *enfant terrible*, nelle prossime lune, per turbare il sonno degli antropologi?



Note

Casagrande Joseph B., John Mink, informatore Ojibwa. In : *La ricerca antropologica, venti studi sulle società primitive*, a cura di J. B. Casagrande (New York 1960) Einaudi, Torino, 1966, pagg. 489 e 613. Per la storia di Pipe Moustache ringrazio Paul De Main e Rick St. Germaine, della riserva di Lac Courtes Oreilles e tutti coloro che hanno ancora voglia di raccontare storie.

Sopra: ricostruzione di un'abitazione in corteccia di betulla della zona dei Grandi Laghi a Fort Michilimac.

Sotto: Il National Museum of American Indian alla Custom House, Battery Park, New York.

Il museo dei primi immigrati

Un museo indiano all'ex Dogana di New York, dove transitavano gli emigranti, ammicca ambiguamente tra tradizione e postmoderno.

Vilma Ricci e Giovanni Grilli

Il *National Museum of American Indian*, da poco inaugurato nei locali di uno degli edifici più prestigiosi di New York - l'antica *Custom House* presso Battery Park, all'estremità sud di Manhattan - è l'esempio tipico di museo strutturato principalmente su mostre. Si tratta di tre percorsi ideali: nell'antichità, nella contemporaneità e nella creatività sperimentale, legati insieme da una fitta rete multimediale.

Un primo percorso "*The Creation Journey*" (Il Giorno della creazione), comprende un'ampia carrellata di opere sia antiche che attuali. Il secondo, "*All Roads are Good*" (Tutte le strade sono buone), mostra attraverso testimonianze in video, musiche e danze la voce, la vita e la cultura dei nativi. Il terzo, "*This Path We Travel*" (Il sentiero che percorriamo), è il risultato del lavoro collettivo di quindici artisti nativi che reinterpretano con strumenti e forme contemporanei l'antica visione del mondo e i miti della tradizione. Le mostre sono affiancate da un ricco archivio di documenti, libri e riviste che consentono ricerche e approfondimenti e da sale permanenti di proiezione, nonché da due negozi di libri e oggetti artigianali. Il Museo - il primo di questo genere per la città di New York - è un'emanazione dello Smithsonian Institution, il grande archivio della storia americana, mentre lo staff e la direzione

sono quasi interamente costituiti da esponenti del mondo nativo, a garanzia che gli oggetti esposti e le testimonianze presenti siano in continua relazione con le realtà indigene.

Carolyn Rapkevia, coordinatrice dei programmi del museo, ci informa che sono qui rappresentate più di 600 nazioni indigene, per dare un'idea della complessità e della differenziazione delle culture native: «Il museo è sorto come programma di educazione pubblica, quindi non una mera esposizione ma un luogo di ricerca permanente, uno spazio aperto verso la cultura e la vita». «È sempre più ampio il riconoscimento internazionale dei diritti culturali dei popoli indigeni - afferma Richard W. Hill Sr., indiano Tuscarora, assistente speciale del direttore - e nuovi network legano i nativi attraverso il globo. Un tempo stavamo per scomparire, ma esistiamo ancora. Le voci native crescono più forti e il museo serve come uno stage, a presentare la diversità e la vitalità di queste voci».

È difficile poi parlare di arte relativamente a popoli che, nella loro tradizione e nella loro lingua, non contemplan questa parola. «Arte è come tratti il mondo, come esprimi la felicità; arte è dentro di te e fuori, nella tua relazione con il mondo ...» ci racconta Conrad House, artista Navajo, da un video che si attiva al nostro passaggio lungo un primo corridoio ricolmo di oggetti. Sono più di mille i manufatti esposti: anfore,

scudi, copricapo, tessuti disposti sapientemente con l'aiuto di gigantografie sugli orizzonti infuocati dei tramonti dell'Arizona o contro le sagome digradanti delle piramidi azteche. La grande novità di questo museo è infatti lo sguardo trasversale a tutte le culture indigene delle Americhe. A fianco di un tappeto navajo a sfondo rosso coi suoi classici motivi geometrici - un perfetto esempio di armonia ed equilibrio - troviamo una coperta boliviana con complesse raffigurazioni tratte dal mondo animale, quasi un racconto in forma di pittogramma. E, poco oltre, un antico poncho maya del Guatemala con le sue preziose, indecifrabili geometrie: «... il poncho è simbolo di reciprocità, viene prestato in occasione di cerimonie o matrimoni, ma mai dato via per sempre ...». Tutti gli oggetti che illustrano l'importanza della creatività nella vita dei nativi. I bimbi nascono e crescono circondati da immagini che accentuano la loro identità e le loro credenze. Gli oggetti con cui giocano non sono prodotto della fantasia, che li porterebbe lontano dalla loro realtà, ma derivano dal lavoro degli adulti: producono quindi in loro un "*sense of place*", un senso di appartenenza alla terra che è sconosciuto alle civiltà occidentali. Così le bambole diventano maestre e simboli delle attività adulte e i complessi ricami dei loro abiti una simbolica riproduzione di conoscenza. La cadenza del linguaggio, i canti, le



Sonaglio della Costa Nordovest.

danze, i racconti degli *storyteller*, che accompagnano piacevolmente i visitatori dai video sapientemente collocati, non sono solo folklore e piacevolezza ma diventano un modo di imparare ascoltando, di tenere vivo il passato e spiegare il mistero dell'universo. Altri spunti e riferimenti culturali e la reale voce dei nativi troviamo nella seconda mostra che ha per sottotitolo "Voci native nella vita e nella cultura". E sono voci che evochiamo scegliendole fra ampi ventagli di possibilità sui numerosi schermi collocati fra le opere di artisti di oggi e di ieri. Come Rina Swentzell, tewa, artefice di splendidi vasi di terracotta: «Quando faccio un vaso io dò qualcosa di me stessa a quel vaso, interagisco con esso e nel processo creativo il vaso assume un suo respiro autonomo e inizia a vivere così come io vivo...». E ancora: «Noi indiani d'oggi possiamo trarre forza dagli oggetti fatti

dai nostri antenati, proprio per l'incredibile potere ed energia che questi oggetti posseggono, non solo in senso culturale e spirituale, ma nella loro specifica qualità estetica. C'è forza nella loro bellezza. E la forza, l'energia di questi oggetti ci accompagna dovunque noi andiamo».

Lloyd Kiva New, designer e insegnante d'arte cherokee a Santa Fe, ci spiega che le complesse figurazioni che ornano un antico copricapo di paglia intrecciata fanno sì che esso rappresenti ben più che un cappello, ma un perfetto esempio di simmetria, l'epitome di una realizzazione artistica. «Questi copricapi, sia per la forma che per le decorazioni trascendono il tempo in cui sono stati realizzati e sono di una eccezionale modernità. Creano e trasmettono un grande senso di armonia e di bellezza. Sono depositati in queste forme e in questi colori tutti i canoni estetici dell'arte».

In questo secondo spazio espositivo si misura la grande innovazione lanciata dal museo: una diffusa, reale interattività. Non solo il visitatore è sollecitato a scegliere continuamente i suoi interlocutori in video, ma è ripetutamente invitato a toccare campioni di manufatti estraendoli da apposite cassette didattiche e, accompagnato dai suoni della natura e dai ritmi delle danze rituali, a giocare con gli elementi di questo gigantesco gioco. Uno spazio quindi realmente vissuto non solo dai visitatori e dalle numerose scolaresche presenti ma anche dalle comunità indiane, come luogo di espressione artistica dove riconoscere la propria storia e sperimentare la propria identità. Quindici artisti indigeni di varia provenienza ed operanti in diversi settori hanno partecipato a un'originale esperienza di gruppo durata tre anni e finalizzata alla creazione di opere d'arte collettive col coinvolgimento anche delle popolazioni locali. Alcuni di questi lavori - quelli più "trasferibili" - sono esposti nel terzo spazio come «celebrazione della creatività nativa». Sono opere stridenti, di artisti disincantati che, in assoluto antagonismo coi canoni classici dell'armonia delle forme e dei colori, propongono rivisitazioni in chiave critica di totem e altri elementi simbolici, consapevoli che l'indiano oggi si muove e agisce in una società e secondo valori che non riconosce come propri. I bambini non crescono più a contatto con la natura. Sono imprigionati da una scatola nera che funge da "soul catcher" (acchiappa-anime): la televisione che cattura l'anima. Questo spazio non poteva eludere il discorso dell'umiliante colonizzazione europea che vide all'inizio di questo secolo l'acculturazione forzata dei bambini indiani deportati in lontani collegi. Ed è qui ricostruita nei minimi dettagli un'aula di scuola elementare utilizzando i banchi originali incisi dai bimbi con disegni che esprimono la profonda nostalgia per le loro famiglie e la loro terra. Questa rappresentazione quasi teatrale è di grande impatto emotivo sui visitatori e rende ancora più efficace il messaggio con cui il museo ci congeda: «Noi siamo parte della danza, sorelle e fratelli! Ci è stata data una possibilità, a differenza di altri... Ed ora, usciti di qui, che cosa faremo?».